

**KEEFEKTIFAN IMPELEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA X IPS
SMA NEGERI 10 MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

A.MUHAMMAD NUR PUTRA A.I
NIM. 10538330715

11/09/2020

1 cp
Smb Alumnin

R/092/505/2020

PUT
6*

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama **A. Muh. Nur Putra A.I, 10538330715** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 096 Tahun 1441 H/2020 M, Sebagai salah satu syarat guna memperoleh **Sarjana Pendidikan** pada Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Yudisium pada hari Selasa, 11 Agustus 2020.

07 Muharram 1442 H

Makassar, -----

26 Agustus 2020 M

PANITIA UJIAN

Ketua : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.

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

Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.

Anggota : 1. Dr. H. Nursalam, M.Pd.

2. Suardi, S.Pd., M.Pd.

3. Dr. Hidayah Quraisy, M.Pd.

4. Prof. Dr. Eliza Meryan, M.S.

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 854

Ketua Program Studi
Pendidikan Sosiologi

Drs. H. Nurdin, M.Pd.
NBM: 575 474

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Implementasi Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa X
IPS SMA Negeri 10 Makassar

Nama : A. Muh. Nur Putra A.I

NPM : 10538330715

Prodi : Pendidikan Sosiologi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Sebelum diteliti dan diperiksa ulang, skripsi ini telah memenuhi syarat untuk
bertanggungjawabkan di depan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

07 Muharram 1442 H

Makassar,

26 Agustus 2020 M

Disahkan oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Nursalam, M.Si.

Suardi, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

in Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
No. 860 934

Ketua Program Studi
Pendidikan Sosiologi

Drs. H. Nurdin, M.Pd.
NBM: 575 474



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **A. MUHAMMAD NUR PUTRA A.I.**
NIM : **10538 3307 15**
Jurusan : **Pendidikan Sosiologi**
Judul Skripsi : **Implementasi Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar**
Siswa SMA Negeri 10 Makassar

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Makassar, Januari 2020
Yang Membuat Pernyataan

A. MUHAMMAD NUR PUTRA A.I.
10538 3307 15



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar

Telp : 0411-862857/860137 (Fax)

Email : fkip@umh.ac.id

Web : www.fkip.umh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Nama : **A. MUHAMMAD NUR PUTRA A.I.**
NIM : **10538 3307 15**
Jurusan : **Pendidikan Sosiologi**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Judul Skripsi : **Implementasi Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Makassar**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil jiplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

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

Makassar, Januari 2020

Yang Membuat Pernyataan

A. MUHAMMAD NUR PUTRA A.I.
10538 3307 15

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Jadikanlah semua tempatmu seperti Sekolahmu.

Dan jadikanlah semua temanmu sebagai Gurumu.

Maka dengan itu engkau akan menjadi manusia yang selalu dirindukan.....

Tujuan dari belajar bukan untuk menjadikan diri se pintar mungkin.

Melainkan untuk mengerti agar dapat bersikap serta memahami sesuatu
dengan sebaik mungkin

Memulai dengan penuh keyakinan menjalankan dengan penuh keikhlasan

Dan menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan.....

(A MUHAMMAD NUR PUTRA A.D)

Kupersembahkan
karya ini Sebagai dari
bakti ku untuk
Ayahanda dan Ibunda
ku tercinta
Serta saudara dan keluargaku.

ABSTRAK

A MUHAMMAD NUR PUTRA A.I, 2020. *Keektifan Impelementasi Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas x IPS1 SMA Negeri 10 Makassar. Skripsi Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Ditimbng oleh H. Nursalam sebagai pembimbing I dan Suardi sebagai pembimbing II.*

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui kecfektifan implementasi penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash terhadap hasil belajar sosiologi siswa Kelas X IPS1 SMA Negeri 10 Makassar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash?

Hasil penelitian in Pembelajaran sosiologi siswa SMA Negeri 10 efektif setelah menggunakan media animasi flash dapat dilihat nilai N-Gain setelah proses pembelajaran mencapai 0,55, maka peningkatan hasil belajar sosiologi peserta didik yang terjadi setelah menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash termasuk kategori sedang. Hasil $t_{hitung} = 16,5867$ lebih besar dari harga $t_{tabel} = 1,70329$, dengan demikian terbukti bahwa pembelajaran sosiologi siswa SMA Negeri 10 efektif setelah menggunakan media animasi flash.

Kata kunci: Multimedia, animasi flash, Interaktif

ABSTRACT

A MUHAMMAD NUR PUTRA A. I, 2020. Interactive Multimedia implementation of the learning outcomes of 10 Makassar high school students. Thesis Department of sociology Education Faculty of Teacher teaching and education Muhammadiyah Makassar University. Guided by H. Nursalam as mentor I and Suardi as mentor II

This research aims to know the results of sociology of Learners Learning class X IP's 1 SMA Negeri 10 Makassar before the application of interactive multimedia Learning media based Flash animation. This research uses a quantitative research type with a statistical approach. Using the data collection informant is with the student's multiple-choice study test includes 4 indicators of understanding, knowing, implementing, and analyzing the technical and inferential data analysis techniques.

The results showed the implementation of interactive multimedia development based on Flash animation. Results of the sociology of students in class X 1 IP's Sma Negeri 10 Makassar based audio-viden in terms of appearing very interesting and can improve learning outcomes and independence learning students.

Keywords: Multimedia and interactive

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, Demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya .Jiwa ini tak kan henti bertah atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati .Demikian juga dengan tulisanini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas menulis dalam keterbatasan .Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Oleh karena itu, dari lubuk hati yang paling dalam penulis mengucapkan rasa terima kasih dan tentu tak mencukupi hanya disampaikan dengan sekedar kata .Pertama penulis haturkan kepada keluarga saya, khususnya ibu dan Ayah yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan canda, kepada Bapak Dr. H. Nurslam,M.Si., selaku

pembimbing I dan Bapak Suardi, S.Pd, M Pd., selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan, serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada: Prof, Dr, Abdul Rahman Rahum SE, MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, bapak Drs. H. Nurdin, M.Si, Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi dan Bapak Kahanuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Sekretaris Program Studi Pendidikan Sosiologi serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis kepada Kepala Sekolah, guru, dan staf SMA Negeri 10 Makassar yang telah member izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi Angkatan 2015 terkhusus kelas D atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah member pelangi dalam hidupku. Tak lupa pula terima kasih ku untuk saudara tak sodarah yang telah berkawan dan selalu memberikan dukungan serta motivasi yakni Rinaldi, Yusran, Habibi, Rahmat Taufiq, Halik, Ashar dan dinda Sanjaya yang telah menemani berjuang dalam mengarungi kuras nya hidup di ibu kota

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa menghadapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa ada nyakritikan. Mudah-mudahan dapat member manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadipenulis .Aamin.

Makassar, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	viii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS	9
A. Kajian Pustaka	9
1. Hasil Penelitian Relevan	9
2. Konsep Multimedia Interaktif	13
3. Konsep Media Pembelajaran	20

4. Hasil Belajar.....	24
B. Kerangka Pikir	29
C. Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Fokus Penelitian.....	33
C. Variabel dan Desain Penelitian.....	34
D. Populasi dan Sampel	36
E. Devinisi Operasional Variabel.....	36
F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	47
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	50
A. Simpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN	55
RIWAYAT HIDUP	55

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman modern ini, perkembangan teknologi semakin pesat. Bahkan telah merambah kesemua dimensi kehidupan, tak terkecuali dalam proses pelaksanaan pendidikan. Sehingga, sebagian besar sekolah percaya bahwa dengan menggunakan teknologi, beberapa kegiatan pembelajaran akan menjadi mudah, efektif, praktis, dan cepat dalam mengajarkan materi pelajaran kepada siswanya.

Penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, merupakan salah satu alternatif yang mendukung untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas terhadap hasil dan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah. Penggunaannya yang paling mendominasi di antaranya, sebagai sarana sumber belajar. Hal ini disebabkan antara guru dengan peserta didik dituntut untuk saling aktif dan bekerjasama selama proses belajar mengajar.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal telah lama menyadari bahwa peran media dalam proses pembelajaran sangat penting, terutama untuk membangun keefektifan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, sebagian besar dan disalurkan untuk pengadaan berbagai macam media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas sumber daya manusia (SDM). Sebagaimana dikemukakan dalam Undang-undang No.

20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), khususnya Pasal 3, tujuan akhir dari penyelenggaraan Pendidikan (nasional) pada esensinya adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Berdasarkan peraturan tersebut, di Negara Indonesia sendiri bahwa kualitas sumber daya manusia yang diharapkan sebagaimana dideskripsikan pada pasal 3 UU Sisdiknas tersebut, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan proses pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas (Imaniati, 2014:2). Hal ini sejalan dengan pendapat Sudijarto (Imaniati, 2014:2) yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan akan tercapai jika kualitas pendidikan tercapai dan untuk mencapai kualitas tercapai hal pertama yang paling tepat dilakukan adalah meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, media pembelajaran merupakan sarana yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan sarana yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pendekatan teknologi pendidikan, media pengajaran menjadi daya tarik lagi dunia pendidikan. Bukan hanya sebagai alat bantu, akan tetapi juga sebagai alat penyalur pesan-pesan pendidikan. Meskipun tanpa bantuan guru, media pendidikan dapat menghadapi siswa dalam belajar di kelas. Dengan demikian, guru tidak boleh berpandangan sebagai satu-satunya sumber belajar, karena sumber belajar lainnya seperti: Buku, Teks

ajar, alam lingkungan, media masa cetak, dan media masa elektronik dapat berperan dalam proses pembelajaran. Dalam memenuhi perangkat media tersebut, pemerintah telah membuat peraturan khusus yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia, No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab XII, Pasal 45, adalah setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik. Penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Media pendidikan merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pengajaran yang sukses. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.

Pendidikan merupakan usaha untuk mengantarkan manusia kepada jenjang yang lebih sempurna, sedangkan fenomena pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks karena banyak faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut adalah guru. Guru merupakan komponen yang memegang peranan penting dan penentu dari keberhasilan proses belajar-mengajar. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya.

Berdasarkan beberapa jurnal nasional, internasional, dan jurnal lokal yang peneliti jadikan sebagai acuan dan bahan perbandingan untuk mengadakan penelitian di SMA Negeri 10 Makassar antara lain:

(2) Abd Aziz Ahmad,(2009) hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas berdasarkan analisis uji-t menunjukkan bahwa program multimedia efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

(3) Andi Asnawati Aziz,(2017) hasil penelitian yaitu dengan menggunakan model pengembangan plomp yang di integrasi dengan model pengembangan Luther.

(4) Wayan Satria,(2013) hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa pengetahuan yang awal di miliki kelompok eksperimen 87,9% lebih rendah dari pada kelompok yang di miliki kelompok control 88,0% miskonsepsi.

(5) Erwan Sutarno Dan Mukhlidin,(2012) hasil penelitian yaitu uji efektifitas melalui model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian belajar siswa.

(6) I Nyoman Suardana,(2011) hasil penelitian yaitu hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model Demonstrasi Interaktif berbantuan multimedia lebih baik dari pada siswa yang dibajarkan dengan model pembelajaran langsung.

Berdasarkan penelitian di Negara tetangga Malaysia yang berkaitan dengan implementasi multimedia interaktif.

(1) Ahmad Suhaimin Mohd Noor,(2019) hasil penelitian yaitu gabungan teknologi multimedia mampu menampilkan sesuatu konsep yang sukar dalam bentuk Majud dan dapat membantu pengguna dalam memahami konsep tersebut.

(2) Abd Ilakun Abdul Majid,(2018) hasil penelitian yaitu menunjukan mengajar yang efektif kepada siswa sebagai tarikan kepada pelajar untuk meningkatkan kefahaman dan kecemerlangan.

(3) Daraini dan Rini,(2012) hasil penelitian ini mengetahui keunggulan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran berbasis multimedia Linear.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMAN 10 Makassar, ditemukan bahwa hasil belajar Sosiologi di kelas IPS 1 masih rendah hal ini disebabkan karena kemampuan siswa dalam pembelajaran sosiologi masih banyak mengalami kendala, terutama proses pembelajaran masih jarang menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diberikan guru. Dari 29 siswa hanya 10 % yang mendapatkan nilai KKM selebihnya 70% belum mencapai nilai KKM, sehingga perlu memberikan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi bagi siswa, dan salah satu media yang peneliti anggap tepat adalah media pembelajaran animasi flash. Kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengkomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu

dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Surtajat,2010). Kelebihan media animasi tersebut dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif, efektif dan efisien. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran animasi flash. Penelitian ini memfokuskan kajian pada *"Keefektifan Implementasi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Flash terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas X IPS SMA N 10 Makassar"*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Keefektifan Implementasi Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Flash terhadap Hasil Belajar Sosiologi Kelas X IPS SMA Negeri 10 Makassar sebelum penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash?
2. Bagaimanakah keefektifan implementasi penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash terhadap hasil belajar sosiologi siswa Kelas X IPS SMA Negeri 10 Makassar setelah penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada prinsipnya penelitian ini bertujuan untuk menjawab masalah yang telah dikemukakan di atas, secara operasional tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui keefektifan implementasi penetapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi *flash* terhadap hasil belajar sosiologi peserta didik Kelas X IPS SMA Negeri 10 Makassar sebelum penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi ?
2. Untuk mengetahui keefektifan implementasi penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi *flash* terhadap hasil belajar sosiologi peserta didik Kelas X IPS SMA Negeri 10 Makassar sesudah penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi *flash*?

D. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penulis mengharapkan dapat memberi pemahaman teori dan sebagai sumber informasi ataupun referensi bagi civitas akademika yang ingin mengetahui tentang penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi *flash* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para kalangan di antaranya.

a. Lembaga Pendidikan (Sekolah)

Penelitian ini sebagai kontribusi positif mengenai tentang penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash terhadap hasil belajar siswa.

b. Pemerintah (Depdiknas)

Penelitian ini dapat menjadi informasi sehingga diketahui dimana kekuatan dan kelemahan yang dihadapi sekolah pada penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash.

c. Guru

Penelitian ini digunakan sebagai acuan atau pedoman untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada media pembelajaran berbasis komputer sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Siswa

Penelitian ini diharapkan untuk menjadikan siswa yang cerdas dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif maupun psikomotorik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian Relevan

Dari penelusuran yang dilakukan terhadap hasil-hasil kajian yang telah ada, nampaknya penelitian ini bukan pertamakali dilakukan, tetapi telah banyak penelitian yang mengkaji tema tentang multimedia interaktif. Di antara hasil kajian telah banyak dipublikasikan baik melalui buku, jurnal maupun makalah. Multimedia interaktif memang menjadi kajian yang menarik perhatian pendidikan, karena peranan yang begitu besar yaitu menyampaikan informasi belajar sekaligus dapat memperluas interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Penelitian mengenai media pembelajaran pendidikan banyak diteliti oleh para peneliti antara lain:

(1) Sudarto,(2013), dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika Berbasis Audio-Video Eksperimen Listrik Dinamis" hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa profil multimedia berbasis audio-video eksperimen dari segi tampil menarik, fasilitas runtut sistematika dan praktis digunakan serta menjadi solusi ketidakterlaksanaan praktikum di sekolah.

(2) Ahmad,(2009), dengan judul “ Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Tifografi” hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas berdasarkan analisis uji-t menunjukkan bahwa program multimedia efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

(3) Aziz,(2017), dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indra Siswa Kelas X SMA” hasil penelitian yaitu dengan menggunakan model pengembangan plomp yang di integrasi dengan model pengembangan Lurher.

(4) Sadio,(2013), dengan judul “ Pengaruh Implementasi Multimedia Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Multimedia Interaktif” hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa pengetahuan yang awal di miliki kelompok eksperimen 87,9% lebih rendah dari pada kelompok yang di miliki kelompok control 88,0% miskonsepsi.

(5) Suarno dan Mukhidin,(2012), dengan judul “ Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif” hasil penelitian yaitu uji efektivitas melalui model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian belajar siswa.

(6) Suardana,(2011), dengan judul “ Model Pembelajaran Interaktif Berbantuan Multimedia Dan Hasil Belajar” hasil penelitian yaitu hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model Demonstrasi Interaktif berbantuan multimedia lebih baik dari pada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.

Berdasarkan penelitian di Negara tetangga Malaysia yang berkaitan dengan implementasi multimedia interaktif:

(1) Noor,(2019), dengan judul "Pembangunan Perisian Multimedia Interaktif Seni Anyaman Melayu" hasil penelitian yaitu gabungan teknologi multimedia mampu menampilkan sesuatu konsep yang sukar dalam bentuk Mujud dan dapat membantu pengguna dalam memahami konsep tersebut.

(2) Majid,(2018),dengan judul " Keperluan Pembelajaran Bertasaskan Realiti Maya dalam Konstuk Pembelajaran Multimedia" hasil penelitian yaitu menunjukkan mengajar yang efektif kepada siswa sebagai tarikan kepada pelajar untuk meningkatkan kefahaman dan kecemerlangan.

(3) Daraini dan Rini,(2012), dengan judul " Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Dan Gaya Kognitif" hasil penelitian ini mengetahui keunggulan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran berbasis multimedia Linear

Pariyah (2010), dengan judul "*Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Krapyak 2 Ngemplak Kabupaten Sleman*". Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan belajar mengajar guru pendidikan agama islam dengan menggunakan multimedia interaktif berhasil dengan cukup baik, dengan indikasi siswa lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran, lebih aktif, lebih

mudah paham, termotivasi, anak tidak merasa jenuh serta meningkatkan prestasi anak. Faktor yang mendukung dalam pembelajaran antara lain penguasaan materi dengan kondisi anak yang termotivasi, ketepatan dalam pemilihan media, sedangkan faktor yang menghambat adalah kekurangannya perhatian yang cukup dari orang tua, keterbatasan media yang disediakan oleh sekolah.

Aryani (2009), dengan judul *"Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran terhadap peningkatan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Semarang"* berdasarkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan kondisi fisik wilayah dan penduduk diketahui bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 7,80. Pembelajaran lebih baik karena membantu siswa memahami materi dengan gambaran yang nyata bukan konsep atau tulisan-tulisan saja. Karena apa yang kita lihat biasanya lebih mudah untuk kita cerna dan pahami secara cepat, sehingga siswa memperoleh pengalaman yang konkret, proses pembelajarannya juga akan menyenangkan sedangkan rata-rata nilai ulangan kelas control sebesar 7,41. Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran kurang efektif karena guru hanya ceramah saja sehingga terkadang banyak siswa yang malas untuk mengikuti pelajaran. Pelajaran yang diujarkan guru menjadi monoton.

Dari kesembilan penelitian di atas jika dicermati ada kesesuaian dengan judul yang akan penulis teliti, tetapi dari kedua penelitian di atas ada sesuatu yang berbeda ialah media yang digunakan yaitu multimedia

interaktif terhadap peningkatan dan minat belajar siswa. Intinya adalah bagaimana media tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Konsep Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata "multi" yang berarti banyak; bermacam-macam dan "medium" yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya:

- 1) Sesuai dengan pendapat Vaughan (2010) multimedia adalah "berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya.
- 2) Rada (2009) berpendapat bahwa "multimedia merujuk ke perpaduan/sinkronisasi aliran media (*any synchronized media stream*)". Sebagai contoh dari multimedia adalah gambar bergerak yang sinkron dengan suara (termasuk siaran televisi dan film modern) (Green & Brown, 2002).
- 3) Heinich, Molenda, Russell & Smaldino (2012: 229) berpendapat, "multimedia merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi kedalam bentuk informasi atau program instruksi". Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka

dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima pesan/informasi.

Multimedia sendiri terbagi menjadi dua kategori yaitu:

1. Multimedia linear

Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

2. Multimedia interaktif

Multimedia Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: Aplikasi game dan CD. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dilatih untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Multimedia interaktif menghubungkan dan mensinergikan semua

media yang terdiri dari: a) teks; b) grafik; c) audio; d) interaktivitas (Green & Brown, 2002: 2-6).

a) Teks

Adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe (sebagai contoh: Time New Roman, Arial, Comic San MS), berbagai macam ukuran dan warna. Selain dari ukuran suatu teks terdiri dari *length* dan *size*, *length* biasanya menyatakan banyaknya teks dalam sebuah kata atau halaman. *Size* menyatakan ukuran besar atau kecil suatu huruf. Standar teks memiliki size 10 atau 12 poin semakin besar size suatu huruf maka semakin tampak besar ukuran huruf tersebut.

b) Grafik

Adalah suatu medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar di render dalam bentuk tiga dimensi (3D), biasanya tetap disajikan melalui medium dua dimensi, hal ini termasuk gambar yang disajikan lewat kertas, televisi ataupun layar monitor. Grafik bisa saja menyajikan kenyataan (*reality*) atau hanya berbentuk ikonik. Contoh grafik yang menyajikan kenyataan adalah foto, dan contoh grafik yang berbentuk ikonik adalah kartun seperti gambar yang biasa dipasang dipintu toilet untuk membedakan toilet laki-laki dan perempuan terdiri dari gambar diam dan gambar bergerak. Contoh dari gambar diam yaitu foto, gambar digital, lukisan,

dan poster gambar diam bisa diukur berdasarkan *size* (sering disebut juga *canvas size*) dan resolusi, contoh dari gambar bergerak adalah animasi, video dan film selain bisa diukur dengan menggunakan *size* dan resolusi.

c) Audio

atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Contoh: narasi, lagu, sound effect, back sound.

d) Interaktivitas

Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna.

b. Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran

Para pakar pendidikan sering mengemukakan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media yang lengkap, sesuai dengan keperluan dan menyalut berbagai indera. Untuk memenuhi keperluan itu, maka penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran dan pembelajaran yang berkesan.

Pembelajaran berbasis multimedia melibatkan hampir semua unsur-unsur indera. Penggunaan multimedia dapat mempermudah siswa dalam

belajar, juga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan sangat meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Perangkat-Perangkat Multimedia

Secara singkat multimedia memiliki perangkat-perangkat sebagai berikut.

1. Perangkat lunak/aplikasi multimedia.
2. CD / DVD ROM
3. sound Card
4. Kartu grafis (*Graphic Card / Display Adapter*)
5. TV Tuner
6. Speaker

d. Jenis-jenis Multimedia

Menurut Sigit Prasetyo (2011: 11) format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

1. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur.

2. *Drill dan Practise*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan penguasaan konsep.

3. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyampaikan proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, dimana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang.

4. Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditunjukkan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium TIK.

5. Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain.

c. Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran

Manfaat multimedia dalam pembelajaran antara lain (Hindarsyah Titin, 2014):

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.

- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

f. Keunggulan Multimedia dalam Pembelajaran

Bates (2010) menekankan bahwa diantara media-media lain, interaktivitas multimedia atau media lain yang berbasis komputer adalah yang paling nyata (overt). Fenrich (2011) menyimpulkan keunggulan multimedia pembelajaran antara lain.

- 1) Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan dan keinginan mereka. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran.
- 2) Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa.
- 3) Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang sesekita.
- 4) Siswa menghadapi suatu evaluasi yang objektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.
- 5) Siswa menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.

g. Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran

Adapun karakteristik multimedia pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual;
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

h. Fungsi Multimedia dalam Pembelajaran

Multimedia pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu, 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin, 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, 3) Memperlakukan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalkan dan 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

3. Konsep Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran di maksudkan untuk meningkatkan kualitas prestasi belajar. Diharapkan proses pembelajaran menjadi efektif, interaktif, dan efisien.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu pada proses belajar mengajar atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang

pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Suharni (2012) dikutip dalam Rudi dan Capi (2009:6) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sedangkan menurut Briggs (2012) dalam Rudi dan Capi (2009: 6) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti video, buku, film, slide dan sebagainya.

Berdasarkan dari pengertian media pembelajaran menurut para ahli di atas, maka penelitian mendeskripsikan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan kesan kepada penerima pesan (umpan balik).

b. Landasan Penggunaan Media

Menurut Piaget dalam Slameto (2010: 13) menyampaikan bahwa ada tiga tahap perkembangan mental anak yaitu berfikir secara intuitif $\pm$ 4 tahun, beroperasi secara kongkrit $\pm$ 7 tahun, beroperasi secara formal $\pm$ 11 tahun. Proses pembelajaran di lingkungan belajar siswa harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa.

Selanjutnya, landasan teori penggunaan media dalam proses belajar disampaikan oleh Dale (2009) dalam Arsyad (2013: 13) yaitu *Dale's Cone of experience* (kerucut pengalaman Dale) "kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari tiga tingkatan pengalaman yang dikehendaki oleh Burner".

c. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Proses belajar mengajar terdapat dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (2015) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) penyampaian materi pelajaran dapat disederhanakan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Menubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (2015) tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan dari beberapa teori di atas maka peneliti dapat mendeskripsikan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

1) Definisi Hasil Belajar Siswa Menurut Para Ahli

Oleh karena itu hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana, Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009:22). Sedangkan menurut Horward Kingsley dalam bukunya sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1) Keterampilan dan

kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengajaran, (3) Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2009 : 22). Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan, keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana, 2009 : 39). Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (2010 : 21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2009 : 39). "Belajar adalah suatu perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya" (Ali Muhammad, 2004 : 14). Perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah

professional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (efektif) dan bidang perilaku (psikomotorik). Dari beberapa pendapat diatas, maka hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

5. Pembelajaran Sosiologi

a. Konsep dan definisi sosiologi

Sosiologi berasal dari kata *socius* dan *logos* (bahasa yunani) yang berarti kata, perkataan atau pembicaraan. Secara arif, sosiologi berarti berbicara mengenai masyarakat. Adapun beberapa definisi tentang sosiologi :

Auguste comte, sosiologi adalah ilmu yang terutama mempelajari manusia sebagai makhluk yang mempunyai naluri untuk senantiasa hidup bersama dengan sesamanya.

J. a. a. van doorn dan o. j. Lammars, sosiologi adalah ilmupengetahuan tentang struktur-struktur dan proses-proses kemasyarakatan yang bersifat stabil.

b. Sifat hakikat sosiologi.

- 1) Sosiologi termasuk rumpung ilmu sosial, bukan ilmu pengetahuan alam ataupun ilmu kerohanian.
- 2) Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang kategoris, artinya sosiologi membatasi diri dengan apa yang terjadi dan bukan pada apa yang seharusnya terjadi.
- 3) Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan murni, bukan ilmu terapan.
- 4) Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang abstrak artinya yang diperhatikan adalah pola dan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat.
- 5) Sosiologi bertujuan untuk menghasilkan pengertian-pengertian dan pola-pola umum.
- 6) Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang rasional, terkait dengan metode yang digunakannya.
- 7) Sosiologi termasuk ilmu pengetahuan umum, bukan ilmu pengetahuan yang khusus, artinya sosiologi mengamati dan mempelajari gejala-gejala umum yang ada pada setiap interaksi dalam masyarakat secara empiris.

c. Ciri-ciri sosiologi

- 1). Empiris
- 2). Teoritis
- 3). Kumulatif
- 4). Nonetis

d. Metode-metode sosiologi

1) Metode Statistik

Metode ini banyak dipakai untuk menunjukkan hubungan atau pengaruh kausalitas serta memperkecil prasangka pribadi sepihak.

2) Metode Eksperimen (percobaan)

Metode ini dilakukan oleh dua kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok eksperimen dan kelompok kedua sebagai kelompok control.

3) Metode induktif dan deduktif

Metode ini digunakan untuk memperoleh kaidah umum dengan mempelajari gejala yang khusus.

4) Metode studi kasus

Digunakan untuk meneliti kebenaran peristiwa-peristiwa tertentu .

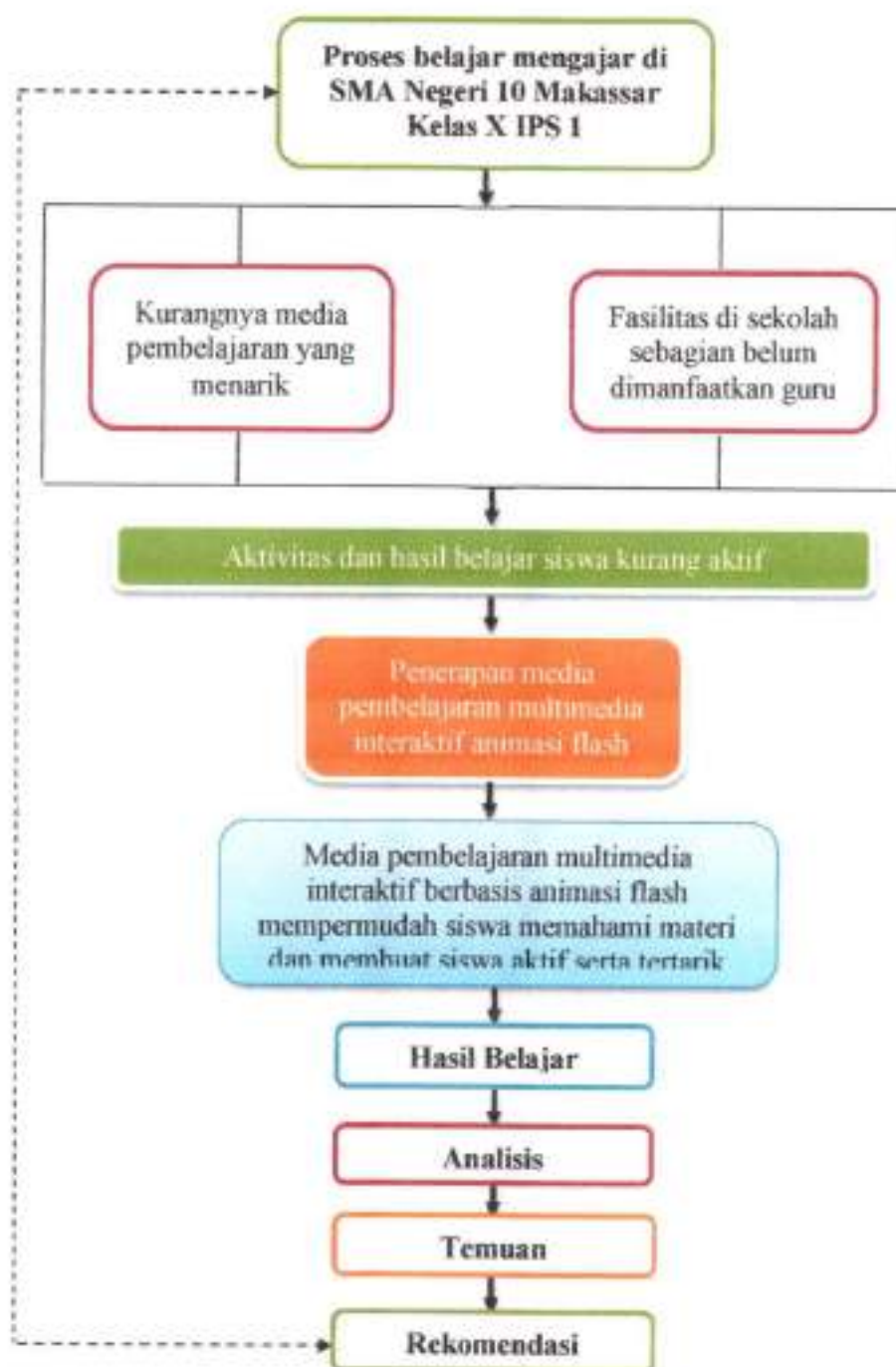
5) Metode survei lapangan

Digunakan untuk memperoleh data yang hanya adapada kehidupan masyarakat secara langsung.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan dari latar belakang, rumusan masalah, dan kajian pustaka dalam penelitian ini, maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut

Proses belajar mengajar di SMA Negeri 10 Makassar Kelas X IPS 1. Kurangnya media pembelajaran yang menarik, fasilitas di sekolah sebagian belum dimanfaatkan guru, aktivitas siswa kurang aktif dan hasil belajar rendah, sehingga peneliti menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif animasi flash, yang akan peneliti gunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash mempermudah siswa memahami materi dan membuat siswa aktif serta tertarik mengikuti proses pembelajaran, hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media animasi flash dianalisis sehingga mendapatkan hasil yang dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran di SMA Negeri 10 maupun sekolah-sekolah lainnya.



Gambar. 2.1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

- H_0 = Tidak efektif implementasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash terhadap hasil belajar sosiologi Kelas X IPS SMA Negeri 10 Makassar
- H_a = Efektif implementasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash terhadap hasil belajar sosiologi Kelas X IPS SMA Negeri 10 Makassar

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif statistik, data atau informasi yang dihasilkan dalam bentuk angka-angka dengan menggunakan analisis statistik (Sugiyono, 2009:7). Pada umumnya penelitian kuantitatif hanya di tentukan menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran data serta penampilan dari hasil penelitiannya.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design The Group Pretest Posttest (pretest-posttest kelompok tunggal)*. Penelitian ini dikategorikan sebagai jenis penelitian pre-eksperimen dengan model pendekatan *pre-test post-test one group design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok perbandingan. *One group design pre-test post-test design*, pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2017:111). Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post test*) dengan satu kelompok subjek.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah bagian yang akan diteliti. Menurut Arikunto, (2011:91), variabel adalah penelitian atau apa yang akan menjadi titik perhatian atau penelitian. Dengan demikian variabel merupakan bagian penting dari suatu penelitian, karena merupakan objek penelitian atau menjadi titik perhatian penelitian. Pada umumnya variabel dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu variabel bebas atau "independent variabel" dan variabel terikat atau "dependent variabel".

Variabel bebas "independent variabel" adalah variabel yang mempengaruhi dan mendahulukan variabel terikat. Sedangkan variabel terikat "dependent variabel" adalah variabel yang dipengaruhi. Berdasarkan pendapat di atas maka dalam penelitian ini ada dua variabel yakni sebagai variabel bebas adalah media pembelajaran, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Berikut adalah gambar kedua variabel yang di simbolkan tentang keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) sebagai berikut:



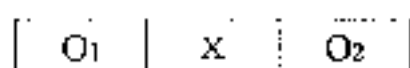
Gambar.3.1. Variabel Penelitian

X : Pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash (Variabel bebas)

Y : Hasil belajar (Variabel terikat)

2. Desain penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.2. Desain Penelitian (Sugiyono, 2011:75)

Keterangan:

O₁ : nilai pre-test (sebelum diberi perlakuan)

X : perlakuan / treatment

O₂ : nilai post-test (setelah diberikan perlakuan)

C. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Sugiyono (2009), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau objek yang memiliki karakter dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh seorang peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS di SMA Negeri 10 Makassar.

Populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Keadaan Populasi

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X IPS 1	29 orang
2.	X IPS 2	28 orang
3.	X IPS 3	30 orang
4.	X IPS 4	26 orang
	Jumlah populasi	113 orang

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMA Negeri 10 Makassar)

2) Sampel

Menurut Sukardi (2010:54), sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Dalam penelitian ini, menggunakan pengambilan sampel dengan cara *purposive sampling* yaitu penunjukkan dalam hal ini ditunjuk langsung sebagai sampel, adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1.

Tabel 3.2. Keadaan Sampel

No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1.	X IPS 1	7	22	29 orang

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMA Negeri 10 Makassar)

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2017 : 148).

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dengan jenis pre-test digunakan sebelum diterapkan model animasi flash, sedangkan post test digunakan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan animasi flash. Tes hasil belajar dilakukan dengan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 5 butir soal.

E. Definisi Operasional Variabel

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, di bawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel. Variabel-variabel tersebut adalah :

a. Media pembelajaran multimedia interaktif animasi flash (Variabel Bebas)

Media pembelajaran multimedia interaktif animasi flash adalah segala sesuatu atau alat bantu yang digunakan pada proses belajar mengajar dimana media yang digunakan adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media (layanan digital) dan dikemas dalam bentuk video film animasi bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan.

b. Hasil belajar siswa (Variabel Terikat)

Hasil belajar dipandang sebagai salah satu indikator pendidikan bagi mutu pendidikan dan perlu disadari bahwa hasil belajar adalah bagian dari hasil pendidikan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan tes hasil belajar IPS 1 SMA Negeri 10 Makassar yang berbentuk tes pilihan ganda yang mencakup empat indikator hasil belajar yaitu: mengetahui (C_1), memahami (C_2), menerapkan (C_3), dan menganalisis (C_4). Tes ini diberikan sebelum dan setelah penerapan setelah diajar dengan menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash X IPS 1 SMA Negeri 10 Makassar.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisa suatu statistik hasil penelitian. Teknik analisis deskriptif yang digunakan adalah penyajian data berupa *mean* (rata-rata) dan standar deviasi.

a. Rata-rata (mean)

Rumus untuk *mean* ($\bar{x}$) adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

dengan:

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

$\sum f_i x_i$ = Jumlah skor total peserta didik

$\sum f_i$ = Jumlah peserta didik

b. Standar Deviasi

Rumus untuk standar deviasi (s) adalah:

$$s = \sqrt{\frac{\sum f x_i^2 - \frac{(\sum f_i x_i)^2}{n}}{n-1}}$$

dengan:

s = Standar deviasi

$\sum f_i x_i$ = Jumlah skor total peserta didik

n = Banyaknya peserta didik

Darwis (2018: 331)

c. Kategori Hasil Belajar

Kategori skor hasil belajar sosiologi diperoleh berdasarkan skor ideal yang dicapai menggunakan skala lima yaitu seperti pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3 Kategori Skor Hasil Belajar Sosiologi

Interval (%)	Kategorisasi
0 – 20	Sangat Rendah
21 – 40	Rendah
41 – 60	Cukup
61 – 80	Tinggi
81 – 100	Sangat Tinggi

Riduwen (2003: 41)

Pengkategorian menggunakan skala lima berdasarkan skor ideal yakni sangat rendah, rendah, cukup, tinggi dan sangat tinggi.

Tabel 3.4 Kategori Skor Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik
Rujukan

Interval (%)	Kategorisasi
0 – 4	Sangat Rendah
5 – 9	Rendah
10 – 14	Cukup
15 – 19	Tinggi
20 – 24	Sangat Tinggi

Sumber: Data Hasil Pengolahan (2019)

2. Analisis Inferensial

a. Pengujian Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari responden berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan chi-kuadrat (χ^2), dengan rumus sebagai berikut:

$$\chi^2_{hitung} = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

dengan:

- χ^2 = Chi-Kuadrat
- k = Banyaknya kelas interval
- O_i = Frekuensi yang diobservasi
- E_i = Frekuensi harapan

Sudjana (2005: 273)

Kriteria pengujian adalah $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan $dk = (k - 3)$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka data dikatakan berdistribusi normal.

b. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t. Uji t adalah teknik analisa statistik yang dapat dipergunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan antara data sebelum dan data setelah perlakuan dari satu kelompok sampel.

Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

- H_0 = Tidak efektif implementasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash terhadap hasil belajar sosiologi Kelas X IPS SMA Negeri 10 Makassar

H_a – Efektif implementasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash terhadap hasil belajar sosiologi Kelas X IPS SMA Negeri 10 Makassar

Hipotesis statistik:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

dengan:

μ_1 = Skor rata-rata populasi tes *posttest*

μ_2 = Skor rata-rata populasi tes *pretest*

Bila sampel berkorelasi/berpasangan, misalnya membandingkan sebelum dan setelah perlakuan, maka digunakan *t-test sampel related* dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

dengan:

t_{hitung} = Besar nilai hitung *t-test sampel related*

$\bar{X}_1$ = Skor rata-rata sampel setelah perlakuan

$\bar{X}_2$ = Skor rata-rata sampel sebelum perlakuan

s_1 = Simpangan baku setelah perlakuan

s_2 = Simpangan baku sebelum perlakuan

n_1 = Jumlah sampel setelah perlakuan

n_2 = Jumlah sampel sebelum perlakuan

r = Korelasi X_1 dan X_2

$$r = \frac{n \sum X_1 X_2 - (\sum X_1)(\sum X_2)}{\sqrt{\{n \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2\} \{n \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2\}}}$$

Henief dan Wasis Himawanto (2017: 111)

Dengan kriteria pengujiannya yaitu, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima dengan $dk = (n - 2)$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

c. Uji N-Gain (Uji Kategori Peningkatan)

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Sosiologi setelah penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash. Adapun rumus *Normalized Gain* sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

Syamsuddin (2017: 310-311)

dengan:

- g : Gain
- $S_{posttest}$: Skor terakhir
- $S_{pretest}$: Skor awal
- S_{max} : Skor ideal dari tes awal dan akhir

Dengan kriteria interpretasi indeks gain yang dikemukakan oleh Syamsuddin (2017: 310-311), yaitu:

- 1) Jika $g > 0,7$, maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori tinggi;
- 2) Jika $0,7 \geq g \geq 0,3$, maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori sedang;
- 3) Jika $g < 0,3$, maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori rendah.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah bagian statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data tanpa bermaksud membuat kesimpulan tetapi hanya menjelaskan kelompok data. Berikut ini disajikan analisis deskriptif hasil belajar Sosiologi peserta didik yang terlihat pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Skor Hasil Belajar
Sosiologi Siswa**

Statistik	Skor Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Subjek	29	29
Skor ideal	25	25
Skor minimum	0	0
Skor tertinggi	14	23
Skor terendah	3	12
Skor rata-rata	7,36	17,05
Standar Deviasi	3,11	3,20
Rentang data	11	11
Banyak kelas interval	6	6
Panjang kelas interval	2	2

Sumber : Data hasil pengolahan (2019)

Secara rinci hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada lampiran **D.1 (Halaman 147-151)**. Jika skor *Pretest* dan *Posttest* hasil belajar sosiologi peserta didik pada kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Makassar dikategorisasikan ke dalam skala lima yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi, maka akan diperoleh hasil seperti pada tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel 4.2: Kategorisasi Skor Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik

No	Interval skor	Kategori	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	0 – 4	Sangat Rendah	6	20,7	0	0
2	5 – 9	Rendah	15	51,7	0	0
3	10 – 14	Sedang	8	27,6	7	24,1
4	15 – 19	Tinggi	0	0	15	51,7
5	20 – 24	Sangat Tinggi	0	0	7	24,1
Jumlah			29		29	

Sumber : Data Hasil Pengolahan (2019)

Adapun diagram kategorisasi skor dan frekuensi *Pretest* dan *Posttest* hasil belajar sosiologi peserta didik pada kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Makassar dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini:



Gambar 4.1 Diagram kategorisasi skor dan frekuensi peserta didik

Berdasarkan Tabel 4.2 dan Gambar 4.1 terlihat bahwa tingkat skor hasil belajar sosiologi peserta didik kelas X IPS 1 diperoleh data untuk *pretest* 20,7 % peserta didik berada pada kategori sangat rendah, 51,7 % peserta didik berada pada kategori rendah dan 27,6 % peserta didik berada pada kategori sedang. Persentase tertinggi untuk perolehan skor

saat *pretest* berada pada kategori rendah, sehingga tingkat hasil belajar sosiologi peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash berada pada kategori rendah. Sedangkan data untuk *posttest* 24,1% peserta didik berada pada kategori Sedang, 51,7% peserta didik berada pada kategori tinggi dan 24,1% peserta didik berada pada kategori sangat tinggi. Persentase tertinggi untuk perolehan skor saat *posttest* berada pada kategori tinggi, sehingga tingkat hasil belajar sosiologi peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash berada pada kategori tinggi.

2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data *pretest* dan *posttest* pada variabel hasil belajar sosiologi peserta didik. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Chi kuadrat*, dimana jika nilai χ^2 hitung < nilai χ^2 tabel maka data tersebut berdistribusi normal. Taraf signifikansi yang digunakan pada penelitian ini adalah 5%. Adapun perhitungan pengujian selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D.2.1 (Halaman 154-157), sedangkan rangkuman hasil uji normalitas dari data *pretest* dan *posttest* masing-masing dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik

Data	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Keterangan
Pretest	4,3230	7,815	Normal
Posttest	4,9985	7,815	Normal

Sumber: Data Hasil Pengolahan (2019)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, terlihat bahwa untuk setiap data diperoleh nilai χ^2 hitung < nilai χ^2 tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar sosiologi peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 10 Makassar berdistribusi normal.

b. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas, maka untuk menguji hipotesis yang ada digunakan uji-t. Uji t dalam penelitian ini menggunakan uji t sampel berkorelasi (berpasangan) disebut *sampel related t test*. Uji t ini dilakukan pada subjek yang diuji untuk situasi setelah proses atau subjek yang berpasangan ataupun serupa (sejenis).

Dengan menggunakan analisis uji-t skor hasil belajar sosiologi peserta didik maka dapat dilihat dari Tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis Skor Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik

Pada Pretest dan Posttest

Posttest	Pretest	α	t_{hitung}	t_{tabel}
$n_1 = 29$	$n_1 = 34$	0,05	16,5867	1,70329
$\bar{x}_1 = 17,05$	$\bar{x}_2 = 7,36$			
$S_1 = 3,20$	$S_2 = 3,11$			
$r = 0,5031$	$r = 0,5031$			

Sumber: Data Hasil Pengolahan (2019)

Secara rinci hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada lampiran D.2.2 (Halaman 158-161) Berdasarkan tabel 4.4 di atas, diperoleh nilai $t_{hitung} = 16,5867$ Sedangkan nilai t_{tabel} untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $dk = n - 2 = 29 - 2 = 27$ adalah sebesar 1,70329. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sosiologi peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sosiologi peserta didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Makassar setelah diterapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash .

e. Uji N-Gain

Pengujian ini dilakukakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi sebelum dan setelah diberikan perlakuan, serta untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sosiologi peserta didik berada pada kategori rendah, sedang atau tinggi. Berikut adalah hasil analisis dari data yang telah diperoleh.

Tabel 4.5 Kategori Uji N-Gain Skor Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik Sebelum dan Setelah Perlakuan

Kriteria	Indeks Gain	N-Gain Ternormalisasi (G)
Tinggi	$g > 0,70$	0,55
Sedang	$0,70 \geq g \geq 0,30$	
Rendah	$g < 0,30$	

Sumber: Data Hasil Pengolahan (2019)

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat digambarkan hasil perhitungan uji N-Gain rata-rata yang diperoleh adalah 0,55, maka

peningkatan hasil belajar sosiologi peserta didik yang terjadi setelah menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash termasuk kategori sedang. Secara rinci dapat dilihat pada lampiran D.23 (Halaman 162-163).

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar peserta didik dapat diperoleh dengan melakukan *Pretest* dan *Posttest*, dari hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial untuk mengetahui hasil belajar sosiologi peserta didik sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash pada peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Makassar.

Dari hasil analisis deskriptif diperoleh skor rata-rata peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash lebih rendah dibandingkan skor rata-rata peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash. Untuk kategori skor hasil belajar sosiologi peserta didik dari analisis deskriptif yang diperoleh diketahui bahwa hasil belajar sosiologi peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash berada pada kategori rendah dan hasil belajar sosiologi peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil analisis inferensial dalam hal ini uji t yang telah dilakukan diketahui bahwa hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dari uji t yang telah dilakukan terlihat bahwa hasil belajar sosiologi peserta didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Makassar meningkat setelah diajar dengan menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar sosiologi peserta didik maka dilakukan uji N-Gain. Dari hasil analisis N-Gain diperoleh peningkatan hasil belajar sosiologi peserta didik sebesar 0,55 dan masuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi peserta didik. Peningkatan hasil belajar sosiologi peserta didik disebabkan karena media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dengan sesamanya agar bekerja sama dalam menyelesaikan masalah yang diperolehnya secara terstruktur dimulai dari memahami masalah, merencanakan penyelesaiannya, menyelesaikan masalah sesuai rencana yang telah disusun kemudian memeriksa kembali jawaban yang telah diperoleh. Penggunaan multimedia interaktif berbasis animasi flash dapat mempermudah siswa dalam belajar, juga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis animasi flash akan sangat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Wahyuni,

2015: 129) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *Lugun Avenue Problem Solving (LAPS)-Heuristik* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sosiologi peserta didik dalam hal ini juga berdampak pada peningkatan hasil belajar sosiologi peserta didik.

Dari hasil refleksi dan deskripsi data yang telah diuraikan tersebut bahwa ternyata dari segi hasil aktivitas belajar siswa yang diadakan oleh peneliti pada pertemuan pertama belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini ditunjukkan dengan masih kurangnya minat siswa terutama pada pembelajaran sosiologi. Dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data, hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran sosiologi siswa SMA Negeri 10 efektif setelah menggunakan media animasi flash dapat dilihat nilai N-Gain setelah proses pembelajaran mencapai 0,55, maka peningkatan hasil belajar sosiologi peserta didik yang terjadi setelah menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi flash termasuk kategori sedang
2. Ternyata $t_{hitung} = 16,5867$ lebih besar dari harga $t_{tabel} = 1,70329$, dengan demikian terbukti bahwa pembelajaran sosiologi siswa SMA Negeri 10 efektif setelah menggunakan media animasi flash.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan pembahasan penelitian ini, maka di sampaikan saran sebagai berikut :

1. Kepala sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk media pembelajaran salah satunya media multimedia interaktif berbasis animasi.
2. Guru diharapkan kepada guru untuk meningkatkan profesionalismenya, dengan memanfaatkan media pembelajaran salah satunya media animasi agar dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

3. Peneliti diharapkan kepada peneliti agar dapat melakukan penelitian berkelanjutan dengan metode yang lebih baik dengan judul yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R.H. 1976. *Selecting & Developing Media For Instructions*. Wescosin: American Society for Training and Development
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aris, Muhammad, Dkk. 2018. *Data dan Profil sekolah*. Pincang: SMA Negeri 10 Makassar
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Adventino. 2016. *Pengertian Animasi, Jenis-Jenis, Prinsip Utama, Perbedaan Cell Animation dan Digital Animation*. (<https://adventino.wordpress.com/2016/01/13/pengertian-animasi-jenis-jenis-prinsip-utama-perbedaan-cell-animation-dan-digital-animation/>). Dikutip, Rabu 13 Desember 2017. Jam 08.00 wita
- Bates, A. W. T. 1995. *Technology Open Learning and Distance Education*. New York: TJ Press Ltd.
- Bungin, Burhan. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dona, Marta Maria. 2011. *Pengaruh Media Animasi dan Kemampuan Awal Siswa SMA Karya terhadap Hasil Belajar Sistem Gerak Manusia*. Pontianak: Pendidikan Biologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Dewi, Feni. 2017. *Media Pembelajaran*. (<http://www.karyatulisaku.com/2017/10/media-pembelajaran.html?m=1>). Dikutip, Selasa 09 Januari 2018.
- Emzir. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pergoda.
- Feurich, P. 1997. *Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Applications*. Forth Worth: The Dryden Press
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hofstetter, Fred T. 2001 *Multimedia Literacy. Third Edition*. McGraw-Hill International Edition: New York

- Hidayati Tia Sopyan. 2015. *Pengertian Multimedia Menurut Para Ahli*. (<http://tia-sopyan.blogspot.co.id/2015/02/pengertian-multimedia-menurut-para-ahli.html>). Dikutip, Rabu 13 Desember 2017. Jam 08.00 wita.
- Hindarsyah Tifin. 2014. *Multimedia secara umum*. (<http://rumah-belajar-mutiara-sunah.blogspot.co.id/2014/12/multimedia-secara-umum.html>). Dikutip, Rabu 13 Desember 2017. Jam 09:30 wita.
- Ismail, Abu Bakar. 2011. *Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di SMP Muhammadiyah 10 Makassar*. Makassar: Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
- Kemp, J.E, dan Dayton, D.K. 1985. *Planing and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publisher, New York
- Means. 2013. *Pengertian Multimedia Interaktif*. (<http://means-23.blogspot.com/2013/01/pengertian-multimedia-interaktif.html?m=1>). Dikutip, Rabu 13 Desember 2017. Jam 09.30 wita
- Melari, Erma. 2016. *Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran*. (<http://ermamelati3.blogspot.co.id/2016/09/tugas-6-penerapan-multimedia-dalam.html>). Dikutip, Kamis 14 Desember 2017. Jam 13.30 wita.
- Piaget, Jean & Barbel Inhelder. *Psikologi Anak*. Terjemahan Miftahul Jannah, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, Cet. 1, 2010.
- Prasetyo, Sigit. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*. Semarang: UNNES.
- Robin dan Linda. 2001. *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*. Elek Media Komputindo: Jakarta
- Ridwan dan Sunarta. 2013. *Pengantar Statistika*. Bandung. Alfabeta
- Rahmadaniati Fitri. 2015. *Pengertian Multimedia Interaktif*. (<http://fitriurahma.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-multimedia-interaktif.html>). Dikutip Rabu 13 Desember 2017. Jam 09.30 wita
- Rudi, S., & Cepi, R. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurlekipend FIP UPI (<http://tangkumanpustaka.blogspot.co.id/2017/05/10/pengertian-media-pembelajaran.html?m=1>). Dikutip, Kamis 18 Januari 2018. Jam 13:47 wita.

- Schramm, Wilbur. 1977. *Big Media, Little Media, Tools and Technologies for Instruction*. London: Sage Publications
- Siregar, Suriani. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Media Animasi terhadap Pemahaman Konsep, Sikap Ilmiah, dan Asesmen Kinerja Siswa pada Konsep Sintesis Protein*. Banda Aceh: Pendidikan Biologi FKIP Unsyiah.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suberi, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran, Jurnal Media Teknologi, Vol. 2, No. 1* Cianjur: Universitas Suryakencana.
- Sukardi. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Syamsuri, Syukri. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar : FKIP Unismuh Makassar.p
- Septiana, Ika. 2011. *Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*. (<http://ikasep007.blogspot.co.id/2011/05/klasifikasi-media-pembelajaran-menurut-para-ahli.html?m=1>) Dikutip, Rabu 10 Januari 2018. Jam 19:40 wita.
- Wijaya, Yoga Permana. 2014. *Pengertian Multimedia Interaktif*. (<https://yogapermanawijaya.wordpress.com/2014/04/24/pengertian-multimedia-interaktif-2/>). Dikutip Rabu 13 Desember 2017. Jam 09.30 wita
- <http://www.asikbelajar.com/2013/09/pengertian-manfaat-jenis-dan-pemilihan-media.html>. Dikutip, Jumat 15 Desember 2017. Jam 15.00 wita.
- http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._BIOLOGI/196805091994031-KUSNADI/BUKU_SAKU_BIOLOGI_SMA_KUSNADI_DKK/Kelas_XII/4_ReproduksiSel/ReproduksiSEL_2v2.pdf. 2012. Dikutip, Selasa 02 Januari 2018. Jam 20.00 wita
- <http://www.kursuswebsite.org/pengertian-flash-dan-animasi-beserta-contohnya/>. Dikutip, Rabu 10 Januari 2018. Jam 19:42 wita,
- <https://cintarekayasa.wordpress.com/2013/06/29/multimedia-dan-perangkat-perangkatnya/>. Dikutip, Rabu 10 Januari 2018. Jam 20:00 wita.

LAMPIRAN



Keterangan proses wawancara dengan bapak hamzah,S.Pd



Keterangan proses belajar mengajar



Keterangan proses belajar mengajar



Keterangan proses belajar mengajar



Keterangan proses wawancara dengan kepala sekolah

SOAL POST TEST

POKOK BAHASAN : MASALAH SOSIAL

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d atau e di depan jawaban yang paling benar

- 1) Perhatikan uraian berikut ini ?
 - 1) Terjadi perang urat saraf antara A dan B
 - 2) Di antara pihak-pihak yang bertikai timbul rasa benci
 - 3) Pabrik itu dirikan secara patungan
 - 4) Pertandingan sepakbola antara klub di Makassar
 Dari contoh diatas yang termasuk konvensi adalah:
 - a. 3 dan 4
 - b. 1 dan 2
 - c. 1 dan 4
 - d. 1 dan 3
 - e. 2 dan 3
- 2) Di bawah ini yang merupakan sifat masalah sosial yaitu.....
 - a. Terjadi karena masalah individu
 - b. Dampaknya dirasakan oleh masyarakat luas
 - c. Hanya merugikan diri sendiri jika tidak diselesaikan
 - d. Dapat diselesaikan sendiri
 - e. Terjadi karena kelalaian pribadi
- 3) Berikut ini yang merupakan akibat dari kepadatan penduduk di kota yaitu...
 - a. Sukar mendapatkan barang dan jasa
 - b. Sukar mendapatkan transportasi
 - c. Sukar mendapatkan layanan kesehatan
 - d. Sukar mendapatkan hiburan
 - e. Sukar mendapatkan lahan tempat tinggal
- 4) Salah satu fungsi nilai sosial dalam kehidupan masyarakat yaitu....
 - a. Memberi arahan tentang perilaku baik
 - b. Memberi contoh tentang perilaku yang baik
 - c. Membedakan hal-hal yang disukai dan tidak disukai
 - d. Sebagai pengawas perilaku manusia
 - e. Gambaran tentang anjuran dan larangan
- 5) Tindakan sosial masyarakat pada dasarnya diarahkan untuk mewujudkan..
 - a. Nilai

- b. Kaidah
- c. Pranata
- d. Interaksi
- e. Norma

Kunci Jawaban:

- 1. B
- 2. B
- 3. E
- 4. D
- 5. D

SOAL POST TEST

POKOK BAHASAN : MASALAH SOSIAL

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d, atau e di depan jawaban yang paling benar

- 1) Perhatikan uraian berikut ini
 - 1) terjadi perang urat saraf antara A dan B
 - 2) di antara pihak-pihak yang bertikai timbul rasa benci
 - 3) pabrik itu didirikan secara patungan
 - 4) pertandingan sepakbola antara klub di Jakarta
 Dari contoh di atas yang termasuk kontravensi adalah:
 - A. 3 dan 4
 - B. 1 dan 2
 - C. 1 dan 4
 - D. 1 dan 3
 - E. 2 dan 3
- 2) Di bawah ini yang merupakan sifat masalah sosial yaitu:
 - A. terjadi karena masalah individu
 - B. dampaknya dirasakan oleh masyarakat luas
 - C. hanya merugikan diri sendiri jika tidak diselesaikan
 - D. dapat diselesaikan sendiri
 - E. terjadi karena kelalaian pribadi
- 3) Berikut ini yang merupakan akibat dari kepadatan penduduk di kota yaitu...
 - A. sukar mendapatkan barang dan jasa
 - B. sukar mendapatkan transportasi
 - C. sukar mendapatkan layanan kesehatan
 - D. sukar mendapatkan hiburan
 - E. sukar mendapatkan lahan tempat tinggal
- 4) Tindakan sosial masyarakat pada dasarnya diarahkan untuk mewujudkan...
 - A. nilai
 - B. kaidah
 - C. pranata
 - D. interaksi
 - E. norma

- 5) Contoh orang-orang yang menduduki lapisan sosial yang berdasarkan ukuran kekuasaan yaitu...
- A. para pejabat pemerintah
 - B. orang yang berjasa dalam suatu negara dalam hal agama
 - C. ilmuwan dan cendekiawan
 - D. semua guru yang bekerja dengan tekun
 - E. kaum ulama dan cendekiawan

Kunci Jawaban

Pilihan Ganda;

- 1.B
- 2.B
- 3.E
- 4.D
- 5.A

LAMPIRAN D.1

ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF

1. Pretest

Tabel D.1 Skor Pretest Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Makassar

No	Nama	Skor
1	ALIYAH	6
2	DESI	7
3	ERNAWATI	5
4	HAERUL INSAN	8
5	IRA ASWANA	5
6	MUH. FATHURRAHMAN	7
7	MUH. KADRI	8
8	MUH. SYAHRUL	6
9	MUH. YUSRAN	5
10	MUHAMMAD ASWAR	7
11	MUHAMMAD REZKI	4
12	MUHAMMAD SYAHRIR	3
13	MUSDALIFA	13
14	NUR FAUSIA IKA BELA	3
15	NUR HIKMAH HAMZAH	9
16	NUR INSANA	4
17	NUR WAHYULI	3
18	NURAENI RAHMAN	10
19	NURUL FAUSIAH	12
20	NURUL HIKMAH	12
21	PUTRI ANDREANI	5
22	PUTRI SAKINA MANGANTAR	4
23	RANDI	5
24	ROSTINA	12
25	SAHAR	8
26	SARIANA	14
27	SITTI HAJAR HAMZAH	11
28	SRI AYU WANDANY	8
29	SUCI ANGGRENI	10

- a. Skor ideal = 25
- b. Skor tertinggi = 14
- c. Skor terendah = 3
- d. Rentang Skor (R) = skor tertinggi – skor terendah (14 – 3 = 11)
- e. Banyaknya Data (n) = 29
- f. Banyaknya Kelas (K)
- $$= 1 + 3,3 \log n$$
- $$= 1 + 3,3 \log 29$$
- $$= 5,83 \approx 6 \text{ (dibulatkan)}$$
- g. Panjang kelas interval (i)
- $$= \frac{R}{K}$$
- $$= \frac{11}{6} = 1,83 \approx 2 \text{ (dibulatkan)}$$

Tabel D.2 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik pada Pretest

Interval Skor			f _i	(x _i)	x _i ²	x _i · f _i	x _i ² · f _i
3	-	4	6	3,5	12,25	21,0	73,5
5	-	6	7	5,5	30,25	38,5	211,75
7	-	8	7	7,5	56,25	52,5	393,75
9	-	10	3	9,5	90,25	28,5	270,75
11	-	12	4	11,5	132,25	46,0	529
13	-	14	2	13,5	182,25	27,0	364,25
Jumlah			29	-	-	213,5	1843,25

h. Skor rata-rata ($\bar{X}$)

$$= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{213,5}{29} = 7,36$$

i. Standar Deviasi

$$= \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2 - \frac{(\sum f_i x_i)^2}{n}}{n-1}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{1843,25 - \frac{(213,5)^2}{29}}{29-1}} \\
 &= \sqrt{\frac{1843,25 - 1571,80}{28}} \\
 &= \sqrt{\frac{271,45}{28}} \\
 &= \sqrt{9,69} \\
 &= 3,11
 \end{aligned}$$

2. Posttest

Tabel D.3 Skor Posttest Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Makassar

No	Nama	Skor
1	ALIYAH	12
2	DESI	15
3	ERNAWATI	14
4	HAERUL INSAN	16
5	IRA ASWANA	19
6	MUH. FATHURRAHMAN	22
7	MUH. KADRI	13
8	MUH. SYAHRUL	13
9	MUH. YUSRAN	17
10	MUHAMMAD ASWAR	18
11	MUHAMMAD REZKI	14
12	MUHAMMAD SYAHRIR	17
13	MUSDALIFA	23
14	NUR FAUSIA IKA BELA	17
15	NUR HIKMAH HAMZAH	23
16	NUR INSANA	19
17	NUR WAHYULI	15
18	NURAENI RAHMAN	23
19	NURUL FAUSIAH	20
20	NURUL HIKMAH	21
21	PUTRI ANDREANI	14
22	PUTRI SAKINA MANGANTAR	16
23	RANDI	16

24	ROSTINA	17
25	SAHAR	12
26	SARIANA	21
27	SITTI HAJAR HAMZAH	17
28	SRI AYU WANDANY	15
29	SUCI ANGGRENI	18

- a. Skor ideal = 25
- b. Skor tertinggi = 23
- c. Skor terendah = 12
- d. Rentang Skor (R) = skor tertinggi – skor terendah (23-12= 11)
- e. Banyaknya Data (n) = 29
- f. Banyaknya Kelas (K)
- $$= 1 + 3,3 \log n$$
- $$= 1 + 3,3 \log 29$$
- $$= 5,83 \approx 6 \text{ (dibulatkan)}$$
- g. Panjang kelas interval (i)
- $$= \frac{R}{K}$$
- $$= \frac{11}{6} = 1,83 \approx 2 \text{ (dibulatkan)}$$

Tabel D.4 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik pada *Posttest*

Interval Skor			f_i	(xi)	x_i^2	$x_i \cdot f_i$	$x_i^2 \cdot f_i$
12	-	13	4	12,5	156,25	50,0	625,00
14	-	15	6	14,5	210,25	87,0	1261,50
16	-	17	8	16,5	272,25	132,0	2178,00
18	-	19	4	18,5	342,25	74,0	1369,00
20	-	21	3	20,5	420,25	61,5	1260,75
22	-	23	4	22,5	506,25	90,0	2025,00
Jumlah			29	-	-	494,50	8719,25

$$h. \text{ Skor rata-rata } (\bar{X}) = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{494,50}{29} = 17,05$$

$$i. \text{ Standar Deviasi} = \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2 - \frac{(\sum f_i x_i)^2}{n}}{n-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{8719,25 - \frac{(494,50)^2}{29}}{29-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{8719,25 - 8432,08}{28}}$$

$$= \sqrt{\frac{287,17}{28}}$$

$$= \sqrt{10,26}$$

$$= 3,20$$

**Tingkat Kategorisasi Tes Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik
(Pretest dan Posttest)**

- a. Skor tertinggi = 23
- b. Skor terendah = 0
- c. Rentang (R) = skor tertinggi – skor terendah (23 – 0 = 23)
- d. Batas Skala (BS) = 5 skala
- e. Panjang Kelas Interval = $\frac{R}{BS} = \frac{23}{5} \approx 4,6 \approx 5$ (dibulatkan)

Tabel D.5: Kategorisasi Skor Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik

No	Interval skor	Kategori	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	Presentase %	Frekuensi	Presentase %
1	0 – 4	Sangat Rendah	6	20,7	0	0
2	5 – 9	Rendah	15	51,7	0	0
3	10 – 14	Sedang	8	27,6	7	24,1
4	15 – 19	Tinggi	0	0	15	51,7
5	20 – 24	Sangat Tinggi	0	0	7	24,1
Jumlah			29		29	

f. Presentase Pretest

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah perolehan skor (frekuensi)}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

$$1) \text{ Presentase 1} = \frac{6}{29} \times 100\% = 20,7 \%$$

$$2) \text{ Presentase 2} = \frac{15}{29} \times 100\% = 51,7 \%$$

$$3) \text{ Presentase 3} = \frac{8}{29} \times 100\% = 27,6 \%$$

$$4) \text{ Presentase 4} = \frac{0}{29} \times 100\% = 0 \%$$

$$5) \text{ Presentase 5} = \frac{0}{29} \times 100\% = 0 \%$$

g. Presentase Posttest

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah perolehan skor (frekuensi)}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

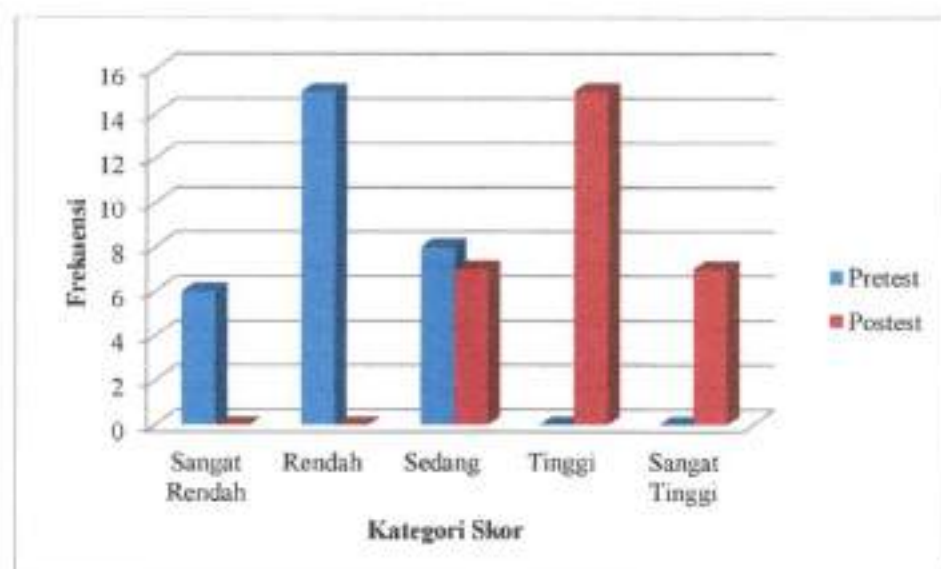
$$1) \text{ Presentase 1} = \frac{0}{29} \times 100\% = 0 \%$$

$$2) \text{ Presentase 2} = \frac{0}{29} \times 100\% = 0 \%$$

$$3) \text{ Presentase 3} = \frac{7}{29} \times 100\% = 24,1 \%$$

$$4) \text{ Presentase 4} = \frac{15}{29} \times 100\% = 51,7 \%$$

$$5) \text{ Presentase 5} = \frac{7}{29} \times 100\% = 24,1 \%$$



Gambar

D.1 Kategorisasi Skor Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik dari Skor *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Tabel D.5 dan Gambar D. 1 terlihat bahwa tingkat skor hasil belajar sosiologi peserta didik kelas X IPS 1 diperoleh data untuk *pretest* 20,7 % peserta didik berada pada kategori sangat rendah, 51,7 % peserta didik berada pada kategori rendah dan 27,6 % peserta didik berada pada kategori sedang. Persentase tertinggi untuk perolehan skor saat *pretest* berada pada kategori rendah, sehingga tingkat hasil belajar sosiologi peserta didik sebelum diterapkan multimedia interaktif berbasis animasi flash berada pada kategori rendah. Sedangkan data untuk *posttest* 24,1 % peserta didik berada pada kategori Sedang, 51,7 % peserta didik berada pada kategori tinggi dan 24,1 % peserta didik berada pada kategori sangat tinggi. Persentase tertinggi untuk perolehan skor saat *posttest* berada pada kategori tinggi, sehingga tingkat hasil belajar sosiologi peserta didik setelah diterapkan multimedia interaktif berbasis animasi flash berada pada kategori tinggi.

ANALISIS STATISTIK INFERENSIAL

D.2.1 Uji Normalitas Data

a. *Pre Test*

- 1) Banyaknya data (n) : 29
- 2) Skor rata-rata : 7,36
- 3) Standar deviasi (St) : 3,11

Tabel D.2.1.1 Pengujian Normalitas *Pretest*

Interval Kelas	K _i	Batas Kelas	Z Batas Kelas	Luas Z Tabel	Interval Luas Z Tabel	O _i	E _i	(O _i - E _i) ²	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
3 - 4	3,5	2,5 - 4,5	-1,56 - (-0,92)	0,0598 - 0,1788	0,1190	6	3,4510	6,4974	1,8828
5 - 6	5,5	4,5 - 6,5	-0,92 - (-0,28)	0,1788 - 0,3897	0,2109	7	6,1161	0,7813	0,1277
7 - 8	7,5	6,5 - 8,5	-0,28 - 0,37	0,3897 - 0,6443	0,2546	7	7,3834	0,1470	0,0199
9 - 10	9,5	8,5 - 10,5	0,37 - 1,01	0,6443 - 0,8438	0,1995	3	5,7855	7,7590	1,3411
11 - 12	11,5	10,5 - 12,5	1,01 - 1,65	0,8438 - 0,9505	0,1067	4	3,0943	0,8203	0,2651
13 - 14	13,5	12,5 - 14,5	1,65 - 2,30	0,9505 - 0,9892	0,0387	2	1,1223	0,7704	0,6864
Jumlah						29			4,3230

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, diperoleh nilai hitung $\chi^2_{hitung} = 4,3230$. Sedangkan nilai tabel χ^2_{tabel} untuk taraf kesalahan $\alpha = 5\%$ dan $dk = k - 3 = 6 - 3 = 3$ adalah sebesar 7,815. Dengan demikian nilai hitung $\chi^2_{hitung} <$ nilai tabel χ^2_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa skor *pretest* hasil belajar sosiologi peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 10 Makassar berdistribusi normal.

Contoh analisis perhitungan untuk interval skor kelas pertama (3 - 4)

- **Batas Kelas**

$$\text{Batas bawah kelas} = \text{Skor bawah} - 0,5 = 3 - 0,5 = 2,5$$

$$\text{Batas atas kelas} = \text{Skor atas} + 0,5 = 4 + 0,5 = 4,5$$

- **Nilai Tengah ($\bar{x}_i$)**

$$\bar{x}_i = \frac{\text{skor atas kelas} + \text{skor bawah kelas}}{2} = \frac{4 + 3}{2} = 3,5$$

- **Z Batas Kelas**

$$Z \text{ batas bawah} = \frac{x - \bar{x}}{s} = \frac{2,5 - 7,36}{3,11} = -1,56$$

$$Z \text{ batas atas} = \frac{x - \bar{x}}{s} = \frac{4,5 - 7,36}{3,11} = -0,92$$

- **Z Tabel**

Dilihat pada tabel Z kurva normal dimana:

$$Z_1(-1,56) = 0,05983 \quad ; \quad Z_2(-0,92) = 0,1788$$

- **Interval luas Z Tabel**

$$Z_1 - Z_2 = 0,05983 + 0,1788 = 0,1190$$

- **Banyaknya Data Hasil Penelitian (OI)**

Frekuensi awal dari skor 3 sampai 4 yaitu G

- Banyaknya Data yang Diperapkan (E_i)

$$E_i = \text{luas } Z \text{ tabel} \times \text{jumlah responden} = 0,1190 \times 29 = 3,4510$$

- Nilai Chi-Kuadrat

$$\chi^2 = \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} = \frac{(6 - 3,4510)^2}{3,4510} = \frac{6,4974}{3,4510} = 1,8828$$

b. *Post Test*

- 4) Banyaknya data (n) : 29
- 5) Skor rata-rata : 17,05
- 6) Standar deviasi (St) : 3,20

Tabel D.2.1.2 Pengujian Normalitas *Posttest*

Interval Kelas	N_i	Batas Kelas	Z Batas Kelas	Luas Z Tabel	Interval Luas Z Tabel	O_i	E_i	$(O_i - E_i)^2$	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
12 – 13	12,5	11,5 – 13,5	-1,73 – (-1,11)	0,0418 – 0,1335	0,0917	4	2,6593	1,7975	0,6759
14 – 15	14,5	13,5 – 15,5	-1,11 – (-0,48)	0,1335 – 0,3156	0,1821	6	5,2809	0,5171	0,0979
16 – 17	16,5	15,5 – 17,5	-0,48 – 0,14	0,3156 – 0,5557	0,2401	8	6,9629	1,0756	0,1545
18 – 19	18,5	17,5 – 19,5	0,14 – 0,77	0,5557 – 0,7794	0,2237	4	6,4873	6,1867	0,9537
20 – 21	20,5	19,5 – 21,5	0,77 – 1,39	0,7794 – 0,9177	0,1383	3	4,0107	1,0215	0,2547
22 – 23	22,5	21,5 – 23,5	1,39 – 2,02	0,9177 – 0,9783	0,0606	4	1,7574	5,0293	2,8618
Jumlah						29			4,9985

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, diperoleh nilai hitung $\chi^2_{hitung} = 4,9985$. Sedangkan nilai tabel χ^2_{tabel} untuk taraf kesalahan $\alpha = 5\%$ dan $dk = k - 3 = 6 - 3 = 3$ adalah sebesar 7,815. Dengan demikian nilai hitung $\chi^2_{hitung} <$ nilai tabel χ^2_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa skor posttest hasil belajar sosiologi peserta didik kelas X IPS SMA/MA 10 Makassar berdistribusi normal.

Contoh analisis perhitungan untuk interval skor kelas pertama (12 - 13)

- **Batas Kelas**

$$\text{Batas bawah kelas} = \text{skor bawah} - 0,5 = 12 - 0,5 = 11,5$$

$$\text{Batas atas kelas} = \text{Skor atas} + 0,5 = 13 + 0,5 = 13,5$$

- **Nilai Tengah (f_1)**

$$x_1 = \frac{\text{skor atas kelas} + \text{skor bawah kelas}}{2} = \frac{12 + 13}{2} = 12,5$$

- **Z Batas Kelas**

$$Z \text{ batas bawah} = \frac{x - \bar{x}}{S} = \frac{11,5 - 17,05}{3,20} = -1,73$$

$$Z \text{ batas atas} = \frac{x - \bar{x}}{S} = \frac{13,5 - 17,05}{3,20} = -1,11$$

- **Z Tabel**

Dilihat pada tabel Z kurva normal di bawah:

$$Z_1(-1,73) = 0,0418 \quad ; Z_2(-1,11) = 0,1335$$

- **Interval Luas Z Tabel**

$$Z_1 - Z_2 = 0,0418 - 0,1335 = 0,0917$$

- **Banyaknya Data Hasil Penelitian (D_1)**

Frekuensi awal dari skor 12 sampai 13 yaitu 4

- Banyaknya Data yang Diharapkan (Ei)

$$Ei = \text{luas 7 tabel} \times \text{jumlah responden} = 0,0917 \times 29 = 2,6593$$

- Nilai Chi-Kuadrat

$$\chi^2 = \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} = \frac{(4 - 2,6593)^2}{2,6593} = \frac{1,7975}{2,6593} = 0,6759$$

TUJUAN PENELITIAN

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh hasil belajar sosiologi peserta didik Kelas X IPS SMA Negeri 10 Makassar setelah diajar dengan menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis media power point

H_a = Terdapat pengaruh hasil belajar sosiologi peserta didik Kelas X IPS SMA Negeri 10 Makassar setelah diajar dengan menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis media power point

Hipotesis statistik:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

dengan:

μ_1 = Skor rata-rata populasi tes posttest

μ_2 = Skor rata-rata populasi tes pretest

Adapun hasil yang diperoleh dari analisis deskriptif mengenai hasil belajar sosiologi peserta didik pada Tabel D.2 berikut.

Tabel D.2.2.1 : Data analisis statistik deskriptif untuk uji hipotesis

Uji Hipotesis	
Posttest	Pretest
$n_1 = 29$	$n_2 = 29$
$\bar{x}_1 = 17,05$	$\bar{x}_2 = 7,36$
$S_1 = 3,20$	$S_2 = 3,11$

Untuk memperoleh *t*-hitung, maka terlebih dahulu harus mendapatkan korelasi data x_1 dan x_2 terlebih dahulu dengan

menggunakan rumus:

$$r = \frac{n(\sum X_1 X_2) - (\sum X_1)(\sum X_2)}{\sqrt{\{n\sum X_1^2 - (\sum X_1)^2\} \{n\sum X_2^2 - (\sum X_2)^2\}}}$$

Tabel D.2.2.1 : Data skor *Posttest* dan *Pretest* peserta didik

No	X_1	X_2	X_1^2	X_2^2	$X_1 \cdot X_2$
1	12	6	144	36	72
2	15	7	225	49	105
3	14	5	196	25	70
4	16	8	256	64	128
5	19	5	361	25	95
6	22	7	484	49	154
7	13	8	169	64	104

8	13	6	169	36	78
9	17	5	289	25	85
10	18	7	324	49	126
11	14	4	196	16	56
12	17	3	289	9	51
13	23	13	529	169	299
14	17	3	289	9	51
15	23	9	529	81	207
16	19	4	361	16	76
17	15	3	225	9	45
18	23	10	529	100	230
19	20	12	400	144	240
20	21	12	441	144	252
21	14	5	196	25	70
22	16	4	256	16	64
23	16	5	256	25	80
24	17	12	289	144	204
25	12	8	144	64	96
26	21	14	441	196	294
27	17	11	289	121	187
28	15	8	225	64	120
29	18	10	324	100	180
	497	214	8825	1874	3819

$$r = \frac{n(\sum X_1 X_2) - (\sum X_1)(\sum X_2)}{\sqrt{[n \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2][n \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2]}}$$

$$r = \frac{(20 \times 3819) - (407 \times 214)}{\sqrt{[(29 \times 8825) - (497)^2][(29 \times 1874) - (214)^2]}}$$

$$r = \frac{110751 - 106358}{\sqrt{(235925 - 247009)(34346 - 45796)}}$$

$$r = \frac{4393}{\sqrt{(8916)(8350)}}$$

$$r = \frac{4393}{\sqrt{76231800}}$$

$$r = \frac{4393}{8731.0824}$$

$$r = 0.5031$$

$$\text{Maka, } t_{hitung} = \frac{\frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}{\sqrt{\frac{3.20^2}{29} + \frac{(3.11)^2}{29} - 2(0.5031) \frac{3.20}{\sqrt{29}} \frac{3.11}{\sqrt{29}}}}$$

$$= \frac{17.05 - 7.36}{\sqrt{\frac{(3.20)^2}{29} + \frac{(3.11)^2}{29} - 2(0.5031) \frac{3.20}{\sqrt{29}} \frac{3.11}{\sqrt{29}}}}$$

$$= \frac{9,69}{\sqrt{\frac{10,24}{29} + \frac{9,6721}{29} - (1,0062) \frac{3,20}{5,3052} - \frac{3,11}{5,3852}}}$$

$$= \frac{9,69}{\sqrt{(0,3531 + 0,3335) - (1,0062)(0,5942)(0,5775)}}$$

$$= \frac{9,69}{\sqrt{0,6866 - 0,3453}}$$

$$= \frac{9,69}{\sqrt{0,3413}}$$

$$= \frac{9,69}{0,5842} = 16,5867$$

Berdasarkan di atas, diperoleh nilai $t_{hitung} = 16,5867$ Sedangkan nilai t_{tabel} untuk taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan $df = n - 2 = 29 - 2 = 27$ adalah sebesar 1,703. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat peningkatan hasil belajar sosiologi peserta didik Kelas X IPS SMA Negeri 10 Makassar setelah diajar dengan menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis media power point.

D.2.3. Uji N-Gain

Tabel D.2.3.1: Data Hasil Analisis N-Gain

No. Subjek	Nama	Skor		N-Gain	Kategori
		<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>		
1	Aliyah	6	12	0,32	Sedang
2	Desi	7	15	0,44	Sedang
3	Ernawati	5	14	0,45	Sedang
4	Haerul Insan	8	16	0,47	Sedang
5	Ira Aswana	5	19	0,70	Sedang
6	Muh. Fathurrahman	7	22	0,83	Tinggi
7	Muh. Kadri	8	13	0,29	Rendah
8	Muh. Syahrul	6	13	0,37	Sedang
9	Muh. Yusran	5	17	0,60	Sedang
10	Muhammad Aswar	7	18	0,61	Sedang
11	Muhammad Rezki	4	14	0,48	Sedang
12	Muhammad Syahrir	3	17	0,64	Sedang
13	Musdalifa	13	23	0,83	Tinggi
14	Nur Fausia Ika Bela	3	17	0,64	Sedang
15	Nur Hikmah	9	23	0,88	Tinggi

	Hanzah				
16	Nur Insana	4	19	0,71	Tinggi
17	Nur Wahyuli	3	15	0,55	Sedang
18	Nuraeni Rahman	10	23	0,87	Tinggi
19	Nurul Fausiah	12	20	0,62	Sedang
20	Nurul Hikmah	12	21	0,69	Sedang
21	Putri Andreani	5	14	0,45	Sedang
22	Putri Sakina Mangantar	4	16	0,57	Sedang
23	Randi	5	16	0,55	Sedang
24	Rostina	12	17	0,38	Sedang
25	Sabar	8	12	0,24	Rendah
26	Sariana	14	21	0,64	Sedang
27	Sitti Hajar Hanzah	11	17	0,43	Sedang
28	Sri Ayu Wandany	8	15	0,41	Sedang
29	Suci Anggreni	10	18	0,53	Sedang
RATA-RATA		7,36	17,05	0,55	Sedang

Uji N-Gain Rata-rata Peserta Didik:

$$g = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

$$g = \frac{17,05-7,36}{25-7,36}$$

$$g = \frac{9,69}{17,64}$$

$$g = 0,55$$

Berdasarkan perhitungan diperoleh besar N-Gain rata-rata yang diperoleh dari perhitungan adalah 0,55 berdasarkan kriteria N-Gain, maka peningkatan hasil belajar sosiologi peserta didik yang terjadi sebelum dan setelah menerapkan multimedia interaktif berbasis media power point pada kelas X IPS SMAN 10 Makassar termasuk kategori sedang.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(KD 3,4 dan 4,4)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 10 Makassar
 Mata Pelajaran : Sosiologi
 Kelas/Semester : X IPS/ 1
 Materi Pokok : Rancangan Penelitian Sosial
 Pertemuan Ke- : 1 s/d 9
 Alokasi Waktu : 3 x 45 menit (9 kali Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemasyarakatan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah (KI Pengetahuan).
- KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan (KI Keterampilan).

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.4. Memahami berbagai metode penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali gejala sosial di masyarakat	3.4.1. Menjelaskan penyusunan rancangan penelitian 3.4.2 Menjelaskan cara pengumpulan data 3.4.3 Menjelaskan proses pengolahan data dan analisa data penelitian 3.4.4 Menjelaskan penyusunan laporan penelitian secara tertulis sesuai kaidah karya tulis ilmiah
4.4. Melakukan penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali ragam gejala sosial dan hubungan sosial di masyarakat	4.4.1. Menyusun rancangan penelitian 4.4.2. Menyajikan laporan penelitian ilmiah yang sederhana berupa masalah sosial yang diatasi dan dipresentasikan di depan kelas

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran dengan cara discovery learning dan problem based learning diharapkan siswa mampu Memahami berbagai metode penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali gejala sosial di masyarakat dan Melakukan penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali ragam gejala sosial dan hubungan sosial di masyarakat

D. MATERI PEMBELAJARAN

• RANCANGAN PENELITIAN SOSIAL

Fakta

- Hasil penelitian sosial
- Berbagai masalah sosial

Konsep

- Definisi Penelitian
- Rancangan penelitian sosial
- Definisi Populasi dan sampel

Prinsip

- Jenis-jenis penelitian
- Metode penelitian sosial
- Teknik penarikan sampel

Prosedur

- Mengolah dan menganalisis data penelitian
- Melaksanakan penelitian sosial
- Langkah-langka penyusunan laporan penelitian
- Mengomunikasi-kan laporan hasil penelitian

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Topik /Tema	Metode penelitian sosial	
Sub topic	Rancangan penelitian sosial	
Tujuan Pembelajaran	1. Melalui kegiatan literisasi siswa mampu memahami Pengertian penelitian dan proses berfikir(penalaran) 2. Melalui kegiatan diskusi dan wawancara dengan berbagai sumber siswa mampu mengidentifikasi Pengertian penelitian dan proses berfikir(penalaran)	
Alokasi Waktu	3x45 menit	
Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Waktu
Kegiatan Awal	• Mengucapkan salam dan berdoa bersama, mengecek kehadiran dan mempersiapkan siswa untuk siap belajar. • Kegiatan literasi: memberikan stimulus dengan cara membaca buku yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran (non teks) • Memberikan apersepsi berupa pertanyaan materi yang lalu dan mengkaitkan dengan materi yang akan dibahas. • Memberikan motivasi: dengan menyampaikan KD/IPK dan menyampaikan garis besar materi serta penjelasan tentang rencana kegiatan yang akan dilakukan, yakni pembelajaran model <i>discovery learning</i>. • Menyampaikan bentuk penilaian: penilaian pengetahuan dengan tes tertulis dalam bentuk uraian dan lisan dan penilaian keterampilan dalam bentuk presentasi atau portofolio.	15 menit

Kegiatan Inti	Mengamati	Guru memberikan pengantar singkat tentang Pengertian penelitian dan proses berfikir(penalaran) yang dilanjutkan menayangkan gambar/foto / contoh penelitian sosial melalui powerpoint atau melalui sumber bacaan.	60 menit
	Menanya	Peserta didik membuat dan mengajukan pertanyaan/tanya jawab tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klarifikasi (guru dapat memancing peserta didik untuk bertanya dengan mengajukan pertanyaan terlebih dahulu).	
	Mengumpulkan informasi/eksperimen	- Peserta didik kemudian dikelompokkan secara berpasangan dan masing-masing diberi materi tentang penelitian dan proses berfikir. - Mengumpulkan data/informasi dari berbagai sumber baik bacaan atau melalui internet mengenai Pengertian penelitian dan proses berfikir(penalaran) serta menjelaskan kegunaan dan syarat penelitian bagi masyarakat	
	Mengasosiasi/mengolah informasi	- Membimbing siswa/kelompok dalam mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber terkait dengan permasalahan tiap kelompok. - Menganalisis dan mengolah informasi/data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk mendapatkan kesimpulan jawaban tentang Penelitian dan proses berfikir (penalaran) disertai kegunaan dan syarat penelitian.	
	Mengkomunikasikan	- Menyajikan informasi: secara acak diberi kesempatan kepada peserta didik untuk membacakan (dikondisikan dengan waktu). Pada saat seorang siswa/kelompok melakukan presentasi, siswa/kelompok yang lain dapat bertanya atau menanggapi. - Guru memberikan penguatan dan klarifikasi tentang permasalahan yang didiskusikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.	
Kegiatan Penutup		- Peserta didik membuat kesimpulan dibantu oleh guru mengenai Pengertian Penelitian dan Proses Berfikir (penalaran) disertai kegunaan dan syarat penelitian. - Melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, sebagai masukan untuk perbaikan dalam pertemuan berikutnya. - Guru melakukan evaluasi/post tes dengan mengajukan pertanyaan lisan secara acak untuk mengukur ketercapaian pembelajaran pekan ini sebagai umpan balik, misalnya pertanyaan: 1. Apa yang dimaksud penelitian dan kegunaannya? 2. Apa yang dimaksud proses berfikir atau penalaran ? - Menutup pelajaran. menyampaikan kepada siswa tentang materi Jenis – jenis penelitian	15 menit

Pertemuan ke- 2

Topik /Tema	Metode penelitian sosial	
Sub topic	Rancangan penelitian sosial	
Tujuan Pembelajaran	1. Melalui kegiatan literisasi siswa mampu memahami Jenis-jenis penelitian 2. Melalui kegiatan diskusi dan wawancara dengan berbagai sumber siswa mampu mengidentifikasi Jenis-jenis penelitian	
Alokasi Waktu	3x45 menit	
Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Waktu
Kegiatan Awal	- Mengucapkan salam dan berdoa bersama, mengecek kehadiran dan mempersiapkan siswa untuk siap belajar. - Kegiatan literasi: membaca buku yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran (non teks) selama 15 menit. - Memberikan apersepsi berupa pertanyaan tentang materi yang lalu dan	15 menit

		mengaitkannya dengan materi tentang . - Memberikan motivasi: dengan menyampaikan KD/IPK dan menyampaikan garis besar materi serta penjelasan tentang rencana kegiatan yang akan dilakukan, yakni pembelajaran model <i>discovery learning</i>. - Menyampaikan bentuk penilaian: penilaian pengetahuan dengan tes tertulis dalam bentuk uraian dan lisan dan penilaian keterampilan dalam bentuk portofolio. - Guru membentuk kelompok kecil (2 orang) dengan memberikan materi untuk didiskusikan.	
Inti	Mengamati Menanya Mengumpulkan informasi/eksperimen Mengasosiasi / mengolah informasi Mengkomunikasikan	- Guru memberikan pengantar singkat tentang Jenis-jenis penelitian dengan menunjukkan buku, contoh atau gambar-gambar yang terkait dengan materi tersebut kemudian bertanya kepada siswa, "siapa yang sudah pernah melihat buku-buku/gambar ini, atau mungkin ada yang sudah tahu apa isi dari buku ini?" - Membaca buku teks/melihat gambar/bagan mengenai materi tersebut kemudian mengajukan pertanyaan/tanya jawab tentang informasi yang belum dipahami/informasi tambahan yang ingin diketahui/atau sebagai klarifikasi materi. - Mengumpulkan data/informasi dari berbagai sumber terkait dengan materi. - Menganalisis dan mengolah data/informasi yang berhasil diperoleh kemudian membuat/menarik kesimpulan dari data yang dikumpulkan tentang permasalahan yang dibahas. - Menyajikan informasi: tiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan laporan hasil kerjanya dalam bentuk ppt. Pada saat satu kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain dapat bertanya atau menanggapi, demikian sampai masing-masing mendapat giliran. - Guru memberikan penguatan dan klarifikasi tentang permasalahan yang didiskusikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.	60 menit
Penutup		- Peserta didik membuat kesimpulan dibantu oleh guru mengenai Jenis-jenis penelitian. - Melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, sebagai masukan untuk perbaikan dalam pertemuan berikutnya. - Guru melakukan evaluasi/post tes dengan mengajukan pertanyaan lisan secara acak, misalnya pertanyaan: - Jelaskan perbedaan jenis-jenis penelitian ? - Menutup pelajaran dengan menyampaikan materi pertemuan berikutnya tentang Rancangan penelitian dan cara penentuan topik penelitian.	15 menit

Pertemuan 3

Topik /Tema	Metode penelitian sosial	
Sub topic	Rancangan penelitian sosial	
Tujuan Pembelajaran	- Melalui kegiatan literasi siswa mampu memahami Rancangan penelitian dan Cara menentukan Topik penelitian - Melalui kegiatan diskusi dan wawancara dengan berbagai sumber siswa mampu mengidentifikasi Rancangan penelitian dan Cara menentukan Topik penelitian	
Alokasi Waktu	3x45 menit	
Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Waktu
Kegiatan Awal	Mengucapkan salam dan berdoa bersama, mengecek kehadiran dan mempersiapkan siswa untuk siap belajar.	15

		- Kegiatan literasi: memberikan stimulus dengan cara membaca buku yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran (non teks). - Memberikan apresiasi berupa pertanyaan materi yang lalu dan mengaitkan dengan materi yang akan dibahas. - Memberikan motivasi: dengan menyampaikan KD/IPK dan menyampaikan garis besar materi serta penjelasan tentang rencana kegiatan yang akan dilakukan, yakni pembelajaran model <i>discovery learning</i>. - Menyampaikan bentuk penilaian: penilaian pengetahuan dengan tes tertulis dalam bentuk uraian dan lisan dan penilaian keterampilan dalam bentuk presentasi atau forum roleplay.	menit
Kegiatan Ini	Mengasah Menanya Mengumpulka n informasi/ eksperimen Mengasosiasi/ mengolah informasi Mengkomuni- kasikan	- Guru memberikan pengantar singkat tentang Rancangan penelitian dan Cara menentukan Topik penelitian yang dilanjutkan menyajikan gambar/foto /contoh rancangan penelitian dan cara menentukan topic penelitian melalui powerpoint atau melalui sumber bacaan - Peserta didik membuat dan mengajukan pertanyaan/nya jawab tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klarifikasi (guru dapat memancing peserta didik untuk bertanya dengan mengajukan pertanyaan terlebih dahulu). - Peserta didik kemudian dikelompokkan secara berpasangan dan masing-masing diberi nomor permasalahan yang berbeda. - Mengumpulkan data/informasi dari berbagai sumber baik bacaan atau melalui internet mengenai Rancangan penelitian dan Cara menentukan Topik penelitian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari - Membimbing siswa/kelompok dalam mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber terkait dengan permasalahan tiap kelompok. - Menganalisis dan mengolah informasi/data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk mendapatkan kesimpulan jawaban tentang Rancangan penelitian dan cara menentukan Topik penelitian berdasarkan contoh peristiwa gejala sosial. - Menyajikan informasi secara acak, diberi kesempatan kepada peserta didik untuk membacakan (dikondisikan dengan waktu). Pada saat seorang siswa/ kelompok melakukan presentasi, siswa/kelompok yang lain dapat bertanya atau menanggapi. - Guru memberikan penguatan dan klarifikasi tentang permasalahan yang didiskusikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.	60 menit
Kegiatan Penutup		- Peserta didik membuat kesimpulan dibantu oleh guru mengenai Rancangan penelitian dan cara menentukan Topik penelitian - Melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, sebagai masukan untuk perbaikan dalam pertemuan berikutnya. - Guru melakukan evaluasi/post tes dengan mengajukan pertanyaan lisan secara acak untuk mengukur ketercapaian pembelajaran pekan ini sebagai umpan balik, misalnya pertanyaan: 1. Jelaskan rancangan penelitian? 2. Jelaskan cara menentukan topic penelitian? - Menutup pelajaran menyampaikan kepada siswa tentang materi penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif subyek penelitian (populasi dan sampel)	15 menit

Pertemuan 4

Topik / Tema	Metode penelitian sosial
--------------	--------------------------

Sub topic		Rancangan penelitian sosial	
Tujuan Pembelajaran		1. Melalui kegiatan literasi siswa mampu memahami Penelitian kuantitatif dan kualitatif dan Subyek (populasi dan Sampel) 2. Melalui kegiatan diskusi dan wawancara dengan berbagai sumber siswa mampu mengidentifikasi Penelitian kuantitatif dan kualitatif dan Subyek (populasi dan Sampel)	
Alokasi Waktu		3x45 menit	
Langkah Pembelajaran		Deskripsi	Waktu
Kegiatan Awal		- Mengucapkan salam dan berdoa bersama, mengecek kehadiran dan mempersiapkan siswa untuk siap belajar. - Kegiatan literasi memberikan stimulus dengan cara membaca buku yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran (non teks). - Memberikan apersepsi berupa pertanyaan materi yang lalu dan mengkaitkan dengan materi yang akan dibahas. - Memberikan motivasi: dengan menyampaikan KD/IPK dan menyampaikan garis besar materi serta penjelasan tentang rencana kegiatan yang akan dilakukan, yakni pembelajaran model <i>discovery learning</i>. - Menyampaikan bentuk penilaian: penilaian pengetahuan dengan tes tertulis dalam bentuk uraian dan lisan dan penilaian keterampilan dalam bentuk presentasi atau portofolio.	15 menit
Kegiatan Inti	Mengamati	Guru memberikan pengantar singkat tentang yang dilanjutkan menayangkan gambar/foto/contoh penelitian kualitatif dan kuantitatif serta populasi dan sampel melalui powerpoint atau melalui sumber bacaan.	105 menit
	Menanya	Peserta didik membuat dan mengajukan pertanyaan/tanya jawab tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klarifikasi (guru dapat memancing peserta didik untuk bertanya dengan mengajukan pertanyaan terlebih dahulu).	
	Mengumpulkan informasi/eksperimen	- Peserta didik kemudian dikelompokkan secara berpasangan dan masing-masing diberi nomor permasalahan yang berbeda. - Mengumpulkan data/informasi dari berbagai sumber baik bacaan atau melalui internet mengenai Penelitian kuantitatif dan kualitatif dan Subyek (populasi dan Sampel) serta contoh-contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	
	Mengasosiasi / mengolah informasi	- Membimbing siswa/kelompok dalam mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber terkait dengan permasalahan tiap kelompok. - Menganalisis dan mengolah informasi/data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk mendapatkan kesimpulan jawaban tentang Penelitian kuantitatif dan kualitatif dan subyek (populasi dan sampel) Penelitian kuantitatif disertai contoh-contohnya.	
		- Menyajikan informasi: secara acak diberi kesempatan kepada peserta didik untuk membacakan (dikondisikan dengan waktu). Pada saat seorang siswa/kelompok melakukan presentasi, siswa/kelompok yang lain dapat bertanya atau menanggapi. - Guru memberikan penguatan dan klarifikasi tentang permasalahan yang didiskusikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.	
Kegiatan Penutup		- Peserta didik membuat kesimpulan dibantu oleh guru mengenai Penelitian kuantitatif dan kualitatif dan subyek (populasi dan sampel) Melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, sebagai masukan untuk perbaikan dalam pertemuan berikutnya. - Guru melakukan evaluasi/post tes dengan mengajukan pertanyaan lisan secara acak untuk mengukur ketercapaian pembelajaran pekan ini sebagai umpan balik, misalnya pertanyaan: 1. Jelaskan perbedaan penelitian kuantitatif dengan kualitatif?	15 menit

	2. Jelaskan perbedaan populasi dan sampel ? • Menutup pelajaran: menyampaikan kepada siswa tentang materi Teknik penarikan sampel penelitian	
--	--	--

Pertemuan ke- 5

Topik /Tema		Metode penelitian sosial	
Sub topic		Rancangan penelitian sosial	
Tujuan Pembelajaran		1. Melalui kegiatan literasi siswa mampu memahami Teknik penarikan sampel penelitian . 2. Melalui kegiatan diskusi dan wawancara dengan berbagai sumber siswa mampu mengidentifikasi Teknik penarikan sampel penelitian .	
Alokasi Waktu		3x45 menit	
Langkah Pembelajaran		Deskripsi	Waktu
Kegiatan Awal		- Mengucapkan salam dan berdoa bersama, mengecek kehadiran dan mempersiapkan siswa untuk siap belajar. - Kegiatan literasi memberikan stimulus dengan cara membaca buku yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran (non teks). - Memberikan apersepsi berupa pertanyaan materi yang lalu dan mengkaitkan dengan materi yang akan dibahas. - Memberikan motivasi: dengan menyampaikan KD/IPK dan menyampaikan garis besar materi serta penjelasan tentang rencana kegiatan yang akan dilakukan, yakni pembelajaran model <i>discovery learning</i>. - Menyampaikan bentuk penilaian: penilaian pengetahuan dengan tes tertulis dalam bentuk uraian dan lisan dan penilaian keterampilan dalam bentuk presentasi atau portofolio.	15 menit
Kegiatan Inti	Mengamati Menanya Mengumpulkan informasi/eksperimen Mengasosiasi / mengolah informasi Mengkomunikasikan	- Guru memberikan pengantar singkat tentang Teknik penarikan sampel penelitian yang dilanjutkan menayangkan contoh-contoh deskripsi penarikan sampel dari sebuah populasi melalui powerpoint atau melalui sumber bacaan. - Peserta didik membuat dan mengajukan pertanyaan/tanya jawab tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klarifikasi (guru dapat memancing peserta didik untuk bertanya dengan mengajukan pertanyaan terlebih dahulu). - Peserta didik kemudian dikelompokkan secara berpasangan dan masing-masing diberi nomor permasalahan yang berbeda. - Mengumpulkan data/informasi dari berbagai sumber baik bacaan atau melalui internet mengenai Teknik penarikan sampel penelitian serta contoh-contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari /mengatasi masalah sosial. - Membimbing siswa/kelompok dalam mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber terkait dengan permasalahan tiap kelompok. - Menganalisis dan mengolah informasi/data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk mendapatkan kesimpulan jawaban tentang Teknik penarikan sampel penelitian disertai contoh-contohnya kemudian dipresentasikan di depan kelas. - Menyajikan informasi: secara acak diberi kesempatan kepada peserta didik untuk membacakan (dikondisikan dengan waktu). Pada saat seorang siswa/kelompok melakukan presentasi, siswa/kelompok yang lain dapat bertanya atau menanggapi. - Guru memberikan penguatan dan klarifikasi tentang permasalahan yang didiskusikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.	60 menit
Kegiatan Penutup		Peserta didik membuat kesimpulan dibantu oleh guru mengenai Teknik penarikan sampel penelitian.	15

	- Melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, sebagai masukan untuk perbaikan dalam pertemuan berikutnya. - Guru melakukan evaluasi/post tes dengan mengajukan pertanyaan lisan secara acak untuk mengukur ketercapaian pembelajaran pekan ini sebagai umpan balik, misalnya pertanyaan / kuis - Sebutkan 2 cara teknik penarikan sampel ? - Jelaskan perbedaan 8 teknik penarikan sampel yang anda ketahui - Menutup pelajaran: menyampaikan kepada siswa tentang materi Jenis-jenis data dan teknik pengumpulan data pada pertemuan selanjutnya.	menit
--	--	-------

Pertemuan ke- 6

Topik /Tema		Metode penelitian sosial	
Sub topic		Rancangan penelitian sosial	
Tujuan Pembelajaran		1. Melalui kegiatan literasi siswa mampu memahami Jenis-jenis data dan teknik pengumpulan data 2. Melalui kegiatan diskusi dan wawancara dengan berbagai sumber siswa mampu mengidentifikasi Jenis-jenis data dan teknik pengumpulan data	
Alokasi Waktu		3x45 menit	
Langkah Pembelajaran		Deskripsi	Waktu
Kegiatan Awal		- Mengucapkan salam dan berdoa bersama, mengecek kehadiran dan mempersiapkan siswa untuk siap belajar. - Kegiatan literasi memberikan stimulus dengan cara membaca buku yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran (non teks). - Memberikan apersepsi berupa pertanyaan materi yang lalu dan mengkaitkan dengan materi yang akan dibahas. - Memberikan motivasi: dengan menyampaikan KD/IPK dan menyampaikan garis besar materi serta penjelasan tentang rencana kegiatan yang akan dilakukan, yakni pembelajaran model <i>discovery learning</i>. - Menyampaikan bentuk penilaian: penilaian pengetahuan dengan tes tertulis dalam bentuk uraian dan lisan dan penilaian keterampilan dalam bentuk presentasi atau fortopolio.	15 menit
Kegiatan Inti	Mengamati	- Guru memberikan pengantar Jenis-jenis data dan teknik pengumpulan data yang dilanjutkan menayangkan gambar/foto contoh teknik pengumpulan data dan jenis data melalui powerpoint atau melalui sumber bacaan. - Peserta didik membuat dan mengajukan pertanyaan/tanya jawab tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klarifikasi (guru dapat memancing peserta didik untuk bertanya dengan mengajukan pertanyaan terlebih dahulu). - Peserta didik kemudian dikelompokkan secara berpasangan dan masing-masing diberi nomor permasalahan yang berbeda. - Mengumpulkan data/informasi dari berbagai sumber baik bacaan atau melalui internet mengenai Jenis-jenis data dan teknik pengumpulan data serta contoh-contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. - Membimbing siswa/kelompok dalam mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber terkait dengan permasalahan tiap kelompok - Menganalisis dan mengolah informasi/data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk mendapatkan kesimpulan jawaban tentang Jenis-jenis data dan teknik pengumpulan data disertai contoh-contohnya kemudian dipresentasikan di depan kelas. - Menyajikan informasi: secara acak diberi kesempatan kepada peserta didik untuk membacakan (dikondisikan dengan waktu). Pada saat seorang	110 menit
	Menanya		
	Mengumpulkan informasi/eksperimen		
	Mengasosiasi / mengolah informasi		
	Mengkomuni- kasikan		

		siswa/ kelompok melakukan presentasi, siswa/kelompok yang lain dapat bertanya atau menanggapi.	
Kegiatan Penutup		- Guru memberikan penguatan dan klarifikasi tentang permasalahan yang didiskusikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. - Peserta didik membuat kesimpulan dibantu oleh guru mengenai Jenis-jenis data dan teknik pengumpulan data - Melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, sebagai masukan untuk perbaikan dalam pertemuan berikutnya. - Guru melakukan evaluasi/post tes dengan mengajukan pertanyaan lisan secara acak untuk mengukur ketercapaian pembelajaran pekan ini sebagai umpan balik, misalnya pertanyaan / kuis: - Jelaskan jenis-jenis data yang anda ketahui ? - Jelaskan perbedaan beberapa teknik pengumpulan data ? - Menutup pelajaran: menyampaikan kepada siswa tentang materi Analisis data dalam pengolahan data penelitian	15 menit

Pertemuan ke-7

Topik /Tema		Metode Penelitian sosial	
Sub topic		Laporan Penelitian sosial	
Tujuan Pembelajaran		- Melalui kegiatan literasi siswa mampu memahami penyusunan laporan penelitian sesuai kaidah karya tulis ilmiah - Melalui kegiatan diskusi dan wawancara dengan berbagai sumber siswa mampu mengidentifikasi penyusunan laporan penelitian sesuai kaidah karya tulis ilmiah	
Alokasi Waktu		3x45 menit	
Langkah Pembelajaran		Deskripsi	Waktu
Kegiatan Awal		- Mengucapkan salam dan berdoa bersama, mengecek kehadiran dan mempersiapkan siswa untuk siap belajar. - Kegiatan literasi: memberikan stimulus dengan cara membaca buku yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran (non teks). - Memberikan apersepsi berupa pertanyaan materi yang lalu dan mengkaitkan dengan materi yang akan dibahas. - Memberikan motivasi dengan menyampaikan KD/IPK dan menyampaikan garis besar materi serta penjelasan tentang rencana kegiatan yang akan dilakukan, yakni pembelajaran model <i>discovery learning</i>. - Menyampaikan bentuk penilaian: penilaian pengetahuan dengan tes tertulis dalam bentuk uraian dan lisan dan penilaian keterampilan dalam bentuk presentasi atau portofolio.	15 menit
Kegiatan Inti	Mengamati Menanya Mengumpulkan informasi/ eksperimen Mengasosiasi	- Guru memberikan pengantar singkat tentang Analisa data kualitatif dan data kuantitatif dalam proses pengolahan data yang dilanjutkan menayangkan gambar/foto contoh data kualitatif dan data kuantitatif melalui powerpoint atau melalui sumber bacaan. - Peserta didik membuat dan mengajukan pertanyaan/tanya jawab tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klarifikasi (guru dapat memancing peserta didik untuk bertanya dengan mengajukan pertanyaan terlebih dahulu). - Peserta didik kemudian dikelompokkan secara berpasangan dan masing-masing diberi nomor permasalahan yang berbeda. - Mengumpulkan data/informasi dari berbagai sumber baik bacaan atau melalui internet mengenai Analisa data kualitatif dan data kuantitatif dalam proses pengolahan data serta contoh-contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	110 menit

	/ mengolah informasi Mengkomuni- -kasikan	• Membimbing siswa/kelompok dalam mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber terkait dengan permasalahan tiap kelompok. • Menganalisis dan mengolah informasi/data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk mendapatkan kesimpulan jawaban tentang Analisa data kualitatif dan data kuantitatif dalam proses pengolahan data disertai contoh-contohnya kemudian dipresentasikan di depan kelas. • Menyajikan informasi: secara acak diberi kesempatan kepada peserta didik untuk membacakan (dikondisikan dengan waktu). Pada saat seorang siswa/ kelompok melakukan presentasi, siswa/kelompok yang lain dapat bertanya atau menanggapi. • Guru memberikan penguatan dan klarifikasi tentang permasalahan yang didiskusikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai	
Kegiatan Penutup		• Peserta didik membuat kesimpulan dibantu oleh guru mengenai Analisis data kualitatif dan data kuantitatif dalam proses pengolahan data. • Melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, sebagai masukan untuk perbaikan dalam pertemuan berikutnya. • Guru melakukan evaluasi/post tes dengan mengajukan pertanyaan lisan secara acak untuk mengukur ketercapaian pembelajaran pekan ini sebagai umpan balik, misalnya pertanyaan / kuis 1. Jelaskan analisa data kualitatif ? 2. Jelaskan analisa data kuantitatif ? • Menutup pelajaran: menyampaikan kepada siswa tentang materi penyusunan laporan penelitian sesuai kaidah karya tulis ilmiah	15 menit

Pertemuan ke-8

Topik /Tema		Metode Penelitian sosial
Sub topic		Laporan Penelitian sosial
Tujuan Pembelajaran		3. Melalui kegiatan literisasi siswa mampu memahami penyusunan laporan penelitian sesuai kaidah karya tulis ilmiah 4. Melalui kegiatan diskusi dan wawancara dengan berbagai sumber siswa mampu mengidentifikasi penyusunan laporan penelitian sesuai kaidah karya tulis ilmiah
Alokasi Waktu		3x45 menit
Langkah Pembelajaran		Deskripsi Waktu
Kegiatan Awal		• Mengucapkan salam dan berdoa bersama, mengecek kehadiran dan mempersiapkan siswa untuk siap belajar. • Kegiatan literasi memberikan stimulus dengan cara membaca buku yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran (non teks). • Memberikan apersepsi berupa pertanyaan materi yang lalu dan mengkaitkan dengan materi yang akan dibahas. • Memberikan motivasi: dengan menyampaikan KD/IPK dan menyampaikan garis besar materi serta penjelasan tentang rencana kegiatan yang akan dilakukan, yakni pembelajaran model <i>discovery learning</i>. • Menyampaikan bentuk penilaian: penilaian pengetahuan dengan tes tertulis dalam bentuk uraian dan lisan dan penilaian keterampilan dalam bentuk presentasi atau fortopolio. 15 menit
Kegiatan Inti	Mengamati Menanya	• Guru memberikan pengantar singkat tentang penyusunan laporan penelitian sesuai kaidah karya tulis ilmiah yang dilanjutkan menayangkan deskripsi sistematika penyusunan laporan penelitian melalui powerpoint atau melalui sumber bacaan. 110 menit

	Mengumpulkan informasi/eksperimen Mengasosiasi / mengolah informasi Mengkomunikasikan	• Peserta didik membuat dan mengajukan pertanyaan/tanya jawab tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klarifikasi (guru dapat memancing peserta didik untuk bertanya dengan mengajukan pertanyaan terlebih dahulu). • Peserta didik kemudian dikelompokkan secara berpasangan dan masing-masing diberi nomor permasalahan yang berbeda. • Mengumpulkan data/informasi dari berbagai sumber baik bacaan atau melalui internet mengenai penyusunan laporan penelitian sesuai kaidah karya tulis ilmiah serta contoh-contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. • Membimbing siswa/kelompok dalam mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber terkait dengan permasalahan tiap kelompok. • Menganalisis dan mengolah informasi/data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk mendapatkan kesimpulan jawaban tentang penyusunan laporan penelitian sesuai kaidah karya tulis ilmiah disertai contoh-contohnya kemudian dipresentasikan di depan kelas. • Menyajikan informasi secara acak diberi kesempatan kepada peserta didik untuk membacakan (dikondisikan dengan waktu). Pada saat seorang siswa/ kelompok melakukan presentasi, siswa/kelompok yang lain dapat bertanya atau menanggapi. • Guru memberikan penguatan dan klarifikasi tentang permasalahan yang didiskusikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.	
Kegiatan Penutup		• Peserta didik membuat kesimpulan dibantu oleh guru mengenai penyusunan laporan penelitian sesuai kaidah karya tulis ilmiah • Melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, sebagai masukan untuk perbaikan dalam pertemuan berikutnya. • Guru melakukan evaluasi/post tes dengan mengajukan pertanyaan lisan secara acak untuk mengukur ketercapaian pembelajaran pekan ini sebagai umpan balik, misalnya pertanyaan / kuis 1. Jelaskan penyusunan laporan penelitian sesuai kaidah karya tulis ilmiah • Menutup pelajaran : menyampaikan kepada siswa tentang materi Jenis-jenis diskusi kelas dan manfaatnya dalam presentasi laporan	15 menit

Pertemuan ke - 9

Topik /Tema	Metode Penelitian sosial	
Sub topik	Laporan Penelitian sosial	
Tujuan Pembelajaran	5. Melalui kegiatan literasi siswa mampu memahami Jenis-jenis diskusi kelas dan manfaatnya dalam presentasi laporan 6. Melalui kegiatan diskusi dan wawancara dengan berbagai sumber siswa mampu mengidentifikasi Jenis-jenis diskusi kelas dan manfaatnya dalam presentasi laporan	
Alokasi Waktu	3x45 menit	
Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Waktu
Kegiatan Awal	• Mengucapkan salam dan berdoa bersama, mengecek kehadiran dan mempersiapkan siswa untuk siap belajar. • Kegiatan literasi: memberikan stimulus dengan cara membaca buku yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran (non teks). • Memberikan apersepsi berupa pertanyaan materi yang lalu dan mengkaitkan dengan materi yang akan dibahas. • Memberikan motivasi dengan menyampaikan KD/IPK dan menyampaikan garis besar materi serta penjelasan tentang rencana kegiatan yang akan dilakukan, yakni pembelajaran model <i>discovery</i>	15 menit

		<i>learning</i>. Menyampaikan bentuk penilaian: penilaian pengetahuan dengan tes tertulis dalam bentuk uraian dan lisan dan penilaian keterampilan dalam bentuk presentasi atau portofolio.	
Kegiatan Inti	Mengamati Menanya Mengumpulkan informasi/eksperimen Mengasosiasi / mengolah informasi Mengkomunikasikan	Guru memberikan pengantar singkat tentang Jenis-jenis diskusi kelas dan manfaatnya dalam presentasi laporan yang dilanjutkan menayangkan gambar/foto/contooh diskusi kelas melalui powerpoint atau melalui sumber bacaan. Peserta didik membuat dan mengajukan pertanyaan/anya jawab tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klarifikasi (guru dapat memancing peserta didik untuk bertanya dengan mengajukan pertanyaan terlebih dahulu) Peserta didik kemudian dikelompokkan secara berpasangan dan masing-masing diberi nomor permasalahan yang berbeda. Mengumpulkan data/informasi dari berbagai sumber baik bacaan atau melalui internet mengenai Jenis-jenis diskusi kelas dan manfaatnya dalam presentasi laporan serta contoh-contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Membimbing siswa/kelompok dalam mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber terkait dengan permasalahan tiap kelompok. Menganalisis dan mengolah informasi/data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk mendapatkan kesimpulan jawaban tentang Jenis-jenis diskusi kelas dan manfaatnya dalam presentasi laporan disertai contoh-contohnya kemudian dipresentasikan di depan kelas. Menyajikan informasi secara acak diberi kesempatan kepada peserta didik untuk membacakan (dikondisikan dengan waktu). Pada saat seorang siswa/ kelompok melakukan presentasi, siswa/kelompok yang lain dapat bertanya atau menanggapi Guru memberikan pengantar dan klarifikasi tentang permasalahan yang didiskusikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.	110 menit
Kegiatan Penutup		Peserta didik membuat kesimpulan dibantu oleh guru mengenai Jenis-jenis diskusi kelas dan manfaatnya dalam presentasi laporan Melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, sebagai masukan untuk perbaikan dalam pertemuan berikutnya. Guru melakukan evaluasi/post tes dengan mengajukan pertanyaan lisan secara acak untuk mengukur ketercapaian pembelajaran pekan ini sebagai umpan balik, misalnya pertanyaan / kuis 1. Jelaskan Jenis-jenis diskusi kelas ? 2. Jelaskan manfaat diskusi kelas dalam presentasi laporan ? Menutup pelajaran: menyampaikan kepada siswa tentang materi batasan materi yang akan dijadikan bahan Ulangan Harian	15 menit

E. TEKNIK PENILAIAN

A. Teknik Penilaian dan Bentuk Instrumen.

1. Penilaian Kompetensi Sikap (KI 1 dan KI 2):

Mentilaisikap spiritual dan sikap sosial peserta didik dicapai melalui *observasi (pengamatan)* dan *jurnal harian* dalam proses pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah. Penumbuhan dan pengembangan Kompetensi Sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen hasil penilaian dibuat dalam bentuk Lembar Penilaian Sikap, Penilaian Diri dan Penilaian Teman Sebaya. Khusus penilaian diri dan teman sebaya dapat dilakukan menjelang dilaksanakan ujian kompetensi (Lampiran 1).

2. **Teknik Penilaian Kompetensi Pengetahuan (KI 3):**

Penilaian dilakukan dengan cara menilai kemapuan peserta didik mengenai **Penulisan Laporan Ilmiah**, yaitu melalui:

- 1) Tes tertulis dan tes lisan; Tes tertulis dilakukan dalam bentuk lembar soal baik berupa uraian, pilihan ganda dan isian untuk menilai pengetahuan peserta didik baik yang sifatnya faktual maupun yang bersifat konseptual. Sedangkan tes lisan dilakukan melalui tanya jawab/kuis dan diskusi atau presentasi.
- 2) Tugas kelompok atau individu (penugasan); menilai hasil kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis (makalah) atau presentasi hasil karya kelompok.

Instrumen hasil penilaian diujikan dalam bentuk Lembar Penilaian Pengetahuan (Lampiran 2).

3. **Teknik Penilaian Kompetensi Keterampilan (KI 4):**

Penilaian dilakukan dengan cara menilai laporan tertulis hasil rekonstruksi kerja kelompok dalam bentuk proyek, produk, portofolio, penulisan/makalah dan unjuk kerja/kinerja.

Instrumen hasil penilaian diujikan dalam bentuk Lembar Penilaian Keterampilan (Lampiran 3).

B. **Pembelajaran Remedial dan Pengayaan.**

Pembelajaran remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 70 pada KD 3.3 dan KD 4.3. Kegiatan ini dilakukan melalui program kegiatan pembelajaran individual (jika kurang dari 75 % peserta didik yang tidak tuntas) dan atau klasikal (jika lebih dari 75% peserta didik tidak tuntas). Peserta didik yang mengikuti program remedial diberikan kesempatan untuk mengulang materi tugas terstruktur/ulangan yang diberikan (Lampiran 4).

Pembelajaran pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 70 atau lebih untuk pendalaman materi. Kegiatan ini bersifat pembelajaran individu yaitu melalui penugasan yang berkaitan dengan Kompetensi Dasar yang telah diajari (Lampiran 5).

F. MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media :

- Powerpoint (ppx)/slide, internet.
- Bagan/skema konsep tentang Rancangan Penelitian Sosial, Pengumpulan data, Pengolahan data dan Penyusunan laporan penelitian ilmiah
- Foto/gambar/ilustrasi tentang Rancangan Penelitian Sosial, Pengumpulan data, Pengolahan data dan Penyusunan laporan penelitian ilmiah
- Video tentang Rancangan penelitian social, Pengumpulan data, Pengolahan data dan Penyusunan laporan penelitian ilmiah.

2. Alat dan Bahan: LCD Proyektor, Laptop, HP, White Board, Spidol dan LKS.

3. Sumber Belajar:

- Kun Maryati/Juju Suryawati 2013. *SOSIOLOGI Kelompok Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta Penerbit Esis
- Kun Maryati/Juju Suryawati. 2013. *SOSIOLOGI Kelompok Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta Penerbit Esis

Kepala UPT SMAN 10 Makassar

Makassar, 16 Juli 2019

Guru Mata Pelajaran

Dra. H Husaeiah, M.Si
NIP. 196903111992031011

Dra. Huusali B
NIP. 197708122008042002

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 :

Format Penilaian sikap , Penilaian Pengetahuan & Penilaian Keterampilan

Lampiran 2 :

Penilaian Kompetensi Pengetahuan (KD 3.4)

A. Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan Melalui tes Tertulis

SOAL ULANGAN HARIAN

Materi Pelajaran	:	Sosiologi
Kelas/Semester	:	X IPS
Kompetensi Dasar	:	3.4. Memahami berbagai metode penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali gejala sosial di masyarakat 4.4. Melakukan penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali ragam gejala sosial dan hubungan sosial di masyarakat
Topik/Subtopik	:	Penulisan Laporan Ilmiah
Indikator	:	3.4.1 Menjelaskan pengertian penelitian dan proses berfikir 3.4.2 Mengidentifikasi 3 syarat penelitian 3.4.3 Membedakan jenis-jenis penelitian 3.4.4 Menjelaskan rancangan penelitian 3.4.5 Menjelaskan cara menentukan topik penelitian 3.4.6 Membedakan penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif 3.4.7 Menjelaskan subyek penelitian (populasi dan sampel) 3.4.8 Membedakan teknik penarikan sampel 3.4.9 Membedakan jenis-jenis data dalam proses pengumpulan data 3.4.10 Mengidentifikasi teknik pengumpulan data 3.4.11 Menjelaskan analisa data kuantitatif dan data kualitatif 3.4.12 Menjelaskan penyusunan laporan penelitian sesuai kaidah karya tulis ilmiah 3.4.13 Membedakan jenis-jenis diskusi kelas dalam presentase laporan 3.4.14 Mengidentifikasi manfaat diskusi kelas dalam presentasi laporan

Soal Pilihan Ganda

1. Sekelompok ilmuwan hendak mengadakan penelitian mengenai dampak pemakaian telepon seluler terhadap kesehatan penggunaanya Berdasarkan tujuannya,jenis penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan tersebut adalah
 - A. penelitian dasar
 - B. penelitian terapan
 - C. penelitian historis
 - D. penelitian kualitatif
 - E. penelitian observasi
2. Salah satu syarat topik penelitian yang baik adalah ketersediaan data.Persyaratan tersebut dimaksudkan agar penelitian dilakukan ..
 - A. sama dengan penelitian terdahulu
 - B. sesuai dengan anggaran dana penelitian

- C. herbaa dengan tujuan peneliti
D. dapat dilaksanakan dengan baik
E. berguna bagi masyarakat
3. Siswa SMA 60 Jakarta akan meneliti mengenai system social masyarakat Baduy dalam dengan cara turut serta dalam kegiatan dan hidup bersama dengan masyarakat selama 10 hari,serta tinggal di rumah masyarakat. Ini dilakukan untuk memperoleh data secara akurat. Hal ini merunjukkan contoh pengumpulan data dengan cara ...
A. studi kepustakaan
B. kuesioner
C. observasi partisipatoris
D. wawancara
E. studi literatur
4. Data yang diambil secara langsung dari lapangan adalah data ...
A. sekunder C. primer
B. kualitatif D. eksperimen E. studi pustaka
5. Teknik pengambilan sampel dengan cara membangun jaringan responden disebut
A. Snow-ball sampling D. proporsional sampel
B. Quota sampel E. cluster sampling
C. Purposive sampel
6. Pengamatan yang dilakukan secara langsung dengan melibatkan diri dalam aktivitas warga yang dijadikan subjek penelitian dinamakan....
A. observasi lapangan C. simulasi
B. observasi partisipatoris D. eksperimen E. observasi langsung
7. Seorang pewawancara harus bersikap adil.Maknanya adalah
A. Memperlakukan semua responden secara setara
B. Bersikap kritis terhadap semua jawaban responden
C. Mampu mengendalikan situasi
D. Mampu menarik minat responden
E. Selalu membenarkan jawaban responden
8. Kegiatan meneliti atau memeriksa kembali data yang telah dikumpulkan dari lapangan disebut
A. Coding C. tabulasi
B. Edting D. distribusi E. pengorganisasian
9. Yang bukan merupakan bagian isi dari penelitian adalah....
A. lampiran C. permasalahan
B. hasil penelitian D. kerangka teori E. pendekatan penelitian
10. Istilah pertemuan atau persidangan untuk membahas suatu masalah di bawah pimpinan ketua sidang adalah
A. Diskusi panel C seminar
B. simposium D.pidato E. ceramah

Pedoman penskoran:

NO	KUNCI JAWABAN	SKOR
1	B	1
2	D	1
3	C	1
4	C	1
5	A	1
6	E	1
7	A	1
8	B	1

9	E	1
10	C	1
SKOR MAKSIMUM		10

Nilai = Skor perolehan/skor maksimal

Soal Uraian

Contoh instrument soal bentuk uraian:

1. Jelaskan pengertian penelitian sosial?
2. Tuliskan 5 jenis penelitian, jelaskan satu diantaranya?
3. Jelaskan perbedaan populasi dan sampel?
4. Jelaskan perbedaan analisa kualitatif dengan analisa kuantitatif
5. Tuliskan 3 manfaat diskusi (presentasi) laporan penelitian?

Jawaban dan kriteria penskoran :

NO	KUNCI JAWABAN	SKOR MAKS
1	Penelitian adalah penelusuran atas sesuatu yang dilakukan secara sistematis dan terarah dalam rangka memecahkan masalah-masalah sosial.	2
2	3 jenis penelitian :- Penelitian dasar dan terapan - penelitian historis, survei dan eksperimen, observasi - penelitian eksploratif, deskriptif, eksplanasi - penelitian kuantitatif, kualitatif - penelitian laboratorium, lapangan, perpustakaan	5
3	Populasi adalah keseluruhan unit penelitian/obyek penelitian	4
4	Sampel adalah bagian dari suatu populasi yang menjadi obyek penelitian	
	Analisa kualitatif adalah analisa data penelitian yang bersifat menguraikan kata-kata/kalimat Analisa kuantitatif adalah analisa data penelitian dengan uji statistik atau penggunaan angka-angka	4
5	Manfaat Diskusi /presentasi laporan penelitian : - Melatih mental siswa agar berani mengeluarkan pendapat dengan bebas tanpa ada tekanan dari siapa pun - Membina siswa agar dapat berfikir secara kritis dan kreatif, serta menumbuhkan inovasi dalam dirinya - Memupuk rasa toleran dan menghargai pendapat orang lain	3
JUMLAH SKOR MAKSIMUM		18

Keterangan :

Skor perolehan/Skor maksimum x 100

B. Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan Melalui Diskusi/Tanya Jawab.

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN MELALUI DISKUSI/TANYA JAWAB.

Kelas :
Tanggal Observasi :
KD/Materi :

KOMPONEN												
NO	NAMA	Pengungkapan gagasan yang orisinal			Aspek Penilaian Kebenaran konsep			Ketepatan Penggunaan Istilah			Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1												
2												
3												
4												

Keterangan:

skor maksimal = 9

nilai = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 4$

skor maksimal

C. Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan Melalui Penugasan (Individu/kelompok)

Lampiran 3:

Penilaian Kompetensi Keterampilan

a. Penilaian Unjuk Kerja

INSTRUMEN PENILAIAN PRESENTASI KERJA KELOMPOK

Materi :
Hari/Tanggal:

NO	NAMA PESERTA DIDIK	Aspek Penilaian									Jumlah Skor	Nilai
		Pemaparan			Analisis Materi/ Permasalahan			Penutup				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		

SKOR MAKSIMAL = 9

NILAI = $\frac{\text{SKOR PEROLEHAN}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 4$

b. Pendirian Proyek

Tugas Proyek :

Melakukan penelitian sederhana dengan tema "Beberapa masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat dan upaya mengatasinya".

Format Penilaian :

Mata Pelajaran	:		Nama Peserta didik :	
Nama Proyek	:		KD	
Alokasi Waktu	:		Kelas	

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR
1	PERENCANAAN :	
	a. Menentukan Judul Penelitian	1 - 3
	b. Menyusun desain penelitian	1 - 3
2	PELAKSANAAN :	
	a. Keakuratan Sumber Data / Informasi	1 - 3
	b. Kuantitas Sumber Data	1 - 3
	c. Analisis Data	1 - 3
	d. Menarik Kesimpulan	1 - 2
3	LAPORAN PROYEK :	
	a. Sistematika Laporan	1 - 3
	b. Performan	1 - 3
	c. Presentasi	1 - 3

Keterangan:

skor maksimal = 36

nilai = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 1$

skor maksimal

Lampiran 3

Urutan Materi Pembelajaran:

• **RANCANGAN PENELITIAN SOSIAL**

Aspek uraian materi ajar:

(Pengetahuan Faktual, Konseptual, dan Prosedural)

RIWAYAT HIDUP



A. Muhammad Nur Putra A.I. Lahir pada tanggal 28 September 1997, di Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak Pertama dari pasangan Ayahanda Ismail A Thalib dengan Ibunda Nursiah. Penulis pertama kali masuk pendidikan formal di SD Inpres Kassi Kota Makassar pada tahun 2003 sampai 2009.

Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMPN 17 Makassar dan tamat pada tahun 2012. Setelah tamat di SMPN 17 Makassar, penulis melanjutkan ke SMA Negeri 10 Makassar dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Sosiologi melalui Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru (SPMB). Pada tahun 2020 penulis akhirnya menyelesaikan studi akhirnya.

بسم الله الرحمن الرحيم

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

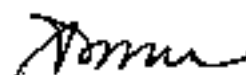
NAMA MAHASISWA : A. MUHAMMAD NUR PUTRA A.L
TAMBUK : 10538 3307 15
JURUSAN : Pendidikan Sosiologi
PEMBIMBING : Dr. H. Nursalam, M.Si.
JUDUL SKRIPSI : Implementasi Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Makassar

Konsultasi Pembimbing I

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Senin, 27/10/2020	- Perbaiki BAB I - Perbaiki BAB II - Daftar Pustaka	
2	Kamis, 20/11/2020	Lampirkan pedoman observasi - Angket - Dokumentasi - Interpretasi Hasil Penelitian - Nilai kebaruan dari penelitian sebelumnya	 

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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Sosiologi



Drs. H. Nurdin, M.Pd.
NBM. 575 474

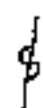


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

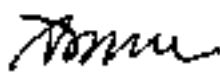
NAMA MAHASISWA : A. MUHAMMAD NUR PUTRA A.I.
TAMBAH : 10538 3307 15
URUSAN : Pendidikan Sosiologi
PEMBIMBING : Dr. H. Nursalam, M.Si.
JUDUL SKRIPSI : Implementasi Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Makassar

Konsultasi Pembimbing 1

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
3	Jumab, 7/2/2020	- Lampiran Persuratan - Dokumentasi - Jurnal penelitian - Buat power point	
4	Kamis, 13/2/2020	ACC	

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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Sosiologi


Drs. H. Nurdin, M.Pd.
NBM 575 474



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN ~~SKRIPSI~~

NAMA MAHASISWA : A. MUHAMMAD NUR PUTRA A.I.
STAMBUK : 10538 3307 15
JURUSAN : Pendidikan Sosiologi
PEMBIMBING : Suardi, S.Pd., M.Pd.
MODUL SKRIPSI : Implementasi Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Makassar

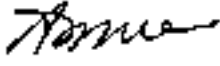
Konsultasi Pembimbing II

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Kamis, 12, 1 / 2010	Revisi BAB IV	
2	Jumat, 2 / 2 / 2010	Jurnal Penelitian	
3	Kamis, 13 / 2 / 2010	Buat Daftar Pustaka	

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian Skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Sosiologi



Drs. H. Nurdin, M.Pd.
NBM. 575 474





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

Jalan Sultan Alauddin No. 26 Makassar
Telp : 0411-852597/863132 (Fax)
Email : Gkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : A. MUHAMMAD NUR PUTRA A.I.
Stambuk : 10538 3307 15
Jurusan : Pendidikan Sosiologi
Dengan Judul : Implementasi Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Makassar

Setelah skripsi penelitian ini diperiksa dan diteliti ulang, akhirnya telah memenuhi persyaratan untuk diseminarkan pada jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Januari 2020

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dr. H. Nursalam, M.Si.

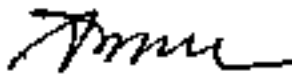
Pembimbing II

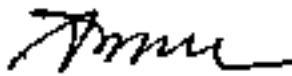
Suardi, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Ketua Jurusan Pendidikan Sosiologi
FKIP Unismuh Makassar


Dr. H. Nurdin, M.Pd.
NBM: 860 934


Dr. H. Nurdin, M.Pd.
NBM: 575 474



Terakreditasi Insan
Terakreditasi Institut



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

Jalan Sejaran, Alauddin No. 2358 Makassar
Telp : 0411-866137/866132 (Fax)
Email : fkpm@unismuh.ac.id
Web : www.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

HALAMAN PENGESAHAN

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **A. MUHAMMAD NUR PUTRA A.I.**
Stambuk : **10538 3307 15**
Jurusan : **Pendidikan Sosiologi**
Dengan Judul : **Implementasi Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Makassar**

Makassar, Januari 2020

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dr. H. Nursalam, M.Si.

Pembimbing II

Suardi, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Kirwin Akil, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860-934

Ketua Jurusan Pendidikan Sosiologi
FKIP Unismuh Makassar

Drs. H. Nurdin, M.Pd.
NBM : 575 474



Terakreditasi Institusi
Terakreditasi Institusi

LEMBAR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL

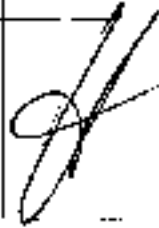
Nama : A MUHAMMAD NUR RAHMA A.I

NIM : 105 38 330 715

Prodi : PENDIDIKAN SARANGGI

Judul : Implementasi Muhammadiyah Literasi Terhadap Hasil Belajar

Siswa Kelas X SARANGGI 10 Makassar

No	Dosen Penguji	Materi Perbaikan	Paraf
	Dr. H. Nur Salam, M.Pd		
	Syaikhuddin, S.Pd, M.Pd.	Daftar Pustaka	
	Dr. Nurhikmah Subair, M.Pd		
	Dr. Hidayat Quraisy, M.Pd.	Daftar Pustaka dan Kesimpulan	

Makassar, 08 - 10 2019

Ketua Prodi



M.Pd.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERTAKWA ACARA UJIAN PROPOSAL

di hari ini Tanggal 14 H bertepatan tanggal
 25/08/2019 M Bertempat di ruang Rumpun 8-3 kampus Universitas
 Muhammadiyah Makassar, telah dilaksanakan seminar Proposal Skripsi yang berjudul :

Implementasi Multimedia Interaktif Terhadap Hari Belajar

dari SMA 10 Makassar

Mahasiswa :

Nama : A. Muhammad Nur Putra A. I
 Stambuk/NIM : 105 35 330 715
 Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
 Moderator : Dr. H. Marsalam, M. Si
 Hasil Seminar : Disetujui dan disetujui
 Alamat/Telp : Jl. Tomongkpa Raya 1082 02 416 568

dan penjelasan sebagai berikut :

Ujui
 erator : Dr. H. Marsalam, M. Si
 nggap I : Starifuddin, S. Pd. M. Pd.
 nggap II : Dr. Furlina Subair, M. Si.
 nggap III : Dr. Hidayat Guntur, M. Pd.



Nomor : 1176/FKIP/A.4-II/X/1441/2019

Jumlah : 1 Rangkap Proposal

Tujuan : Pengantar Penelitian

Untuk Kepada Yang Terhormat

Rektor LP3M Unismuh Makassar

Tempat

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : A.Muhammad Nur Putra A.I
NIM : 10538330715
Prodi : Pendidikan Sosiologi
Tempat Tanggal Lahir : Ujung Pandang, 28 September 1997
Alamat : Jl. Tamangapa Raya

adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi
dengan judul : "Implementasi Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa
Kelas X SMAN 10 Makassar"

Demikian pengantar ini, atas kesediaan dan kerjasamanya dihaturkan
Assalamuallahu Khaeran Katsiraan.

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

04 Shafar 1441 H

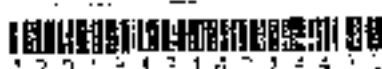
Makassar -----

03 Oktober 2019 M

Dekan

FKIP-Unismuh Makassar,

Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.
NBM. 860.934



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN

**S PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN**

7403/S.01/PTSP/2019

Kepada Yth.

Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel

Izin Penelitian

di
Tempat

Surat Watalaaf dan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 20005-04-VIII-X/40/2019
5 Oktober 2019 perihal tersebut diatas mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Dik
Studi
Menyapa
A. MUHAMMAD NUR PUTRA A.I
10538 3307-15
Pend. Sosiologi
Mahasiswa (S1)
Jl. Sa Alauddin No. 252, Makassar

dan untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi dengan
TEMA PENELITIAN: **ELEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 10
MAKASSAR**

Yang akan dilaksanakan dari: **01 Oktober s.d 02 Desember 2019**

Surat dengan hal tersebut diatas, telah saya **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan
yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya

Diberikan di Makassar

Pada tanggal : **07 Oktober 2019**

A.a. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Sekolah Adm. Sektor Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE. MS.
Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN

Perintis Kemerdekaan Km. 10 Tamalanrea Makassar Telepon 585257, 586083, Fax 584959 Kode Pos. 90245

Makassar, 11 Oktober 2019

Surat : 867/2019/PP.PTK-FAS/DISDIK
Kepada :
Yth. Kepala SMA NEGERI 10 MAKASSAR
di :
Makassar

Kepada
Yth. Kepala SMA NEGERI 10 MAKASSAR
di
Makassar

Yang terhormat, berdasarkan surat kepala dinas penanaman modal dan pelayanan terpadu satu pintu Provinsi Sulawesi Selatan No. 24035/S.01/PTSP/2019 tanggal 7 Oktober 2019 perihal izin penelitian oleh siswa tersebut dibawah ini :

Nama : A. MUHAMMAD NUR PUTRA A.I
Nomor Pokok : 10538 3307 15
Program Studi : Pend. Sosiologi
Pekerjaan / Lembaga : Mahasiswa (S1) UNM
Alamat : Jl. Slt Alauddin No. 259, Makassar

bersangkutan bermaksud untuk melakukan penelitian di dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X SMAN 10 MAKASSAR "**

Pelaksanaan : 8 Oktober s/d 8 Desember 2019

Prinsipnya kami menerima dan menyetujui kegiatan tersebut, sepanjang tidak bertentangan dengan tujuan dan perundang-undangan yang berlaku.

Kepada surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n **KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KEPALA BIDANG PPTK FASILITASI PAUD,
DIKDAS, DIKTI DAN DIKMAS**

MELVIN SALAHUDDIN, SE, M.Pub.& Int.Law.Ph.D

Pangkat: Pembina

NIP: 19750120 200112 1 002

Disusun:
Kepala Dinas Pendidikan Prov.Sulsel (Sebagai Laporan)
Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah II Makassar-Gowa