

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



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

11/09/2020

1. CP
Smb. Alumni

R/092/SOS/2020
PUT
61

Oleh

A. MUHAMMAD NUR PUTRA A.I
NIM. 10538330715

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
gelar **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

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

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

Retaris : 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 Meijan, M.S.

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860.834

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

ma : A. Muh. Nur Putra A.I

M : 10538330715

di : Pendidikan Sosiologi

ultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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



in FKIP
versitas Muhammadiyah Makassar


Dr. H. Nursalam, M.Si.
in Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
N: 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

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 PERSEMPAHAN

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 sepihak 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. Keefektifan Implementasi 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. Dibimbing oleh H. Nursalam sebagai pembimbing I dan Suardi sebagai pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui keefektifan 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 ini 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 $t_{tulang} = 16,5867$ 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 IPs 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 IPs Sma Negeri 10 Makassar based audio-video 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 bertambah 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 seorang. Kesempurnaan bagai gunungan yang semakin dikenal semakin menghilang dari pandangan, begai 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 lakukan 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 penyelesaian 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 membantai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan cintanya, 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 selesaiya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada: Prof, Dr, Abdul Rahman Rahim 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 Kaharuddin, 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 memberi 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 memberi pelangi dalam hidupku. Tak lupa pula terima kasih ku untuk saudara tak sederah yang telah berkawan dan selalu memberikan dukungan serta motivasi yakin Rinaldi, Yusran, Habibi, Rahnal Taufiq, Halik, Ashar dan dianda Sanjaya yang telah menemuni berjuang dalam mengarungi kelas nya hidup di ibu kota

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa menghaturkan 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 memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribi dipenulis. Aamiin.



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. Runutan 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 Pikit.....	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. Definisi 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	

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. Selingga, 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. Penggunaanya yang paling mendominasi di antaranya, sebagai sumber sumber belajar. Hal ini disebabkan antara guru dengan peserta didik dituntut untuk saling aktif dan bekerjasama seluruh 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 disarankan untuk pengabdian berbagai macam media pembelajaran yang dikembangkan 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), Klaususnya Pasal 3, tujuan akhir dari penyelenggaran 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 berilmu dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhilak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta berbangga jiwah untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan proses pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas (Imaojati, 2014:2). Hal ini sejalan dengan pendapat Sudijarto (Imaojati, 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 penyajaran menjadi daya tarik bagi 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, Teksi

ajar, alat lingkungan, media massa cetak, dan media massa elektronik dapat berperan dalam proses pembelajaran. Dalam mencapai peranakan 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 kejiwaiannya 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 diahaikan 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 fungsi 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 Alimad,(2009) hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas berdasarkan analisis uji menunjukkan bahwa program multimedia efektif digunakan sebagai media pembelajarannya.
- (3) Andi Asnawati Aziz,(2017) hasil penelitian yaitu dengan menggabungkan model pengembangan plomp yang di integrasi dengan model pengembangan Luther.
- (4) Wayan Sadia,(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% miskompeten.
- (5) Erwan Sutomo Dan Mukhuddin,(2012) hasil penelitian yaitu uji efektifitas melalui model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian belajar siswa.
- (6) I Nyoman Suardasa,(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 latihan.

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

- (1) Ahmad Sulaiman Mohd Noor,(2019) hasil penelitian yaitu gabungan teknologi multimedia mampu menampilkan sesuatu konsep yang sukar dalam bentuk Mengjud dan dapat mempermudah pengguna dalam memahami konsep tersebut,
- (2) Abd Ulakun Abdul Majid,(2018) hasil penelitian yaitu menunjukkan mengajar yang efektif kepada siswa sebagai tantangan kepada pelajar untuk meningkatkan kefikiran dan kecermatan.
- (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 jauh menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diberikan guru. Dari 29 siswa hanya 30 % yang mendapatkan nilai KKM selebihnya 70% belum mencapai nilai KKM, sehingga perlu diambil tindakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi bagi siswa, dan salah satu media yang peneliti anggap tepat adalah metode pembelajaran animasi. Kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga menyeleksikan sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu

dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestik (Sudrajat,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 SMAN 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 penetapan 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, Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para kalangan diautaranya.

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 dinamika kebutuhan dan kelebihan 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 dibutuhkan untuk menjadikan siswa yang cerdas dalam tiga ruas 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, dampaknya penelitian ini bukan pertama kali dilakukan, tetapi telah banyak penelitian yang mengkaji 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 memperlancar 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 tampilan menarik, fasilitas riil dan sistematika dan praktis digunakan serta menjadi solusi ketidakterlaksananya praktikum di sekolah.

- (2) Ahmad,(2009), dengan judul “ Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Tifografi” hasil penelitian yaitu menunjukan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas berdasarkan analisis uji-t menunjukan bahwa program multimedai efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- (3) Aziz,(2017), dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Kousep Sistem Indera Siswa Kelas X SMA” hasil penelitian yaitu dengan menggunakan model pengembangan plomp yang di integrasi dengan model pengembangan Luther.
- (4) Sadiq,(2013), dengan judul “ Pengaruh Implementasi Multimedia Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Multimedia Interaktif” hasil penelitian yaitu menunjukan bahwa pengetahuan yang awal di miliki kelompok eksperimen 87,9% lebih rendah dari pada kelompok yang di miliki kelompok control 88,0% miskompreensi.
- (5) Surarno dan Mukhidin,(2012), dengan judul “ Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif” hasil penelitian yaitu uji efektifitas melalui model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan keimanan diri 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 dibajarkan dengan model pembelajaran langsung.

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

- (1) Noor,(2019), dengan judul " Pembentukan Perisian Multimedia Interaktif Seni Anyaman Melayu" hasil penelitian yaitu gabungan teknologi multimedia mampu menampilkkan sesuatu konsep yang sulit dalam bentuk Mewujud dan dapat membantu pengguna dalam memahami konsep tersebut.
- (2) Majid,(2018), dengan judul " Keperluan Pembelajaran Berdasarkan Realiti Maya dalam Konsentrasi Pembelajaran Multimedia" hasil penelitian yaitu menunjukkan pengajaran yang efektif kepada siswa sebagai tuntutan kepada pelajar untuk meningkatkan kefahaman dan kecemerlaman.
- (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

Patriyah (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 jemu 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 membuat siswa memahami materi dengan gambaran yang nyata bukan kousep atau tulisan-tulisan saja. Karena apa yang kita lihat biasanya lebih mudah untuk kita cerna dan pahami secara cepat, sehingga siswa memperoleh pengetahuan 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 kesimpulan penelitian di atas jika dicermati ada kesesuaian dengan judul yang akan penulis tuliti, tetapi dari kedua penelitian di atas ada sesuatu yang berbeda yaitu media yang digunakan yaitu multimedia

interaksi terhadap peningkatan dan minat belajar siswa. Intinya adalah bagaimana media tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Siswaanya (mengintegrasikan 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 diantarnya:

- 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 terdiri 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 dikendalikan untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: Aplikasi game dan CD. Berdasarkan wajah 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 diberiuntuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Multimedia interaktif mengekspos 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 sebuah teks. 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 hanyaaknya teks dalam sebuah kute atau halaman. Size menyatakan ukuran besar atau kecil suatu huruf. Standar teks memiliki size 10 atau 12 point semakin besar size suatu huruf maka semakin 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 dianggap biasa diukur berdasarkan size (sering disebut juga *canvas size*) dan resolusi, contohnya 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 indra pendengaran. Contoh: narasi, lagu, sound effect, back sound.

d) **Interaktivitas**

Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik seerto program multimedia. Interaktivitas mengijinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jahr 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 mengajarkan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media yang lengkap, sesuai dengan keperluan dan menyantuh berbagai indra. 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 anggota tubuh. 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 melihat 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 aktivitas menengahkang 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 pengetahuan yang disajikan di sini selalu mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia beformat ini diharapkan terjadi aktivitas 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 dkk.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dkk.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkomunikasinya bunga dkk.

- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, satelit, dsb.
- 5). Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, hujan es, tsunami, dsb.
- 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, kesopanan dan keinginan mereka. Aktivitas pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran.
- 2) Siswa belajar dari tutor yang saling (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa.
- 3) Siswa akan ter dorong untuk mengajar pengetahuan dan memperoleh imajinasi batinik yang kesekita.
- 4) Siswa menghadapi suatu evaluasi yang objektif melalui keikutsertaan mereka dalam latihan/tes yang disediakan.
- 5) Siswa memikirkan privasi di mana mereka tak perlu risih saat melakukan kusalahan.

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 kesempatan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

II. Fungsi Multimedia dalam Pembelajaran

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

3. Konsep Media Pembelajaran

Penerapan 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, perasikan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendongeng terjadinya proses belajar.

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

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

b. Lembaga Penggunaan Media

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

Selanjutnya, berdasarkan teori penggunaan media dalam proses belajar disampaikan oleh Dule (2009) dalam Arsyad (2013: 13) yaitu Dule's Cone of experience (kerucut pengalaman Dule) "kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari tiga tingkatan pengalaman yang dikeluarkan 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 diluarapkan 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. Hanifalik (2013) mengemukakan bahwa peranakan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang besar, membangkitkan motivasi dan mendorong kegratan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Manfaat media yang lebih rinci kemp di Dayana (2015) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 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 membangun sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Memberi peran guntingan 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 meningkatkan motivasi belajar, interaksi yang lebih luas 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 kesempatan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungannya sendiri, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, teman-teman, 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 belajarannya (Sudjana, 2009:22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya sendjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1) Keterampilan dan

kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3) Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2009 : 22). Dari pendapat ini 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, 204 : 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 suatu 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 sikap yang mana hal tersebut diwujudkan dalam bentuk pengetahuan, pengertian dan kecapaian 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 yimanî) yang berarti kata, perkataan atau pembicaraan. Secara atria, sosiologi berarti berbicara mengenai masyarakat. Adapun beberapa definisi tentang sosiologi :

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

J.a.a. van doorn dan c.j. Lammars, sosiologi adalah ilmu pengetahuan tentang struktur-struktur dan proses-proses kebersamaan yang bersifat stabil.

b. Sifat hakikat sosiologi.

- 1) Sosiologi termasuk rumpung ilmu sosial/hukum ilmu pengetahuan alam ataupun ilmu kerohaniaan.
- 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, terikat dengan metode yang digunakan.
- 7) Sosiologi termasuk ilmu pengetahuan sosial, 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). Nobetis

d. Metode-metode sosiologi

1) Metode Statistik

Metode ini banyak dipakai untuk menemukan hubungan atau pengaruh kausalitas serta memperkecil prasangka pribadi seseorang.

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.

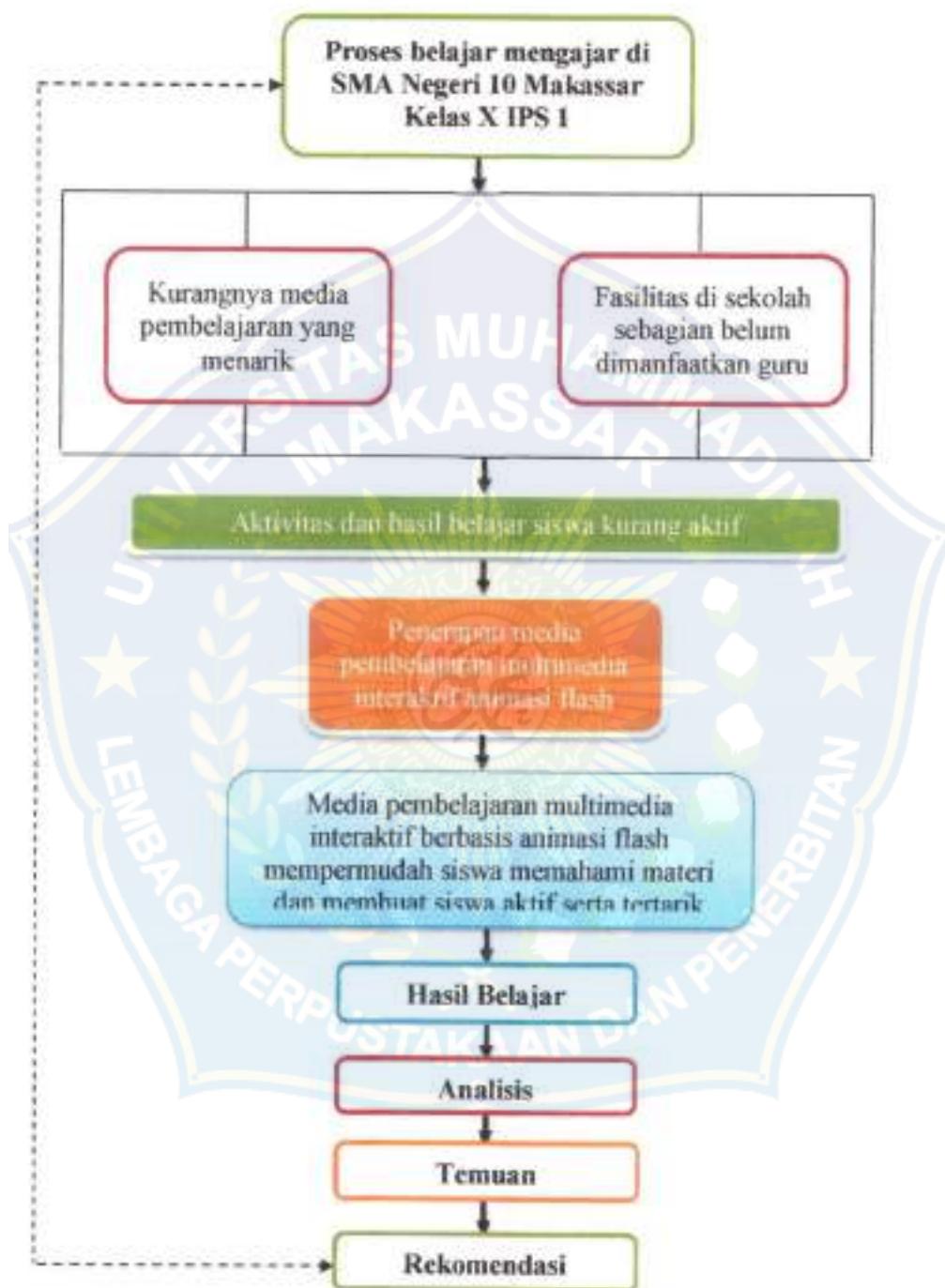
5) Metode survei lapangan

Digunakan untuk memperoleh data yang hanya ada pada 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 digeneralisir sebagai berikut

Proses belajar mengajar di SMA Negeri 10 Makassar Kelas X IPS I. 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 berpikir 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_1 = 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 banyak dituntut 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 gambaran 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. Keduaan 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 penunjukan dalam hal ini ditunjuk langsung sebagai sampel, adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1.

Tabel 3.2. Keduaan 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 buah 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 menghubungkan 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:

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

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 Rajaikan

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 signifikansi $\alpha = 0,05$, 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 perbedaan 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

H_0 = 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 *prefest*

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 \bar{X}_1 dan \bar{X}_2

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

Dengan kriteria pengujiannya yaitu, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan $df = (n - 2)$ 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:

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

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	
	Pretest	Posttest
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

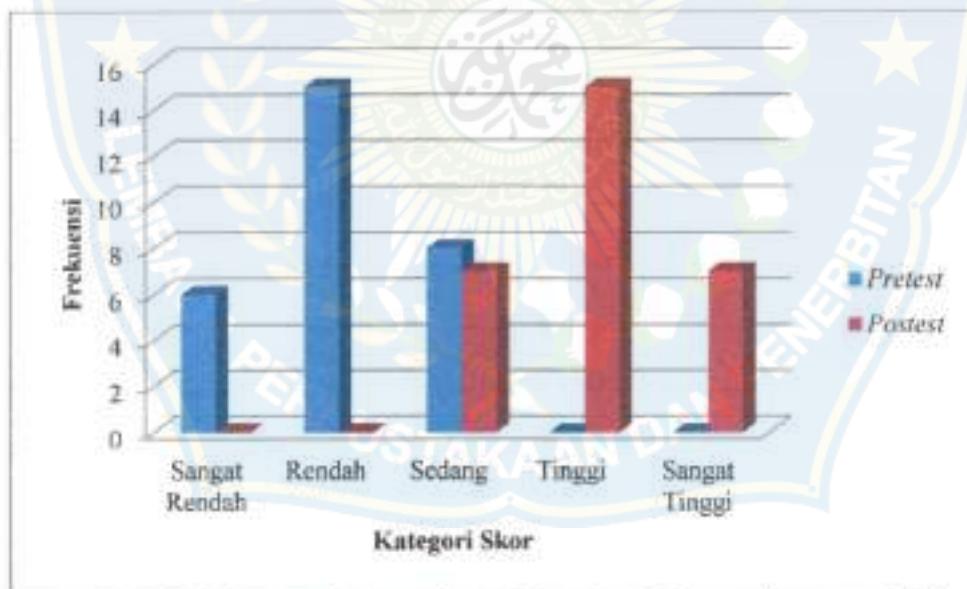
D.1 (Halaman 147-151) Jika skor *Pretest* dan *Posttest* hasil belajar sosiologi peserta didik pada kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Makassar dikategorisasikan ke dalam skala lima yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi, maka akan diperoleh hasil seperti pada tabel 4.2 dibawah ini:

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 (scjenis).

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_0 diterima dan H_1 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 .

c. Uji N-Gain

Pengujian ini dilakukan 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 katgori sedang. Secara rinci dapat dilihat pada lampiran D.2.3 (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 $t_{tulang} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dari uji t yang telah dilakukan terbukti bahwa hasil belajar sosiologi peserta didik Kelas X IPS I SMA Negeri 10 Makassar meningkat setelah diajarn 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 menentukan 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 *Locus 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 banu, 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 batas $t_{tabel} = 1,70329$, dengan demikian terbukti bahwa pembelajaran sosiologi siswa SMA Negeri 10 efektif setelah menggunakan media animasi flash.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan pembahasan penelitian ini, maka disampaikan 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 memperpanjang 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*. Pintang: 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://adventinu.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 wta
- 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.karyatulisku.com/2017/10/media-pembelajaran.html?m=1>). Dikutip, Selasa 09 Januari 2018.
- Emzit. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pergoda.
- Fenrich, P. 1997. *Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Applications*. Fort Worth: The Dryden Press
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hofstetter, Fred T. 2001. *Multimedia Literacy. Third Edition*. McGraw-Hill Internasional Edition: New York

- Hidayati Tia Sopyan. 2015. *Pengertian Multimedia Menurut Para Ahli*. (<http://tia-sopyan.blogspot.co.id/2015/02/pcngertian-multimedia-menurut-para-ahli.html>). Dikutip, Rabu 13 Desember 2017. Jam 08.00 wita.
- Hindarsyals Tifin. 2014. *Multimedia secara umum*. (<http://sumah-belajar-mutiara-sunnah.blogspot.co.id/2014/12/multimedia-sekara-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. *Planning 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
- Melati, Erma. 2016. *Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran*. (<http://ermameleti3.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: IJNNEs.
- Robin dan Linda. 2001. *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*. Flek Media Komputindo: Jakarta
- Ridwan dan Sunarta. 2013. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rahmadaniati Fitri. 2013. *Pengertian Multimedia Interaktif*. (<http://fitrirahma.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 Kurikulum dan Pendidikan FIP UPI (<http://rangkumanpustaka.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 Assesmen 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 Unisnun Makassar.p
- Septiana, Ika. 2011. *Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*. (<http://fikasep007.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://yogapermana-newijaya.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-memfikir-jenis-dan-pemilihan-media.html>. Dikutip, Jumat 15 Desember 2017. Jam 15.00 wita.
- http://file.upi.edu/Direktorij/PPMIPA/JUR.PEND.BIOLOGI/196805091994031-KUSNADI/BUKU SAKU BIOLOGI SMA KUSNADI DKK/Kelas XII/4 Reproduksi Sel/Reproduksi SEL_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 dinkan secara patungan
 - 4) Pertandingan sepakbola antara klub di Makassar

Dari contoh diatas yang termasuk kontraversi 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 dikota yaitu...
 - a. Sulit mendapatkan barang dan jasa
 - b. Sulit mendapatkan transportasi
 - c. Sulit mendapatkan layanan kesehatan
 - d. Sulit mendapatkan hidupan
 - e. Sulit 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 menentukan...
 - a. Nilai

- b.Kaidah
- c.Pranala
- 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 suraf antara A dan b
- 2) di antara pihak-pihak yang bertikai timbul rasa benci
- 3) pabrik itu dirikan secara patungan
- 4) perlakuan sepakbola antara klub di Jakarta

Dari contoh di atas yang termasuk konflik 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 menggantung diri sendiri jika tidak diselasaikan
- D. dapat diselasaikan sendiri
- E. terjadi karena kelalaihan 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 tumpat tinggal

4) Tindakan sosial masyarakat pada dasarnya ditujukan untuk mewujudkan...

- A. nilai
- B. kaidah
- C. pranata
- D. interaksi
- E. norma

- 5) Contoh orang-orang yang menduduki Japisan 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.I

ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF

1. Pretest

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

No	Nama	Sker
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	SITI 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) = $1 + 3,3 \log n$
 $= 1 + 3,3 \log 29$
 $= 5,83 \approx 6$ (dibulatkan)
- g. Panjang kelas interval (i) = $\frac{R}{K}$
 $= \frac{11}{6} = 1,83 \approx 2$ (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	SITI 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) = $1 + 3,3 \log n$
 $= 1 + 3,3 \log 29$
 $= 5,83 \approx 6$ (dibulatkan)
- g. Panjang kelas interval (i) = $\frac{R}{K}$
 $= \frac{11}{6} = 1,83 = 2$ (dibulatkan)

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

Interval Skor			f _i	(x _i)	x _i ²	x _i . f _i	x _i ² . 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. Skor rata-rata (\bar{X})

$$= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{494,50}{29} = 17,05$$

i. Standar Deviasi

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

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{8719,25 - \frac{(494,50)^2}{29}}{29-1}} \\
 &= \sqrt{\frac{8719,25 - 8432,08}{28}} \\
 &= \sqrt{\frac{287,17}{28}} \\
 &= \sqrt{10,26} \\
 &= 3,20
 \end{aligned}$$

**Tingkat Kategorisasi Tes Hasil Belajar Sociologi 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 = $\frac{R}{BS} = \frac{23}{5} = 4,6 \approx 5$ (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

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

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

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

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

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

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

g. Presentase Posttest

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

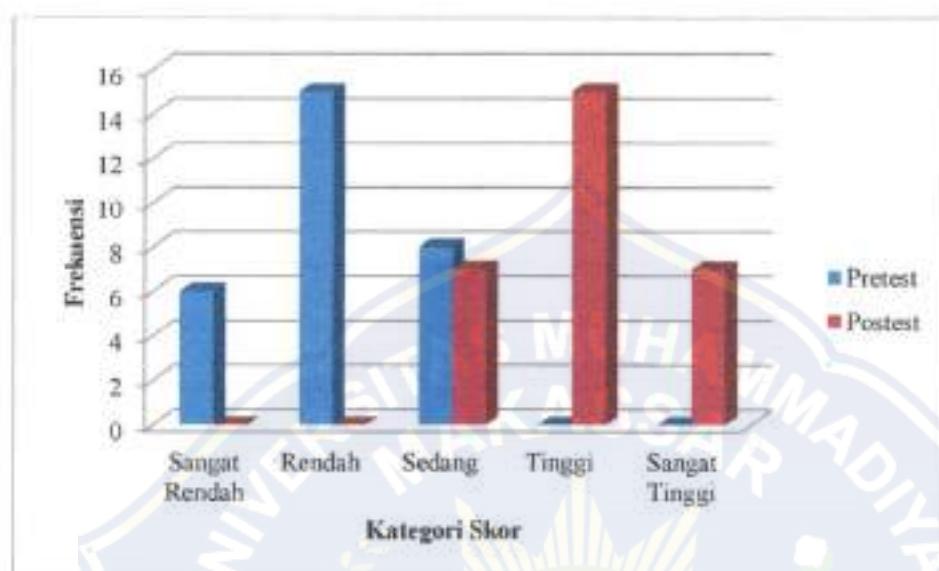
$$1) \text{ Persentase } 1 = \frac{0}{29} \times 100\% = 0\%$$

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

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

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

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



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 INFERENCE

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})**

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

- **Z Batas Kelas**

$$Z \text{ batas bawah} = \frac{x - \bar{x}}{s} = \frac{2,5 - 3,5}{3,11} = -0,32$$

$$Z \text{ batas atas} = \frac{x - \bar{x}}{s} = \frac{4,5 - 3,5}{3,11} = 0,32$$

- **Z Tabel**

Dilihat pada tabel Z kurva normal dimana:

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

- **Interval luas Z Tabel**

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

- **Banyaknya Data Hasil Penelitian (O1)**

Frekuensi awal dari skor 3 sampai 4 yaitu 5

- Banyaknya Data yang Dihitung (E_i)
 - Nilai Chi-Kuadrat
- E_i = Latas Z tabel x Jumlah responden = 0,1190 x 29 = 3,4510

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

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	x_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 $\chi^2_{\text{hitung}} = 4,9985$. Sedangkan nilai tabel χ^2_{tabel} untuk taraf kesalahan $\alpha = 5\%$ dan $df = k - 3 = 6 - 3 = 3$ adalah sebesar $7,815$. Dengan demikian nilai hitung $\chi^2_{\text{hitung}} <$ nilai tabel χ^2_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa skor posttest hasil belajar sosiologi posortra dikel kelas X IPS SMAN 10 Makassar berdistribusi normal.

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

Batas Kelas

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

Bacteriostatic Water

■ Nila Tengah (F_1)

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

• 288

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

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

* 27

Salah satu faktor yang mempengaruhi nilai r^2 pada tabel 2 kurva normal dimana;

$$Z_1[-1,73] = 0.4418$$

Intervenční tabulky

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

Bənəkənə Data Həzişləri (Di)

Frekvens: gwa] där skor 12 sammal 13 valtu 4

- Banyaknya Data yang Diharapkan (E)
 $E = Luas \chi^2 tabel \times Jumlah responden = 0,0917 \times 29 = 2,6593$
- Nilai Chi-Kuadrat

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

Uji Hipotesis

Hipotesis yang diujii dalam penelitian ini adalah:

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

H_1 = Terdapat pengaruh hasil belajar sosiologi peserta didik Kelas X IPS SMA Negeri 10 makassar setelah diajar dengan

menyajikan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis media power point

Hipotesis statistik:

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

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

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.8 berikut,

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

Uji Hipotesis

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

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

$$r = \sqrt{\frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sum x^2 - (\sum x)^2}}$$

$$r = \frac{119751 - 1062558}{\sqrt{[(255925 - 247069)(54348 - 45796)]}}$$

$$r = \frac{4393}{\sqrt{8916}(8550)}$$

$$r = \frac{4393}{\sqrt{76231606}}$$

$$r = \frac{4393}{67310824}$$

$$r = 0.5031$$

$$\text{Maka, } t_{\text{buang}} = \sqrt{\frac{s_1^2 + s_2^2 - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}{n_1 + n_2 - 2r}}$$

$$= 17.05 - 7.36 \\ = \sqrt{\frac{(3.30)^2}{29} + \frac{(3.11)^2}{29} - 2(0.5031) \frac{3.20}{\sqrt{29}} + \frac{3.11}{\sqrt{29}}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{9,69}{\sqrt{\frac{1024}{29} + \frac{96721}{29} - (1,0062) \frac{3,70}{5,3052} - \frac{3,11}{5,3652}}} \\
 &= \frac{9,69}{\sqrt{(0,3531 + 0,3335) - (1,0062)(0,55942)(0,5775)}} \\
 &= \frac{9,69}{\sqrt{0,6866 - 0,3453}} \\
 &= \frac{9,69}{\sqrt{0,3413}} \\
 &= \frac{9,69}{0,5842} = 16,5867
 \end{aligned}$$

Kejadasarkan di atas, diperoleh nilai $t_{hitung} = 16,5867$. Sedangkan nilai t_{tabel} untuk taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan $dk = n - 2 = 29 - 2 = 27$ adalah sebesar 1,703. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa **Terdapat peringkatau hasil belajar sosiologi peserta didik Kelas X IPS SMA Negeri 10 makassar setelah diajar dengan memerlukan 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
		Pre test	Post test		
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. Fahurrahman	7	22	0,83	Tinggi
7	Muh. Kadri	8	13	0,29	Rendah
8	Muh. Syahru	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

	Hamzah				
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	Sahar	8	12	0,24	Rendah
26	Sariana	14	21	0,64	Sedang
27	Sitti Hajar Hamzah	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:

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

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

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

$$g = 0,55$$

Berdasarkan perhitungan diperoleh besar N-Gain rata-rata yang diperoleh dari perhitungan adalah 0,55 berdasarkan kriteria N-Gain, maka peningkatan hasil belajar sociologi 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	: Sosioologi
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, resah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cipta damai, responsif dan pro-aktif) dan inoviruksan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan yang ada dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam memimpulkan diri sebagai cermatan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI.3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan case ini, di antaranya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan kritisitas, keberingguan, kcregangan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk menyelesaikan masalah (KI Pengetahuan).

KI.4 Mengolah, menganalisis, dan menyelesaikan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan (KI Ketrampilan).

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 terstruktur 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 social
- Berbagai masalah sosial

Konsep

- Definisi Penelitian
- Rancangan penelitian social
- Defenisi Populasi dan sampel

Prinsip

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

Prosedur

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

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Topik /Tema	Metode penelitian sosial	
Sub topic	Rancangan penelitian sosial	
Alokasi Waktu	3x45 menit	Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none">• 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 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 fortopolio.	15 menit

Kegiatan Inti	Mengamati	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pengantar singkat tentang Pengertian penelitian dan proses berpikir(penalaran) yang dilanjutkan menayangkan gambar/foto / contoh penelitian sosial melalui powerpoint atau melalui sumber bacaan. 	60 menit
	Menanya	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik kemudian dikelompokkan secara berpasangan dan masing-masing diberi materi tentang penelitian dan proses berpikir. Mengumpulkan data/informasi dari berbagai sumber baik bacaan atau melalui internet mengenai Pengertian penelitian dan proses berpikir(penalaran) serta menjelaskan kegunaan dan syarat penelitian bagi masyarakat 	
	Mengasosiasi/ mengolah informasi	<ul style="list-style-type: none"> 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 berpikir (penalaran) disertai kegunaan dan syarat penelitian 	
	Mengkomunikasikan	<ul style="list-style-type: none"> 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		<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuat kesimpulan dibantu oleh guru mengenai Pengertian Penelitian dan Proses Berpikir (penalaran) diserta 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: <ul style="list-style-type: none"> 1. Apa yang dimaksud penelitian dan kegunaannya? 2. Apa yang dimaksud proses berpikir 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan literasi 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	<ul style="list-style-type: none"> 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

		<p>mengaitkannya dengan materi tentang .</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 fortfolio. Guru membentuk kelompok kecil (2 orang) dengan memberikan materi untuk didiskusikan. 	
Inti	Mengamati		
	Menanya	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	60 menit
	Mengumpulkan informasi/eksperimen	<ul style="list-style-type: none"> Mengajukan 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. 	
	Mengasosiasi / mengolah informasi		
	Mengkomunikasi - kasikan		
Penutup		<ul style="list-style-type: none"> 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: <ol style="list-style-type: none"> Jelaskan perbedaan jenis-jenis penelitian ? Menutup pelajaran dengan menyampaikan materi pertemuan berikutnya tentang Rancangan penelitian dan cara penentuan topic penelitian. 	15 menit

Pertemuan 3

Topik /Tema	Metode penelitian sosial	
Sub topic	Rancangan penelitian sosial	
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan salam dan berdoa bersama, mengecek kehadiran dan mempersiapkan siswa untuk siap belajar. 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan literasi memberikan stimulus dengan cara membuat buku yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran (buku leks). • 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 kisan dan penilaian keterampilan dalam bentuk presentasi atau portfolio. 	menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <p>Menanya</p> <p>Mengumpulkan informasi/eksperimen</p> <p>Mengoslosiasi/mengolah informasi</p> <p>Mengkontur-kasikan</p>	<p>Guru memberikan penjelasan singkat tentang Rancangan penelitian dan Cara menentukan Topik penelitian yang dilanjutkan dengan menyampaikan gambaran/foto /coidoh rancangan penelitian dan cara menentukan topic penelitian melalui powerpoint atau melalui sumber bacaan</p> <p>Peserta didik membuat dan mengajukan pertanyaan/tanya jawab tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klasifikasi (guru dapat memancing peserta didik untuk berdiskusi dengan mengajukan pertanyaan terlebih dahulu).</p> <p>Peserta didik kemudian dikelompokkan secara berpasangan dan masing-masing diberi nomor permasalahan yang berbeda.</p> <p>Mengumpulkan data/informasi dari berbagai sumber baik bacaan atau melalui internet mengenai Rancangan penelitian dan Cara menentukan Topik penelitian yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>Membimbing siswa kelompok dalam mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber terkait dengan permasalahan di setiap kelompok.</p> <p>Menganalisis dan mengolah informasi/data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk mendapatkan kesimpulan jawaban tentang Rancangan penelitian dan cara menentukan Topik penelitian berdasarkan ciri-ciri peristiwa gejala sosial.</p> <p>Menyajikan informasi secara akur akur kebenaran kepada peserta didik untuk memahakai (dikondisikan dengan waktu). Pada saat seorang siswa kelompok melakukan presentasi, siswa kelompok yang lain dapat bertanya atau menanyagai.</p> <p>Guru memberikan pengaruh dan klarifikasi tentang permasalahan yang didiskusikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.</p>	60 menit
Kegiatan Penutup		<p>Peserta didik membuat kesimpulan dibantu oleh guru mengenai Rancangan penelitian dan cara menentukan Topik penelitian</p> <p>Melakukan refleksi/evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung sebagai masukan untuk perbaikan dalam pertemuan berikutnya.</p> <p>Guru melanjutkan evaluasi/post tes dengan mengajukan pertanyaan kunci secara akur untuk mengukur ketercapaian pembelajaran pokok ini sebagai simpulan halik, misalnya pertanyaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan rancangan penelitian ? 2. Jelaskan cara menentukan topic penelitian? <p>Menutup pelajaran menyampaikan kepada siswa tentang materi penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif subyek penelitian (populasi dan sampel)</p>	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	<ul style="list-style-type: none"> 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 mengajukan 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 fortolio. 	15 menit	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <p>Menanya</p> <p>Mengumpulkan informasi/ eksperimen</p> <p>Mengasosiasi / mengolah informasi</p> <p>Mengkomunikasi - kasikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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. 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 Penelitian kuantitatif dan kualitatif dan Subyek (populasi dan Sampel) 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 Penelitian kuantitatif dan kualitatif dan subyek (populasi dan sampel) Penelitian kuantitatif d' 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 merespons. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi tentang permasalahan yang didiskusikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. 	105 menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> 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: <ol style="list-style-type: none"> Jelaskan perbedaan penelitian kuantitatif dengan kualitatif ? 	15 menit	

- | | | |
|--|--|--|
| | <p>2. Jelaskan perbedaan populasi dan sampel ?</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	<p>1. Melalui kegiatan literasi siswa mampu memahami Teknik penarikan sampel penelitian.</p> <p>2. Melalui kegiatan diskusi dan wawancara dengan berbagai sumber siswa mampu mengidentifikasi Teknik penarikan sampel penelitian.</p>		
Alokasi Waktu	3x45 menit		
Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Waktu	
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> 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 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 fortopolio. 	15 menit	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <p>Menanya</p> <p>Mengumpulkan informasi/ eksperimen</p> <p>Mengasosiasi / mengolah informasi</p> <p>Mengkomunikasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pengantar singkat tentang Teknik penarikan sampel penelitian yang dilanjutkan mensyaratkan 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 akan 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	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuat kesimpulan dibantu oleh guru mengenai Teknik penarikan sampel penelitian. 	15	

- | | | |
|--|--|-------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 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 / kuisi. <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebutkan 2 cara teknik penarikan sampel ? 2. 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		
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • 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 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 fortopolio. 		
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <p>Menanya</p> <p>Mengumpulkan informasi/ eksperimen</p> <p>Mengasosiasi / mengolah informasi</p> <p>Mengkomunikasi - kasikan</p>	<p>• 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.</p> <p>• 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).</p> <p>• Peserta didik kemudian dikelompokkan secara berpasangan dan masing-masing diberi nomor permasalahan yang berbeda.</p> <p>• 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.</p> <p>• Membimbing siswa/kelompok dalam mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber terkait dengan permasalahan tiap kelompok.</p> <p>• 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/ikan kemudian dipresentasikan di depan kelas.</p> <p>• Menyajikan informasi: secara acak diberi kesempatan kepada peserta didik untuk membacakan (dikondisikan dengan waktu). Pada saat seorang</p>	110 menit

	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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 <ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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 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 portofolio. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <p>Menanya</p> <p>Mengumpulkan informasi/ eksperimen</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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		<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuat kesimpulan dibantu oleh guru mengenai Analisa 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 <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan analisa data kualitatif ? 2. Jelaskan analisa data kuantitatif ? <ul style="list-style-type: none"> 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 literasi 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			Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> 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 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 fotopolio. 	15 menit	
Kegiatan Inti	Mengamati	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	
	Menanya		110 menit

	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	
Mengasosiasi / mengolah informasi	<ul style="list-style-type: none"> 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/akan kemudian dipresentasikan di depan kelas. 	
Mengkomunikasi	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> 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 topic	Laporan Penelitian sosial	
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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 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</i> 	15 menit

		<p><i>learning.</i></p> <p>Menyiapkan bentuk penilaian: penilaian pengetahuan dengan tes tertulis dalam bentuk uraian dan tesis dan penilaian keterampilan dalam bentuk presentasi atau portfolio.</p>	
Kegiatan 1ml	<p>Mengamati</p> <p>Menanya</p> <p>Mengumpulkan informasi/eksperimen</p> <p>Mengelompokkan/mengolah informasi</p> <p>Mengkomunikasi-kajiakan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pengantar singkat tentang Jenis-jenis diskusi kelas dan manfaatnya dalam presentasi laporan yang dilanjutkan menanyakan pertanyaan/guru/tujuan/contoh diskusi kelas melalui powerpoint atau melalui sumber bacaan. Peserta didik membuat dan mengajukan pertanyaan/tanya jawab tentang informasi tambahan yang belum dipahami/tujuan diketahui sebagai klarifikasi (guru dapat memfasilitasi peserta didik untuk bertanya dengan mengajukan pertanyaan terlebih dahulu) Peserta didik kegiatan 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-contohnya penetrapannya 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 melaksanakan presentasi, siswa/kelompok yang lain dapat bertanya atau menanyagai Guru memberikan pengaruh dan klarifikasi tentang permasalahan yang didiskusikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. 	110 menit
Kegiatan Penutup		<ul style="list-style-type: none"> 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 tuis secara acak untuk mengukur ketercapaian pembelajaran pekan ini sebagai uji penilaian, misalnya pertanyaan / kuis <ul style="list-style-type: none"> 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 Hari ini 	15 menit

E. TEKNIK PENILAIAN

A. Teknik Penilaian dan Bentuk Instrumen.

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

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

Instrument 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 (Lamongan 1).

2. **Teknik Penilaian Kompetensi Pengetahuan (K1 3):**

Penilaian dilakukan dengan cara menilai Lembaran peserta didik mengenai Penilaian Laporan Ilmiah, yaitu sebagai;

- 1) Tes tertulis dan tes lisan; Tes tertulis dilakukan dalam bentuk lembar soal baik berupa uraian, pilihan ganda dan isian punya mendekati 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 (mukalah) atau presentasi hasil karya kelompok.

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

3. **Teknik Penilaian Kompetensi Keterampilan (K1 4):**

Penilaian dilakukan dengan cara menilai laporan tertulis hasil rekonstruksi kerja kelompok dalam bentuk proyek, produk, mukalah, penulisan/makalah dan tugas kerja kreatif.

Instrumen hasil penilaian diberikan 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 klasikatif (jika lebih dari 75% peserta didik tidak tuntas). Peserta didik yang mengikuti program remedial diberikan kesempatan untuk mengulang materi tugas terstruktur/tujuan 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 (ppt)/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: T.CD Proyektor, Laptop, HP, White Board, Spidol dan LKS.

3. Sumber Belajar:

- Kun Maryati/Juju: Suryawati 2013. *SYASIOLOGI Kelompok Peminatan Ilmu-ilmu Sosial Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta Penerbit Fais
- Kun Maryati/Juju: Suryawani.2013. *SYASIOLOGI Kelompok Peminatan Ilmu-ilmu Sosial Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta Penerbit Fais

Kepala UPT SMAN 10 Makassar

Dra. H. Huzairah, M.Si
NIP. 196903111992031011

Makassar, 16 Juli 2019
Cara Mata Pelajaran

Dra. Humsati, S.
NIP. 197708122008042002

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 :

Format Penilaian sikap , Penilaian Pengetahuan & Penilaian Keterampilan

Lampiran 2 :

Penilaian Kompetensi Pengetahuan (KT) 3.4)

A. Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan Melalui tes Tertulis

SOAL ULANGAN ILMARIAN

Mata Pelajaran	: Sosiologi
Kelas/Semester	X IPS
Kompetensi Dasar	: 3.4. Memahami berbagai metode penelitian sosial yang sederhana untuk menganalisis gejala sosial di masyarakat
Topik/Subtopik	: 4.4. Melakukan penelitian sosial yang sederhana untuk menganalisis ragam gejala sosial dan hubungan sosial di masyarakat
Indikator	: Penilaian Laporan Ilmiah 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 topic 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 kritis dalam presentasi laporan 3.4.14 Mengidentifikasi manfaat diskusi kritis dalam presentasi laporan

Soal Pilihan Ganda

1. Sekelompok ilmuwan hendak mengadakan penelitian mengenai dampak pemakaian telepon seluler terhadap kesehatan penggunanya. Berdasarkan tujuannya, jenis penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan tersebut adalah
 - A. penelitian dasar
 - B. penelitian terapan
 - C. penelitian bisnis
 - D. penelitian kuantitatif
 - 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. berbeda dengan tujuan penelitian
 D. dapat dilaksanakan dengan baik
 E. berguna bagi masyarakat
3. Siswa SMA 60 Jakarta akan melakukan penelitian mengenai sistem sosial masyarakat Beduy 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 menunjukkan 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. primär
 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 wawancara harus bersikap adil. Maknanya adalah ...
 A. Melakukan semua responden secara setara
 B. Bersikap kritis terhadap semua jawaban responden
 C. Mampu mengendalikan situasi
 D. Mampu memarahi misiat responden
 E. Selalu membentukkan jawaban responden
8. Kegiatan meneliti atau memeriksa keabsahan data yang telah dikumpulkan dari lapangan disebut ...
 A. Coding C. tabulasi
 B. Editing 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

Penilaian pengetahuan:

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 MAKSUMUM

10

Nilai = Skor perolehan/skor maksimum

Soal Uraian

Contoh instrument soal berbentuk 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 bermakna dalam rangka menyelesaikan masalah-masalah sosial.	2
2	3 jenis penelitian :- Penelitian dasar dan terapan -penelitian historik, survei dan eksperimen,observasi -penelitian eksploratif,deskriptif,eksplorasi -penelitian kuantitatif,kualitatif -penelitian laboratorium,lapangan,perpustakaan	5
3	Populasi adalah keseluruhan unit penelitian/objek penelitian Sampel adalah bagian dari suatu populasi yang menjadi objek penelitian	4
4	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 : - Membuat siang agar berani mengeluarkan pendapat dengan bebas tanpa ada tekanan dari siapa pun - Membina siang agar dapat berpikir secara kritis dan kreatif,serta menumbuhkan inovasi dalam dirinya - Mewujudkan rasa toleran dan menghargai pendapat orang lain	3
JUMLAH SKOR MAKSUMUM		18

Keterangan :

Skor perolehan/Skor maksimum x 100

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

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN MELALUI DISKUSI/TANYA JAWAB.

NO	NAMA	Aspek Penilaian									Jumlah Skor	Nilai		
		Pengungkapan gagasan yang objektif			Kebenaran konsep			Ketepatan Penanganan Isi/Istilah						
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1														
2														
3														
4														

Keterangan:

skor maksimal = 9

nilai = skor perolehan x 4

skor maksimal

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

Lampiran 3:
Penilaian Kompetensi Keterampilan

a. Penilaian Uraikan Kerja

INSTRUMEN PENILAIAN PRESENTASI KERJA KELOMPOK

Materi :

Hari/Tanggal:

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

SKOR MAKIMAL = 9

NILAI = SKOR PEROLEHAN x 4

SKOR MAKIMAL

b. Pendekar Proyek

Tugas Proyek :

Melakukan penelitian sedekhana dengan tema "Bentuk-bentuk masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat dan upaya mengatasinya".

Format Penilaian :

Mata Pelajaran	:	Nama Peserta didik :
Nama Proyek	:	Kl
Alokasi Waktu	:	Kelas
ASPEK PENELITIAN		
NO		SKOR
1	PERENCANAAN :	
	a. Menentukan Judul Penelitian	1 - 3
	b. Menyusun desain penelitian	1 - 3
2	PELAKSANAAN :	
	a. Keabsahan Sumber Data / Informasi	1 - 3
	b. Kuantitas Sumber Data	1 - 3
	c. Analisis Data	1 - 3
	d. Penarikan Kesimpulan	1 - 2
3	LAPORAN PROYEK :	
	a. Sistematika Laporan	1 - 3
	b. Performan	1 - 3
	c. Presentasi	1 - 3

Keteranggen:

skor maksimal = 36

nilai = skor penelitian : 4

skor maksimal

Lampiran 3

Tulisan Materi Pembelajaran:

• **RANCANGAN PENELITIAN SOSIAL**

Aspek uraian materi ajaz:

(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.

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

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

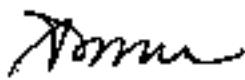
Konsultasi Pembimbing I

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Selasa, 27/02/2018	<ul style="list-style-type: none">— Persoal BAB I— Persoal BAB II— Daster PAPER	
2	Kamis, 08/03/2018	<ul style="list-style-type: none">— Lampirkan Pedoman Observasi— Angket— Dokumentasi— Interpretasi HASIL Penelitian— Nilai keabsahan 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. Nurlin, M.Pd.
NBM. 575 474



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

JAMA MAHASISWA : **A. MUHAMMAD NUR PUTRA A.I.**
TAMBIK : **10538 3307 35**
URUSAN : **Pendidikan Sosiologi**
PENGBIMBING : **Dr. H. Nersalam, M.Si.**
JUDUL SKRIPSI : **Implementasi Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Makassar**

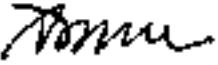
Konsultasi Pembimbing 1

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
3	Senin, 7/7/2020	- Lampiran Persyaratan - Dokumentasi - Jurnal Penelitian - Buat power Point	
4	Senin, 13/7/2020	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 BEMBINGAN 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

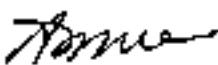
Konsultasi Pembimbing II

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Senin, 12/1/2020	Rifaldi BAB IV	
2	Jumat, 27/1/2020	Jurnal Pengukuran	
3	Kamis, 3/2/2020	Bantuan Dosen	

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

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 dilelit 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

Pembimbing II


Dr. H. Nursalam, M.Si.

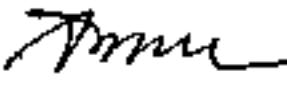

Suardi, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Firwin Akiby, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Ketua Jurusan Pendidikan Sosiologi
FKIP Unismuh Makassar


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



Terkreditedi Insainil
Terakreditasi Insainil

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

Jl. dr. Soetomo, Kel. Jati, No. 225B Makassar
Telp. (011-446237/463052 (Ext)
Email. kip.unismuh.ac.id
Web. www.kip.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

Pembimbing II


Dr. H. Nursalam, M.Si.

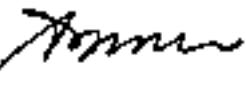

Suardi, S.Pd., M.Pd.

Mengataui

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Ketua Jurusan Pendidikan Sosiologi
FKIP Unismuh Makassar


Drs. H. Nurdin, M.Pd.


Drs. H. Nurdin, M.Pd.

NBM : 575 474



Terkreditasi Institusi
Terkreditasi Internasional

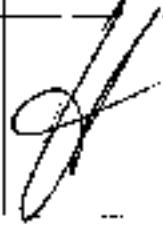
LEMBAR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL

nama : A MUHAMMAD NUR PATNA A.I

nim : 105 38 330 115

Pendi : PENDIDIKAN SAINS

Jul : Implementasi Multimedya Untuk Terhadap Kualitas
Siswa Kelas X SMAN 10 Makassar

No	Dosen Pengaji	Materi Perbaikan	Pajaf
1	Dr. H. Nur Salam, M.Pd		
2	Maghfuddin, S.H, M.Pd.	Surat Dapat Penyetujuan	
3	Dr. Nurulayeb Sabir, M.Pd		
4	Dr. Hudaibah Qusby, M.Pd	Surat Pustaka dan Penulisan	

Makassar, 07 - 07 - 2019

Ketua Pendi



(A. MUHAMMAD NUR PATNA, M.Pd.)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL

Da hari ini Tanggal 14.....H bertepatan tanggal
24/25/08.....2008.....M Bertempat di ruang Ruang 8-3..... kampus Universitas
Muhammadiyah Makassar, telah dilaksanakan seminar Proposal Skripsi yang berjudul:
Implementasi Multimedia Interaktif Terhadap Kesiabilitas
an Mahasiswa SMA di Makassar

: Mahasiswa :

Nama : A. Muhammad Hafiz Putra, A. I.

Stambuk/NIM : 105 38 330 715

Jurusan : Pendidikan seni rupa

Moderator : Dr. H. Mursalam, M. Si

Hasil Seminar : Kesiabilitas dg penelitian

Alamat/Telp : JL. Tomanggala Raya 1082 082 82 416 568

dan penjelasan sebagai berikut :

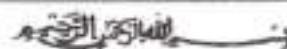
ujui

Moderator : Dr. H. Mursalam, M. Si

Anggap I : Syarifuddin, S. Pd. M. Pd.

Anggap II : Dr. Huriina Subair, M. Si.

Anggap III : Dr. Hidayah Quroby, M. Si.



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

np : 1 Rangkap Proposal

ihal : Pengantar Penelitian

Pada Yang Terhormat

ua LP3M Unismuh Makassar

Tempat

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

an Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
kassar 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

alah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi
agan judul : **“Implementasi Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa
elas X SMAN 10 Makassar”**

mikian pengantar ini, atas kesediaan dan kerjasamanya dihaturkan
aakumullahu 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



12345678901234567890

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN

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

24035/S.01/PTSP/2019

Kepada Yth.

Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel

Izin Penelitian

di:

Tempat

Surat Izin Penelitian Waktu Dikta Bid. Akademik DPP UNIS Makassar Nomor : 20087540.4-VII/X/40/2019
6 Oktober 2019 penelitian tersebut diberikan mahasiswa/pemohon dimulai ini:

A. MURAMMAD NUR PUTRA A.I

10538.3307-15

Studi

Ilmu Pengetahuan

Mahasiswa(S1)

Jl. St. Alfaudzin No. 252, Makassar

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

Yang akan dilaksanakan dari : 06 Oktober s/d 22 Desember 2019

dan dengan hal tersebut diatas, diatas dituliskan, kami menyatakan kegiatan dimaksud dengan
yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Surat Keterangan ini diberikan agar dapat digunakan sesuai dengan mestinya

Diterbitkan di Makassar

Pada Tanggal : 07 Oktober 2019

**A. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Sekar Administrasi Pelayanan Perizinan Terpadu**

A. M. YAMIN, SE, MS.

Pangkat : Perwira Muda Macan

Nip : 19810513 199002 1 002



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN

Alamat: Jl. Kemerdekaan Km. 10 Tamalanrea Makassar Telepon 585257, 586083, Fax 584959 Kode Pos. 90245

Makassar, 11 Oktober 2019

Surat : 867/2019/P.PTK-FAS/DISDIK
Kepada
iran : Yth. Kepala SMA NEGERI 10 MAKASSAR
al : Izin Penelitian
di : Makassar

Yth. Kepala SMA NEGERI 10 MAKASSAR
di : Makassar

an hormat, berdasarkan surat kepala dinas penanaman modal dan pelayanan terpadu satu pintu
nsi 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
peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Kian 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

pusan:

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