

**PENGARUH PENGGUNAAN *POWER POINT* SEBAGAI ALAT BANTU  
MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 48  
BONTO KAPETTA KABUPATEN MAROS**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Jurusan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

Rizky Auliah

NIM 10540 8472 13

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
DESEMBER, 2017**



## FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **RIZKY AULIAH**, NIM **10540 8472 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 176/Tahun 1439 H/2017 M, tanggal 09 Rabiul Awal 1439 H/28 November 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2017.

Makassar, 19 Rabiul Awal 1439 H  
08 Desember 2017 M

#### Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** 
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** 
3. Sekretaris : **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** 
4. Dosen Penguji :
  1. **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** 
  2. **Nurlina, S.St., M.Pd.** 
  3. **Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes.** 
  4. **Dr. Evi Ristiana, M.Pd.** 



Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**

NBM.: 860 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

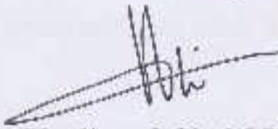
Nama Mahasiswa : **RIZKY AULIAH**  
NIM : 10540 8472 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan *Power Point* sebagai Alat Bantu  
Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada  
Mata Pelajaran IPA Kelas III SD Negeri 48 Bonto  
Kapetta Kabupaten Maros**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim  
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar.

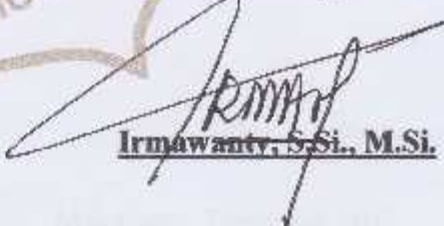
Makassar, Desember 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

  
Nurlina, S.Si., M.Pd.

Pembimbing II

  
Irmawanty, S.Si., M.Si.

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Universitas Muhammadiyah Makassar  
  
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 987

Ketua Prodi PGSD  
  
Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.  
NBM. 970 635



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

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **RIZKY AULIAH**

Nim : 10540 8472 13

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Power Point Sebagai Alat Bantu Media  
Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran  
IPA Kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.

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

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

Makassar, Desember 2017

Yang Membuat Pernyataan

**RIZKY AULIAH**  
10540 8472 13



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

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **RIZKY AULIAH**  
Nim : 10540 8472 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Power Point Sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Desember 2017

Yang Membuat Perjanjian

**RIZKY AULIAH**  
10540 8472 13

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

Barang siapa yang menginginkan dunia, hendaklah ia berilmu,

Barang siapa yang menginginkan akhirat hendaklah ia berilmu.

Barang siapa yang menginginkan kedua-duanya sekaligus,

Maka ia pun harus berilmu.

Kupersembahkan karya ini untuk Ayahanda

dan Ibunda Tercinta yang telah

Mencurahkan Kasih Sayangnya

Saudara dan Sahabatku

Seluruh Keluarga besarku yang telah memberikan do'a...

## ABSTRAK

**Rizky Auliah, 2017.** *Pengaruh Penggunaan Power Point Sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nurlina dan pembimbing II Irmawanty.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan power point sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan power point sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan power point sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros sebanyak 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini dilaksanakan dengan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, analisis dan temuan setelah diperoleh berupa data kuantitatif hasil belajar siswa, maka selanjutnya dilakukan analisis deskriptif dan uji t-tes.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan power point sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros. Hal tersebut terlihat dari perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* yang di peroleh sebesar 57,5 nilai rata-rata tersebut berada pada interval 55-64 yang termasuk dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh yaitu sebesar 80,4 yang berada pada interval 65-84 yang berarti berada pada kategori tinggi. Selain itu juga digunakan perhitungan uji t-tes. Hasil penelitian diperoleh,  $t_{hitung} = 11,80$  dan  $t_{tabel} = 3,768$ . Maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $11,80 > 3,768$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti bahwa penggunaan power point sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.

**Kata Kunci :** Power point, media pembelajaran, hasil belajar

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Power Point Sebagai Alat Bantu Media Pengajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros”. Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana Strata 1 (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Pendidikan Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini bukan semata-mata atas usaha dari penulis, melainkan ada kekuatan lain yang menyertai atas kehendak-Nya maka dari itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih untuk Ayahanda H.M.Muhclis.K,SE dan Ibunda Hj.St.Ramlah.R,S.Pd tercinta yang telah memberikan iringan doa di setiap sujudnya mencurahkan kasih sayang yang tak mengenal masa, terus berjuang memeras keringat dan banting tulang demi masa depan anak-anaknya.

Penulis menyampaikan pula ucapan terimakasih kepada DR. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd, M.Pd, Ph.D. Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulfasyah, MA, Ph.D. Ketua Jurusan PGSD FKIP Unismuh Makassar, Nurlina,



S.Si., M.Pd. Pembimbing I dan Irmawanty, S.Si., M.Si. Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan masukan serta koreksi dalam penyusunan skripsi sejak awal sampai akhir penyusunan ini. Dosen Jurusan PGSD FKIP Unismuh Makassar atas pengarahannya selama ini berada di bangku kuliah. Ibu Mirna, S.Pd Kepala Sekolah dan Ibu Rosma, S.Pd selaku Guru Kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros yang telah meluangkan waktu dan kerjasamanya selama pelaksanaan penelitian, juga untuk rekan-rekan mahasiswa PGSD angkatan 2013 khususnya kelas C, terimakasih atas persaudaraan dan kerjasamanya selama proses perkuliahan berlangsung.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, serta dapat menjadi acuan untuk melakukan pengembangan riset dan ilmu pengetahuan dimana yang akan datang. Semoga kebaikan dan bantuan dari semua pihak tersebut di atas mendapatkan pahala dan imbalan dari Allah SWT. Amin.

Makassar, Desember 2017

Penulis.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS ...	
A. Media Pembelajaran .....	7
B. Power Point .....	11
C. Hakikat Pembelajaran IPA.....	15
D. Hakikat Hasil Belajar.....	17
E. Kerangka Pikir .....	19
F. Hipotesis.....	22

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
C. Defenisi Operasional Variabel .....	25
D. Populasi dan Sampel .....	26
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Instrumen Penelitian.....	28
G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian .....	29
H. Teknik Analisis Data .....	30

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis Data.....	36
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	43

### BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	49
B. Saran.....	50

DAFTAR PUSTAKA .....	51
----------------------	----

### LAMPIRAN-LAMPIRAN

### RIWAYAT HIDUP

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Jumlah Nilai Rata-Rata Pelajaran IPA .....	4
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Desain Populasi.....	26
Tabel 3.3 Desain Sampel.....	27
Tabel 3.4 Teknik Katgori SBKPN .....	32
Tabel 4.1 Skor Hasil Belajar IPA Siswa .....	36
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Presentasi Skor Hasil Belajar (Pretest) ....	37
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Presentasi Skor Hasil Belajar IPA (Pretest)	38
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Presentasi Skor Hasil (Posttest) .....	39
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Presentasi Skor Hasil Belajar (Posttest) .	40
Tabel 4.6 Skor Uji Signifikan Hasil Belajar .....	42
Tabel 4.7 Distibusi Nilai Belajar Pretest dan posttest.....	46
Tabel 4.8 Distibusi Perbandingan Nilai Belajar Pretest dan posttest .....	47
Tabel 4.8 Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Pretest dan Posttest .....	49

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	8
Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	21
Gambar 4.1 Grafik Distribusi Perbandingan Statistik Nilai Belajar Pretest dan Posttest .....	46
Gambar 4.2 Grafik Distribusi Perbandingan Kategori Hasil Nilai Pretest dan Posttest .....	48
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Tingkat Ketuntasan Hasil belajar Pretest dan Posttest .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

	Lampiran
1. RPP .....	1
2. Hasil Tes ( <i>Pretest &amp; Posttest</i> ) .....	2
3. Daftar Hadir Siswa Kelas III .....	3
4. Menentukan Harga Md.....	4
5. Distribusi Nilai Pretes Dan Posttest Hasil Belajar .....	5
6. Menentukan atau Mencari harga $\sum X^2d$ .....	5
7. Menentukan Harga $t_{Hitung}$ .....	5
8. Tabel Distribusi t .....	6
9. Media Power Point .....	7
10. Dokumentasi Pemenilitan.....	8
11. Surat Pengantaran LP3M.....	9
12. Surat Permohonan Izin Penelitian .....	10
13. Rekomendasi Penelitian Pemerintah Kabupaten Maros .....	11

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Permasalahan pendidikan di Indonesia seolah-olah tidak ada habisnya untuk dibicarakan. Seperti apa yang kita ketahui bahwa masalah umum pendidikan kita saat ini adalah relevansi pendidikan, pemerataan pendidikan, efektivitas pendidikan, dan efisiensi pendidikan. Dalam permasalahan pendidikan khususnya akhir-akhir ini yaitu mutu pendidikan, perubahan kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, ujian nasional, dan masalah-masalah lain yang menjadi proses belajar mengajar.

Sistem Pendidikan Nasional Indonesia disusun berlandaskan kepada kebudayaan bangsa Indonesia dan mendasar pada Pancasila dan UUD 1945 sebagai kristalisasi nilai-nilai hidup bangsa Indonesia. Visi Pendidikan Nasional adalah mewujudkan pendidikan sebagai pranata yang kuat dan beribawa untuk memberdayakan semua warga Indonesia agar berkembang menjadi manusia yang berkualitas, sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan yang selalu berubah.

Meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam suatu proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini merupakan tugas bagi masing-masing sekolah dan yang paling utama adalah bagi guru sebagai tenaga pengajar. Guru harus selalu kreatif dan juga inovatif dalam melakukan pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan antusias dalam mengikuti proses belajar

mengajar, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan berkualitas dan prestasi yang ingin dicapai siswa memuaskan.

Strategi dan metode juga model serta media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa. Strategi, metode dan model serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat bermanfaat terhadap hasil belajar mengajar. Untuk menciptakan proses belajar mengajar yang menimbulkan komunikasi dua arah atau balik, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru tetapi dapat berpusat pula pada siswa.

Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai stimulus terhadap pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi juga minat dalam memperjelas materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa baik berupa alat, orang maupun bahan ajar, selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif.

Kemajuan dan perkembangan teknologi sudah demikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat bantu mengajar seperti alat-alat audio, visual, dan audio visual serta perlengkapan sekolah disesuaikan dengan perkembangan jaman tersebut. Sesuaikan dengan tuntutan kurikulum sesuai dengan materi, metode, dan tingkat kemampuan belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dikelas. Media pembelajaran digunakan guru sebagai alat bantu untuk memudahkan menyampaikan isi materi pelajaran kepada siswa.



Mata pelajaran IPA bagi sebagian kalangan pelajar khususnya siswa sekolah dasar, merupakan mata pelajaran yang kurang menarik bahkan disisi lain menimbulkan ketakutan yang berlebihan. Permasalahan lain yang muncul dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar adalah masih sedikitnya guru dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran. Kurang adanya media pembelajaran yang memadai untuk menjelaskan suatu konsep diluar praktikum dan observasi dapat mempersulit anak dalam memahami konsep sehingga tak jarang anak memahami diluar konsep.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas III pada bulan Februari 2017 di SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros, perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung sangatlah kurang. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru seperti mengobrol di kelas atau melamun. Selain itu, hasil wawancara dengan salah satu siswa SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros menyebutkan bahwa mata pelajaran IPA dianggap sebagai pelajaran yang sulit dimengerti, sehingga setiap diberikan latihan soal oleh guru, siswa selalu kesulitan untuk menjawabnya karena tidak paham sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Fenomena yang penulis lihat di lapangan bahwa banyak siswa yang tidak mempunyai keinginan untuk mengikuti proses belajar mengajar dikarenakan guru mereka yang kurang bisa menyampaikan materi pelajaran sehingga mereka sulit memahami apa yang dijelaskan oleh guru tersebut.

Keberhasilan untuk meningkatkan mutu lulusan dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang merupakan hasil dari proses belajar siswa yang dipengaruhi

oleh banyak faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat. Jadi, minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai hasil belajar yang baik. Jika terdapat siswa yang kurang berminat dalam belajar dapat diusahakan agar mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik yang membuat materi pelajaran menyenangkan untuk dipelajari. Gurulah yang berperan utama untuk itu, guru yang dapat menyajikan bahan ajar yang dikemas secara menarik.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat diidentifikasi salah satunya karena rendahnya kualitas pembelajaran dikelas. Dalam hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pelajaran IPA di SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros tahun pelajaran 2016/2017:

**Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Pelajaran IPA SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten**

**Maros**

No	Kelas	Rata-rata Kelas
1	III a	61,5
2	III b	63,7
Hasil Rata-rata		62,6
KKM		72

Di samping rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran IPA, ternyata penggunaan media dalam pembelajaran sangat minim dilakukan oleh para guru disekolah tersebut. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa rendahnya nilai mata pelajaran IPA mungkin saja disebabkan karena guru terus menerus

menggunakan metode ceramah dengan tidak dibantu menggunakan media pembelajaran sebagai stimulus.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran pada usia sekolah dasar, usia 7-12 tahun berada pada fase operasional konkret dengan penggunaan media akan mampu mencapai efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga menjadi menarik, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan melalui *power point* ini akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam penunjang proses belajar mengajar.

Dalam hal ini peneliti memilih menggunakan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran, sehingga dengan menggunakan media ini diharapkan dapat merangsang motivasi dan minat agar dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Power Point* Sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini, adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Setelah dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait terutama bagi pelaksanaan pendidikan di lapangan maupun penentu kebijakan:

1. Bagi Siswa, Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk aktif dalam belajar.
2. Bagi Guru, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi pemikiran bagi guru dalam meningkatkan aspek penilaian siswa di dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan dalam meningkatkan penunjang kualitas mutu pembelajaran disekolah.
4. Bagi Peneliti, Peneliti ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan sebagai referensi atau bekal untuk menjadi guru yang profesional.
5. Untuk Lembaga Universitas Muhammadiyah Makassar, Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat untuk penelitian selanjutnya dalam tahapan yang berbeda.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

#### **A. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian. Sehubungan dengan masalah yang diteliti, kerangka teori yang diuraikan dalam penelitian ini sebagai berikut

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian media pembelajaran**

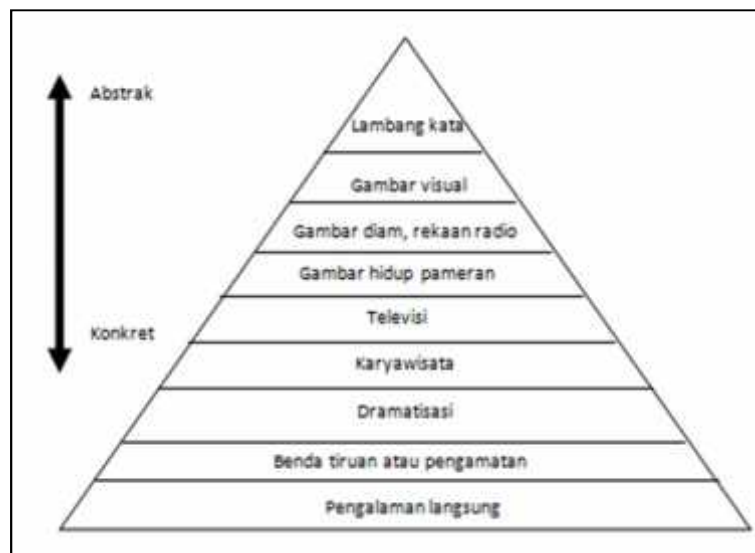
Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) dalam (Azhar Arsyad,1997:3) menyimpulkan: “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

(Azhar Arsyad,2013:4) mengemukakan bahwa:

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Landasan teoritisnya *Dale's Cone of Experience* adalah acuan yang paling banyak digunakan. Penjelasan kerucut pengalaman Edgar Dale menurut Azhar Arsyat (2013:13) adalah “hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak)”.



**Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale**

### **b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran**

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Meskipun demikian, pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Hamalik (1986) dalam (Azhar Arsyad, 2013:19) mengemukakan

bahwa: “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”.

(Azhar Arsyad, 2013:25) berpendapat bahwa”

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorang siswa.

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985:3-4) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2013: 25-27) secara ringkas adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pengajaran bisa lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana di inginkan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajaran dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa menurut Sudjana dan Rovai (1992:2) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2013: 28) mengemukakan bahwa:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa



tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

### **c. Prosedur pemilihan media**

Beberapa dasar pertimbangan pemilihan media yaitu bermaksud untuk mendemonstrasikan media tersebut, merasa sudah akrab dengan media yang digunakan, ingin memberikan penjelasan yang lebih konkrit, merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya.

Dalam proses pemilihan media pengembangan instruksional dan mengidentifikasi beberapa media yang sesuai untuk intruksional tertentu. Langkah selanjutya adalah memilih salah satu atau dua media diantaranya atas dasar berbagai pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian dengan metode yang digunakan.
- 2) Sesuai karakteristik.
- 3) Pertimbangan praktis, meliputi kemudahan tempat, kesesuaian dengan fasilitas dikelas, keamanan dalam penggunaan, daya tahan dan kemudahan perbaikannya.
- 4) Ketersediaan media tersebut berikut suku cadangnya dipasaran serta ketersediaannya bagi magi guru.

## **2. Power Point**

### **a. Pengertian power point**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat sangat diharapkan dapat membantu meningkatkanya kualitas proses pebelajaran yang ada. Hal ini sangat penting karena dalam proses pembelajaran, guru akan

memerlukan alat bantu yang dapat berupa media untuk memudahkan guru menyampaikan isi dari pelajaran yang akan disampaikan salah satunya dengan melalui *power point*.

Menurut Bob Gaskins dan Dennis Austin (dalam Azhar Arsyad, 2013:65) “Orang yang pertama mengembangkan aplikasi *power point*. Dalam *power point*, sebagaimana perangkat lunak pengelola presentasi lainnya, objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya dimasukkan dalam beberapa halaman dalam bentuk slide”. *Power point* adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah.

*Power point* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipersentasikan dalam pembuatan slide, outline presentasi, menampilkan slide yang dinamis, dan *clip art* yang menarik, yang mudah ditampilkan di layar monitor komputer. Media komputer adalah salah satu interaktif yang memiliki peran utama untuk memproses informasi secara cermat, cepat dan dengan hasil akurat. Sebagai sebuah media pembelajaran komputer dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa.

#### **b. Manfaat media power point**

Menurut Azhar Arsyad (2013:65) ada beberapa manfaat *power point* di antaranya adalah:

- 1) Materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik.
- 2) Penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.
- 3) Materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat melalui pointer-pointer materi.

### c. Kelebihan power point

*Power point* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan program lain, antara lain sebagai berikut:

- 1) Menyediakan banyak pilihan media presentasi: transparansi overhead atau slide proyektor, presentasi slide show, presentasi online, print out dan handout.
- 2) Presentasi multimedia: clip art, gambar mati, gambar animasi, audio atau musik, narasi, video dan lain sebagainya.
- 3) Pemakaian slide presentasi ke dalam CD.
- 4) Modus slide show yang lengkap.

Kelebihan lain dari media *power point* dalam pembelajaran antara lain yaitu:

- 1) Materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran lebih menarik.
- 2) Dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 3) Materi pembelajaran disampaikan secara utuh melalui pointer-pointer materi.

### d. Kelemahan power point

Pepatah mengatakan bahwa tak ada gading yang tak retak. Begitupun dengan *power point*, berikut ini beberapa kelemahan yang dimiliki oleh media *power point*: (1) *Power point* harus dijalankan dengan komputer yang mana membutuhkan biaya yang cukup tinggi untuk mendapatkannya, (2) Untuk mengoperasikan *power point* seseorang membutuhkan keterampilan khusus tentang komputer pada umumnya dan *power point* pada khususnya.

Dalam konteks pendidikan, kelemahan ini dapat disikapi dengan mudah yaitu dengan mengikuti pelatihan komputer, kursus komputer dan sejenisnya.

Mengenai biaya dan sarana juga prasarana pemerintah telah memberikan bantuan untuk fasilitas tersebut kepala sekolah yang mana sekolah yang mengoprasikan fasilitas yang ada dengan baik dan menggunakannya dengan maksimal.

#### **e. Langkah-langkah desain presentasi power point**

Banyak guru yang mendesain presentasi sedemikian indahnya, akan tetapi desain tersebut hanya enak dilihat tetapi sulit dipahami. Kebanyakan siswa hanya melihat indahnya latar gambar, gambar serta animasi dari presentasi itu, dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Media yang menarik untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran adalah berbagai kemampuan pengelolaan teks, warna, gambar, suara, video serta animasi-animasi yang bisa diolah dengan kreatif penggunaannya.

Pada proses pembelajaran IPA terutama bumi dan alam semesta, siswa dituntut memahami konsep dengan baik untuk dapat menyelesaikan permasalahan. Berkaitan dengan perubahan pada makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari maka dari itu *power point* di rancang sebaik mungkin dengan mengaitkan materi perubahan pada makhluk hidup dalam kehidupan nyata, seperti menggunakan gambar bentuk animasi bergerak yang sering mereka jumpai dan permasalahan yang sering mereka alami.

Pada pembelajaran yang telah dipelajari siswa dapat mengingat apa yang mereka dapatkan sekolah untuk diaplikasikan didalam kehidupan mereka. Dalam presentasi ini juga menyediakan berbagai fasilitas untuk berkreasi, mengolah, dan menginput berbagai file audio, visual dan gabungan antara audio visual.

### **3. Mata Pelajaran IPA**

#### **a. Pengertian IPA**

Istilah ilmu pengetahuan alam dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa latin yaitu *scientia* yang berarti saya tahu. Dalam bahasa Inggris kata sains berasal dari kata *science* yang berarti pengetahuan. IPA bisa disebut juga dengan *natural science*.

Dalam kamus Fowler (1951), bahwa ilmu pengetahuan alam didefinisikan sebagai pengetahuan yang sistematis dan disusun dengan menghubungkan gejala-gejala alam yang bersifat kebendaan dan didasarkan pada hasil pengamatan dan induksi. Webster's New Collegiate Dictionary (1981) mengatakan ilmu pengetahuan alam adalah pengetahuan tentang alam dan gejala-gejalanya.

Pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Dan IPA juga memberikan pemahaman kepada kita bagaimana caranya agar kita dapat hidup dengan cara menyesuaikan diri terhadap hal-hal tersebut. Paul Hurs (1983) mengatakan bahwa krisis dalam pendidikan IPA terletak pada tekanan-tekanan untuk menegakkan pengakuan-pengakuan akan pendidikan sains sebagai disiplin ilmu dan untuk mengajukan bukti akan kegunaan dan berharganya penelitian-penelitian yang dihasilkannya.

Pengetahuan alam artinya adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya. Pengetahuan itu sendiri artinya segala sesuatu yang

diketahui oleh manusia sehingga secara singkat IPA adalah pengetahuan yang nasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Paul Hurs (1983) mengatakan bahwa krisis dalam pendidikan IPA terletak pada tekanan-tekanan untuk menegakkan pengakuan-pengakuan akan pendidikan sains sebagai disiplin ilmu dan untuk mengajukan bukti akan kegunaan dan berharganya penelitian-penelitian yang dihasilkannya.

### **b. Ruang lingkup pelajaran IPA**

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk sekolah dasar meliputi aspek-aspek berikut:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- 2) Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi cair, padat dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi, gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda dilangit.

### **c. Tujuan IPA**

Tujuan pendidikan IPA di sekolah dasar berorientasi pada teori hasil belajar pencapaian IPA dari segi produk, proses dan sikap keilmuan. Dari segi produk, siswa diharapkan dapat memahami konsep IPA dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, dari segi proses, siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan gagasan. Penerapan menerapkan

konsep yang diperoleh untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, dan dari segi sikap dan nilai diharapkan siswa mempunyai minat untuk mempelajari benda-benda dilingkungannya, bersikap ingin tahu, tekun, kritis, bertanggung jawab, mandiri, dan dapat bekerja sama.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian hasil belajar**

Kata hasil memiliki arti buatan, produk, rakitan, pendapatan, buah, perolehan, prestasi, dampak, efek, pengaruh. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubahnya tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar juga dapat diartikan sebagai berguru, bersekolah, mencari, menggali, menuntut ilmu, berlatih, membiasakan, meneladani, meniru. Belajar mengajar merupakan suatu konsep yang tidak bisa dipisahkan.

Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Belajar dan mengajar mengandung tiga unsur proses, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar, dan hasil belajar. Ada dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki 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.

Menurut Gagne, hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada dilingkungan, yang menyediakan

skema yang terorganisasi untuk merangsang stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam kategori.

Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan suatu perubahan yang dapat diamati dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah siswa menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan yang telah diperoleh pada proses pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar menurut Benyamin S Bloom secara garis besar pengelompokkan tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu pada tiga ranah yang melekat pada diri peserta didik, yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, dalam ranah ini berhubungan dengan hasil belajar intelektual atau aspek pengetahuan.
- 2) Ranah Afektif, dalam ranah ini berhubungan dengan sikap.
- 3) Ranah Psikomotorik, dalam ranah ini berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar diantara ketiga ranah itu, kognitif yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan pada siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Meskipun demikian, guru juga harus menilai ranah efektif dan ranah psikomotorik peserta didik.



## **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

- 1) Faktor dari luar meliputi lingkungan (lingkungan alam dan sosial) dan instrumental (kurikulum, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas, administrasi)
- 2) Faktor dari dalam meliputi fisiologi (kondisi fisik, kondisi panca indra) dan psikologi (bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajar. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Kemampuan dasar guru baik dibidang kognitif, bidang sikap, dan bidang perilaku.

## **B. Kerangka Pikir**

Berdasarkan kajian teori di atas, maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk meningkatkan mutu pendidikan, lebih khusus lagi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, selama ini telah berupaya menerapkan metode, pendekatan, strategi dan media pembelajaran, akan tetapi masih ada yang belum menunjukkan hasil yang memuaskan, sesuai dengan yang diharapkan oleh pemerintah dan masyarakat.

Penggunaan media pembelajaran pada sekolah dasar sebagai media pembelajaran yang sangat baik untuk menunjang proses belajar mengajar terlebih

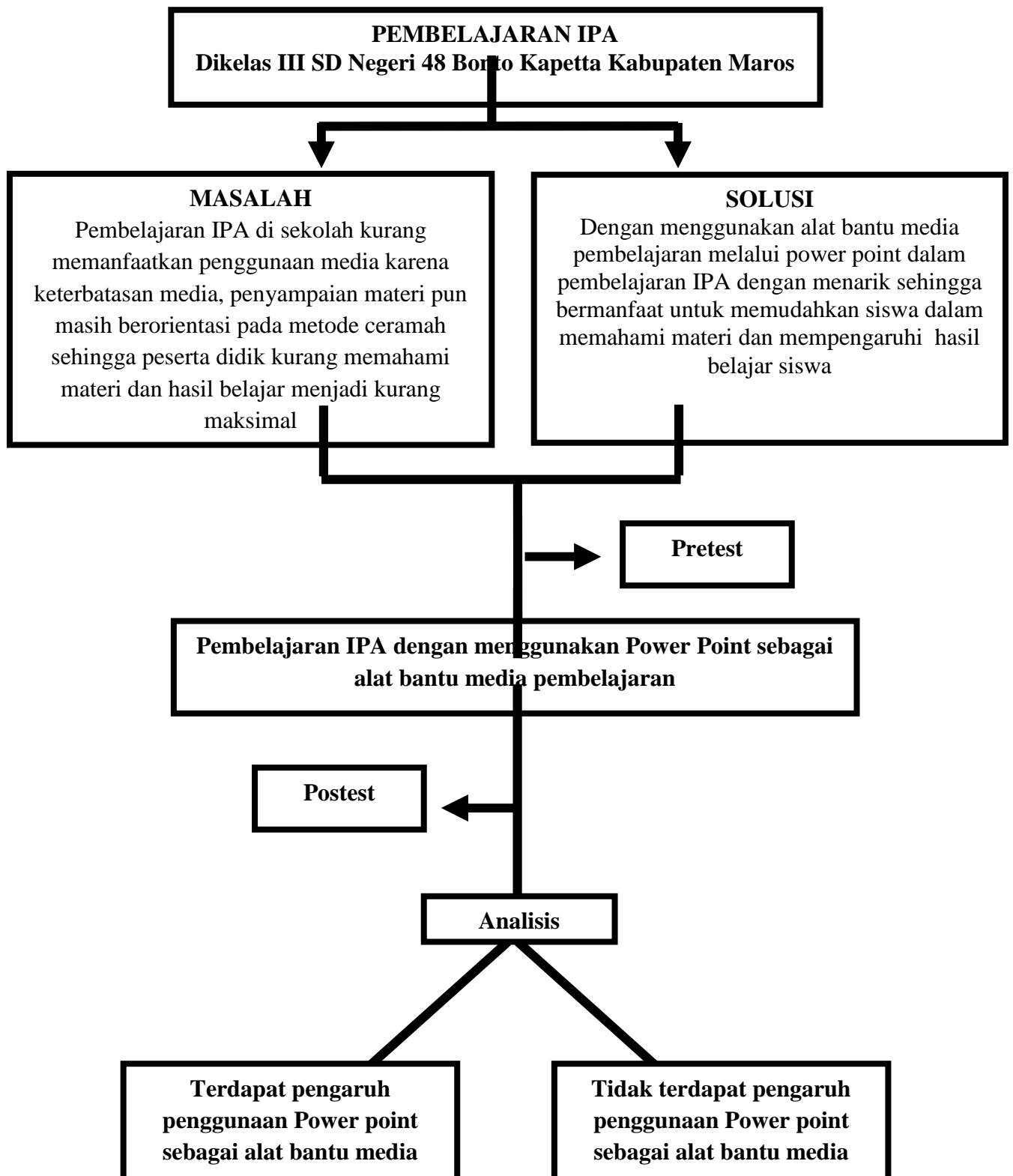
lagi dengan desain-desain yang ada dan gambar animasi bergerak dalam program *power point* dapat membangkitkan hasil belajar siswa.

Dengan media pembelajaran *power point* dapat memanipulasi teori yang bentuknya abstrak atau bias menjadi konkrit. Misalnya penyajian dengan menggunakan *power point* dalam materi IPA materi perubahan pada makhluk hidup maka kita bisa menggunakan video animasi yang dibentuk seperti terjadinya perubahan pada makhluk hidup untuk membuktikan perbedaan pada proses perubahan pada makhluk hidup secara langsung.

Penggunaan media pembelajaran *power point* dalam proses belajar, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran sangat besar berpengaruh dalam meningkatkan keberhasilan belajar, oleh karena itu wajar jika seorang guru meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Kerangka pikir dalam penelitian ini adalah dengan penggunaan media yang maksimal dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kegiatan ini diharapkan dapat menghasilkan kemampuan memahami materi siswa lebih meningkat sehingga disimpulkan bahwa *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran memiliki dua kemungkinan hasil penelitian yaitu berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Ada pun kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut:



**Gambar 2.2 Kerangka Pikir**

### C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, dan kerangka pikir, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut:

Diduga ada pengaruh penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 bonto kapetta kabupaten Maros.

Adapun hipotesis statistiknya adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ lawan } H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.

$H_a$  = Terdapat pengaruh penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.

$\mu_1$  = Parameter skor rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA sebelum diberi perlakuan

$\mu_2$  = Parameter skor rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA setelah diberikan perlakuan.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian dan Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta diadakannya kontrol terhadap variabel tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimental dan menyediakan kelompok kontrol untuk pembandingan (Hasan, 2009: 10).

Model desain eksperimen yang digunakan untuk penelitian ini adalah *Pre-Experiment*. *Pre-Experiment* yaitu eksperimen yang belum sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel (Syugiono, 2011:73). Variabel penelitian dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Variabel Bebas (X), yang dimaksud variabel bebas yaitu variabel yang memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini adalah penggunaan *power point* (Variabel X).
- 2) Variabel Terikat (Y), yang dimaksud variabel terikat yaitu variabel yang mendapatkan pengaruh dari variabel bebas. Dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa (Variabel Y).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen dengan *One Group Pretest-Posttest*.

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Pretest	Perlakuan (variabel bebas)	Posttest (variasi terikat)
O1	X	O2

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Tes awal yang diberikan sebelum diberikan perlakuan mengenai penggunaan teknik

O<sub>2</sub> : Tes akhir yang diberikan setelah diberikan perlakuan mengenai penggunaan teknik

X : Perlakuan

Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka diberi teks awal (*pretest*) kemudian memberi tes (*posttest*) setelah digunakan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran.

Berdasarkan desain di atas, penelitian eksperimen ini melibatkan satu kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam desain ini adalah:

- a. Memilih sejumlah sampel dari populasi untuk menentukan kelompok eksperimen.
- b. Diberi pre-test (O<sub>1</sub>) pada kelompok eksperimen tersebut untuk mengetahui dan mengukur hasil awal siswa sebelum diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran slide dari *power point*.
- c. Kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) berupa penggunaan media pembelajaran (Slide dari *power point*).

- d. Diberi post-test (O2) pada kelompok eksperimen tersebut untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran slide dari *powerpoint*.
- e. Menguji perbedaan rata-rata pre-test dan post-test.

## **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian pengaruh media pembelajaran digital menggunakan *Microsoft Office Power Point* ini di SD Negeri 48 Bonto Kapetta yang beralamatkan di jalan Ratulangi, Desa Alepolea, Kecamatan Lau, Kabupaten Maros. Penelitian dengan mengambil satu kelas yaitu kelas III a. Penelitian dilaksanakan pada Juli 2017. Pemilihan SD Negeri 48 Bonto Kapetta sebagai tempat penelitian karena penggunaan media digital khususnya *Microsoft Office Power Point* pada saat menerangkan praktik gambar teknik belum digunakan.

## **C. Defenisi Operasional Variabel**

Penelitian ini menggunakan Variabel yaitu penggunaan *power point* sebagai variabel bebas (Variabel X), dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam sebagai variabel terikat (Variabel Y).

Secara operasional variabel tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. *Power point* merupakan program aplikasi yang dapat digunakan untuk presentasi secara offline.
2. Hasil Belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada dilingkungan, yang menyediakan skema yang

terorganisasi untuk merangsang stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam kategori.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya siswa, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Berdasarkan pengertian di atas, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari dua kelas yakni III a dengan jumlah siswa 24 orang, 12 perempuan dan 12 laki-laki dan III b dengan jumlah siswa 24 orang, 14 perempuan dan 10 laki-laki.

**Tabel 3.2 Keadaan Populasi**

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1	Kelas III a	12	12	24
2	Kelas III b	14	10	24
<b>Total</b>		<b>26</b>	<b>22</b>	<b>48</b>

Sumber data: papan potensi SD Negeri 48 Kabupaten Maros



## 2. Sampel

Dalam penelitian diperlukan adanya yang dinamakan sampel penelitian atau miniatur dari populasi yang dijadikan sebagai contoh. Dalam hal ini Sudjana Nana (2009:72) mengemukakan “sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi”.

Pendapat lain tentang sampel dapat dilihat dari apa yang dikemukakan Sukardi (2003:54) bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data diatas disebut sampel atau cuplikan.

Dengan melihat beberapa pendapat diatas maka penulis menyimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili keseluruhan. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III a yang berjumlah 24 siswa yang terdiri atas 12 perempuan dan 12 laki-laki. Sampel tersebut dipilih oleh peneliti dengan menggunakan teknik Sampling Purposive. Hal ini ditandai dengan kurangnya hasil belajar siswa. Sampling Purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016: 85).

**Tabel 3.3 Keadaan Sampel**

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1	Kelas III a	12	12	24
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>12</b>	<b>24</b>

Sumber data: papan potensi SD Negeri 48 Kabupaten Maros

## E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang diperlukan maka adanya teknik pengumpulan data yang dapat digunakan secara tepat sesuai dengan masalah yang

diselidiki dan tujuan penelitian. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi.

Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes hasil belajar sebanyak dua kali, yaitu sebelum di berikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan power point terhadap hasil belajar IPA siswa setelah adanya perlakuan. Adapun langkah-langkah data yang akan di lakukan sebagai berikut:

1) Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum perlakuan, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran power point.

2) Perlakuan (*treatment*)

Dalam hal ini penelitian menerapkan media pembelajaran power point pada pembelajaran IPA.

3) Tes akhir (*posttest*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran power point.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar penelitian mudah dan lebih baik hasilnya dalam artian lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah. Instrumen

penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu, alat yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi langsung, dokumentasi dan tes.

### **G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
  - a. Mengadakan observer ke sekolah untuk meminta izin melakukan penelitian
  - b. Meminta surat permohonan izin penelitian kepada kepala sekolah
  - c. Berkonsultasi dengan guru IPA
2. Tahap Pelaksanaan
  - a. Penelitian menyiapkan perangkat mengajar dalam kegiatan belajar mengajar yaitu:
    - Membuat RPP
    - Absensi siswa
    - Buku tes IPA
    - Daftar nilai
    - Pelaksanaan Post-test
  - b. Pada pertemuan yang pertama menyampaikan materi terkait materi IPA tanpa menggunakan power point
  - c. Setelah itu memberikan pretest pada kelas eksperimen

- d. Pada pertemuan ke dua memberikan materi dengan menggunakan power point sebagai alat bantu pembelajaran
  - e. Setelah itu memberikan soal posttest pada kelas eksperimen
3. Tahap Analisis
  4. Pengolahan data Pre-Test dan Post-Test
  5. Analisis hasil Pre-Test dan Post-Test
  6. Pembuatan laporan
  7. Penarikan kesimpulan

## **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

### **1. Analisis Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan rendahnya hasil belajar IPA materi perubahan pada makhluk hidup siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros sebelum dan sesudah tes perlakuan berupa. Penggunaan *power point* dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan presentasi dengan rumus presentasi, yaitu :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Arikunto, 2006:306)

Keterangan :

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Guna memperoleh gambaran umum tentang rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros sebelum dan sesudah diberikan penggunaan *power point* sebagai alat media pembelajaran, maka untuk keperluan tersebut dilakukan perhitungan rata-rata skor pengubah dengan rumus :

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = mean ( rata-rata)

$\sum xi$  = jumlah nilai x ke i sampai n

n = jumlah murid

Setelah rata-rata skor telah didapat, maka peneliti mengklasifikasi hasil tersebut berdasarkan teknik kategorisasi standar yang ditetapkan oleh Depdiknas (2006) yang dinyatakan sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Teknik Kategorisasi Standar berdasarkan Ketetapan Pendidikan Nasional**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
0 – 54	Sangat rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 -100	Sangat tinggi

Sumber data: Depdiknas (2013)

## 2. Analisis Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t), dengan tahapan sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}$$

(Sugiyono, 2016:19)

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X<sub>1</sub> = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X<sub>2</sub> = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum d^2$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$  = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

b) Mencari harga “  $X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$X^2d = d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$X^2d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$  = jumlah dari gain (post test – pre test)

N = subjek pada sampel.

c) Mentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$  dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$X_1$  = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

$X_2$  = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

$X^2d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

1. Jika  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti penggunaan power point sebagai alat bantu media pembelajaran berpengaruh dalam hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.
2. Jika  $t_{Hitung} < t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, berarti penggunaan power point sebagai alat bantu media pembelajaran berpengaruh dalam hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.  
Menentukan harga  $t_{Tabel}$  dengan mencari  $t_{Tabel}$  dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 1$

e) Membuat kesimpulan apakah penggunaan power point sebagai alat bantu media pembelajaran berpengaruh dalam hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

SD Negeri 48 Bonto Kapetta terletak di wilayah Kecamatan Lau, Kabupaten Maros. SD Negeri 48 Bonto Kapetta berstatus Negeri dengan akreditasi A dan berdiri tahun 1960 dengan jenjang kelas 1 – 6 dengan rombongan belajar berjumlah 9 kelas. Kegiatan pembelajaran dilakukan pada pagi dan siang hari. Keadaan fisik sekolah pun cukup memadai untuk melakukan aktivitas belajar mengajar maupun aktivitas lainnya, ini terlihat dimana di SD Negeri 48 Bonto Kapetta ini sudah memiliki 9 kelas untuk proses belajar-mengajar, 1 ruangan kepala sekolah dan ruangan guru dan staf, gedung perpustakaan, toilet dan tempat cuci tangan selain itu dilengkapi dengan gudang, parkir, taman dan lapangan yang luas untuk kegiatan di luar kelas.

#### **B. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros. Untuk pengaruh penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros, terlebih dahulu perlu dianalisis tentang: (1) Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA sebelum menggunakan

*power point (pretest)* dan (2) Hasil belajar siswa pada pembelajaran setelah menggunakan *power point (posttest)*. Hasil penelitian tersebut merupakan hasil kuantitatif yang dinyatakan dengan angka. Penyajian yang bertujuan mengungkapkan kemampuan siswa tersebut, dapat diamati pada analisis berikut ini yang dikelompokkan ke dalam dua bagian, yaitu penyajian data *pretest* dan data *posttest*.

### 1. Analisis Deskriptif

Berdasarkan data penelitian dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang berpengaruh tidaknya penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros. Hasil penelitian tersebut merupakan hasil deskriptif yang dinyatakan dengan angka. Gambaran hasil belajar IPA dengan materi perubahan pada makhluk hidup sebelum dan sesudah diterapkan penggunaan *power point* yaitu :

**Tabel 4.1 Skor Hasil Belajar IPA Kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros Sebelum dan Sesudah Menggunakan *Power Point***

Statistik	Nilai Statistik	
	Pretest	Posttes
Subjek/Jumlah Siswa	24	24
Skor Ideal	80	100
Skor Maksimum	70	80
Skor Terendah	30	50
Rentan Skor	50	50
Nilai rata-rata	57,5	80,4

Sumber : Olah Data Pretest dan Posttes

Berdasarkan Tabel 4.1 terlihat bahwa sebelum di berikan perlakuan dan diberi berikan *pretest* diperoleh Nilai maksimum hasil belajar IPA adalah 80 dan skor terendah 30, Rata-rata nilai yang diperoleh 57,5. Sedangkan pada saat setelah diberikan perlakuan dan diberikan *posttest* diperoleh nilai maksimum 100 dan nilai terendah 50, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 80,4 dengan demikian dapat dikatakan bahwa murid yang diberikan perlakuan yakni dengan menggunakan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.

#### a. Hasil Data Pretest

Jika hasil tes siswa dikelompokkan kedalam skala lima kategori yang diterapkan, maka diperoleh distribusi rekuensi:

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Presentasi Skor Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sebelum Diberikan Perlakuan (Pretest)**

No	Interval Skor	Kategori Hasil Belajar	F	Presentase (%)
1.	0 – 54	Sangat Rendah	9	37,5
2.	55 – 64	Rendah	9	37,5
3.	65 – 79	Sedang	4	16,7
4.	80 – 89	Tinggi	2	8,3
5.	90 – 100	Sangat Tinggi	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>	<b>100</b>

Sumber data : Hasil tes murid

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa *pretest* hasil belajar IPA siswa kelas III yang memperoleh kriteria sangat rendah sebesar 37,5%, kriteria rendah sebesar 37,5%, kriteria sedang sebesar 16,7%, kriteria tinggi sebesar 8,3% dan kriteria sangat tinggi sebesar 0% ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA sebelum menerapkan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran termasuk kategori rendah.

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Presentasi Skor Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sebelum Diberikan Perlakuan (Pretest)**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentasi (%)</b>
0 – 67	Tidak Tuntas	18	75
68 – 100	Tuntas	6	25
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 4.3 digambarkan bahwa presentase ketuntasan siswa sebesar 75% yaitu 18 dari 20 siswa termasuk kategori tidak tuntas dan 25% yaitu 6 dari 24 siswa termasuk dalam kategori tuntas. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros dengan materi perubahan pada makhluk hidup sebelum diterapkan penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III belum mencapai tingkat ketuntasan belajar.

#### **b. Hasil Data Posttest**

Jika hasil tes siswa dikelompokkan kedalam skala lima kategori yang diterapkan, maka diperoleh distribusi rekuensi:

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Presentasi Skor Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sesudah Diberikan Perlakuan (Posttest)**

No	Interval Skor	Kategori Hasil Belajar	F	Presentase (%)
1.	0 – 54	Sangat Rendah	1	4,2
2.	55 – 64	Rendah	0	0
3.	65 – 79	Sedang	6	25
4.	80 – 89	Tinggi	9	37,5
5.	90 – 100	Sangat Tinggi	8	33,3
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>	<b>100</b>

Sumber data : Hasil tes murid

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa *posttest* hasil belajar IPA kelas III yang memperoleh kriteria sangat rendah sebesar 1%, kriteria rendah sebesar 0%, kriteria sedang sebesar 25%, kriteria tinggi sebesar 37,5% dan kriteria sangat tinggi sebesar 33,3% ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA sesudah diterapkan penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros termasuk kategori baik.

Ini menunjukkan adanya peningkatan setelah di berikannya perlakuan dan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros mengalami peningkatan yang baik. Selanjutnya untuk melihat presentase ketuntasan belajar siswa dengan materi perubahan pada makhluk hidup dengan diterapkannya penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros dapat dilihat pada table 4.5 berikut ini:

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Presentasi Skor Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sebelum Diberikan Perlakuan (Posttest)**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentasi (%)</b>
0 – 67	Tidak Tuntas	1	4,2
68 – 100	Tuntas	23	95,8
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 4.5 digambarkan bahwa presentase ketuntasan siswa sebesar 4.2% yaitu 1 dari 23 siswa termasuk kategori tidak tuntas dan 95,8% yaitu 23 dari 24 siswa termasuk dalam kategori tuntas.

Berdasarkan deskripsi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros dengan materi perubahan pada makhluk hidup sesudah diterapkan penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III telah mencapai tingkat ketuntasan belajar.

## **2. Analisis Inferensial**

Analisis statistika inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dikemukakan pada BAB II yakni “Tidak ada pengaruh penggunaan power point sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros” dan “Ada pengaruh penggunaan power point sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros”. Untuk keperluan pengujian statistiknya, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 > \mu_2 \text{ Lawan } H_1 : \mu_1 \leq \mu_2$$

Keterangan:

$\mu_1$  : Paramater skor rata-rata hasil belajar siswa dengan materi perubahan pada makhluk hidup kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros sebelum diterapkan penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros yang diperoleh melalui *pretest*.

$\mu_2$  : Paramater skor rata-rata hasil belajar siswa dengan materi perubahan pada makhluk hidup kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros setelah diterapkan penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros, yang diperoleh melalui *posttest*.

### Uji Hipotesis

Pada bagian ini dipaparkan berpengaruh tidaknya penggunaan penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros. Berpengaruh tidaknya diukur berdasarkan perolehan nilai sebelum perlakuan (*Pretest*) dan nilai setelah perlakuan (*Posttest*). Gambaran nilai *pretest* dan

*posttest* dengan melakukan uji signifikan (uji-t) pada data yang telah diperoleh pada tabel 4.6 berikut ini :

**Tabel 4.6 Skor Uji Signifikan Hasil Belajar IPA Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Dengan Menggunakan Power Point**

<b>Statistik</b>	<b>Nilai Statistik</b>
<i>Nilai <math>T_{hitung}</math></i>	<b>11,80</b>
Mean (Md)	<b>22,91</b>
Kuadrat Defiasi ( $x^2d$ )	<b>2095,84</b>

(Lampiran 5)

Berdasarkan hasil analisis data yang diuraikan pada tabel 4.6, terlihat bahwa penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros sebesar 11,80. Berdasarkan nilai t hitung tersebut dapat dibandingkan dengan nilai t table  $db = N-1 = 24-1 = 23$ . Jadi  $db = 23$  dan  $t_{0,05}$  (table terlampir). Sementara t hitung = 11,80 dan t table = 3,768 (signifikan 0,05 %). Dengan demikian,  $t_{hitung} > t_{table}$ .

Hipotesis yang diuji dengan statistic uji t (tes signifikan) yaitu penggunaan *power point* berpengaruh atau efektif terhadap Hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros ( $H_1$ ). Dalam penelitian ini, terungkap bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros dengan penggunaan *power point* sebagai alat bantu media



pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA lebih baik dibandingkan dengan nilai siswa yang tidak menggunakan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Dalam pengujian statistik, hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut :

$$H_0 : t_{hitung} < t_{tabel} \text{ lawan } H_1 : t_{hitung} > t_{tabel}$$

Berdasarkan nilai yang diuraikan, terlihat bahwa jumlah nilai dari *posttest* (setelah perlakuan) lebih tinggi dibandingkan *pretest* (sebelum perlakuan) yang diperoleh siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.

Hal ini dapat dilihat pada persentase yang diperoleh oleh siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros setelah perlakuan (*posttest*) lebih tinggi yakni mencapai 95% sedangkan persentase yang diperoleh siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros sebelum perlakuan terlihat lebih rendah yakni hanya mencapai 8,3% saja. Dengan demikian, penggunaan *power point* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil dimaksud yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Fokus utama yang akan dibahas pada bagian ini adalah pengaruh penggunaan *power point* sebagai alat bantu media

pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur berdasarkan ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan sejak awal kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran perlu adanya interaksi antara dua belah pihak yaitu pengajar (guru) dan siswa. Tugas guru tidak hanya memberikan sejumlah informasi kepada siswa, tetapi mengusahakan agar konsep-konsep yang diajarkan dapat tertanam dalam ingatan siswa. Hal ini membuat siswa memandang pembelajaran IPA sebagai pembelajaran yang sulit diingat, materi yang susah, dengan nama latin yang susah dipahami, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal, karena siswa kurang memahami konsep dan materi-materi yang diajarkan oleh guru. Salah satu usaha untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar mengajar IPA, guru hendaknya mampu membuat pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan dan memberikan dampak yang efektif pada para siswa. Pembelajaran IPA dapat dikatakan sebagai proses kegiatan yang berkesinambungan dan berkelanjutan.

Pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Dan IPA juga memberikan pemahaman kepada kita bagaimana caranya agar kita dapat hidup dengan cara menyesuaikan diri terhadap hal-hal tersebut.

Pembelajaran IPA juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Pembelajaran IPA di sekolah dasar masih banyak dilakukan secara

konvensional atau tradisional (pembelajaran berpusat pada guru) serta lemahnya kemampuan guru dalam mendorong dan memotivasi siswa menjadi prestasi dalam belajar IPA. Hal tersebut peneliti temukan pada saat melakukan observasi di SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros, dimana pelajaran IPA selalu disajikan secara verbal melalui kegiatan ceramah, dengan keterlibatan siswa yang sangat minim karena siswa hanya melakukan kegiatan duduk, diam, mendengarkan, mencatat, dan menghafal, sehingga kurang menarik minat siswa.

Guru juga jarang menggunakan media sekalipun disekolah terdapat perangkat media namun tidak terbiasa untuk melibatkan siswa dalam melakukan percobaan sehingga keterampilan siswa dan guru siswa kurang. Ketepatan penggunaan media power point yaitu dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar siswa. Penggunaan media *power point* adalah salah satu alat bantu yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media *power point* akan memudahkan siswa siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Pembelajaran yang menarik seperti ini akan menjadikan pembelajaran yang sangat menyenangkan. Dalam kegiatan belajar mengajar *power point* memberikan posisi yang sangat strategis dimana *power point* merupakan objek sehingga dengan kecanggihan *power point* dan fitur-fitur yang tersedia akan menarik perhatian siswa atau dapat dikatakan dapat mengendalikan perhatian siswa yang membuat siswa tertarik dan antusias pada proses kegiatan belajar.

Media *power point* berisis tentang materi perubahan pada makhluk hidup disetiap slide tersebut menjelaskan tentang perubahan pada manusia serta gambar atau foto pertumbuhan sejak bayi hingga menjadi orang tua. Fenomena

menunjukkan bahwa, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tentang perubahan pada makhluk hidup pada pembelajaran IPA masih mengalami kesulitan terhadap siswa. Cara guru dalam mengajarkan materi tersebut masih bersifat verbal, tanpa disertai dengan menggunakan media sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.

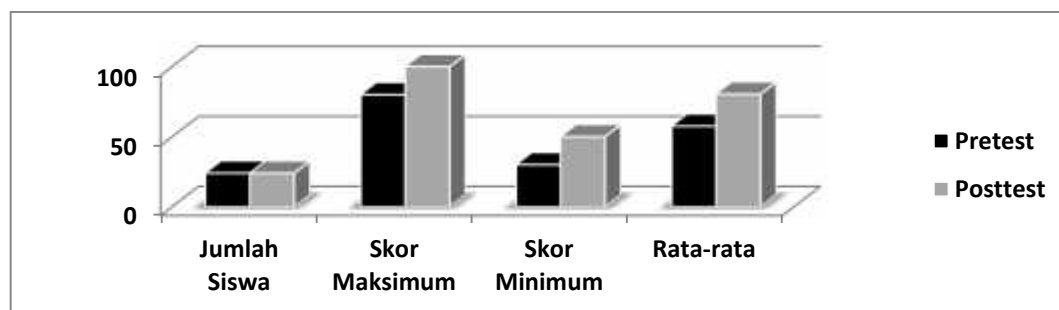
## 1. Hasil Belajar Siswa

### a) Perbandingan Nilai Statistik Deskriptif

**Tabel 4.7** Distribusi Nilai Belajar Pretest dan posttest

No	Statistik	Nilai Statistik	
		Pretest	Posttest
1	Jumlah Sampel	24	24
2	Skor Maksimum	80	100
3	Skor Minimum	30	50
4	Rata-rata	57,5	80,4

Sumber: Nilai statistik deskriptif dari hasil pre dan posttest



**Gambar 4.1** Grafik Distribusi Perbandingan Statistik Nilai Belajar Pretest dan Posttest

Dari tabel dan diagram diatas, menunjukkan bahwa jumlah sampel 24 siswa, Nilai *pretest* untuk nilai terendah adalah 30 dan nilai tertinggi 80. Nilai *posttest* untuk nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100, rata-rata *pretest* 57,5 dan rata-rata *posttest* 80,4. Tabel diatas dapat di simpulkan bahwa distribusi nilai siswa mengalami peningkatan dan berpengaruh setelah dilakukan perlakuan yaitu penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III.

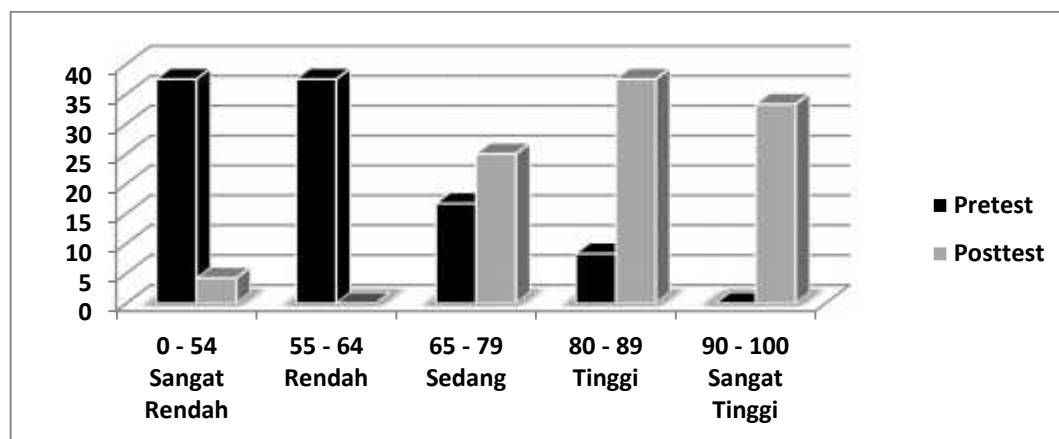
#### b) Perbandingan Kategori Hasil Belajar

Berdasarkan hasil distribusi presentase skor nilai *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran pada pembelajaran IPA.

**Tabel 4.8** Distribusi Nilai Perbandingan Belajar Pretest dan posttest

No	Interval Nilai	Kategori	Presentase (%)	
			Pretest	posttest
1	0 – 54	Sangat Rendah	37,5	4,2
2	55 – 64	Rendah	37,5	0
3	65 – 79	Sedang	16,7	25
4	80 – 89	Tinggi	8,3	37,5
5	90 – 100	Sangat Tinggi	0	33,3
Jumlah			100	100

Sumber: Data primer 2017



**Gambar 4.2 Distribusi Perbandingan Kategori Hasil Nilai Pretest dan Posttest**

Dari tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa presentase kategori nilai murid pada proses pembelajaran IPA dengan penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran: (1) kategori sangat rendah (0-54), persentasi pada *pretest* sebanyak 37,5% dan persentasi *posttest* sebanyak 4,2%; (2) kategori rendah (55-64) persentasi pada *pretest* sebanyak 37,5% dan persentasi *posttest* sebanyak 0%; (3) kategori sedang (65-79) persentasi pada *pretest* sebanyak 16,7% dan persentasi *posttest* sebanyak 25%; (4) kategori tinggi (80-89) persentasi pada *pretest* sebanyak 8,3% dan persentasi *posttest* sebanyak 37,5%; (5) kategori sangat tinggi (90-100) persentasi pada *pretest* 0% dan persentasi *posttest* sebanyak 33,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil nilai siswa setelah pembelajaran IPA dengan menggunakan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran pada mata pelajaran IPA meningkat, dengan kata lain bahwa strategi tersebut berpengaruh terhadap proses belajar siswa yang berdampak baik pada hasil belajarnya.

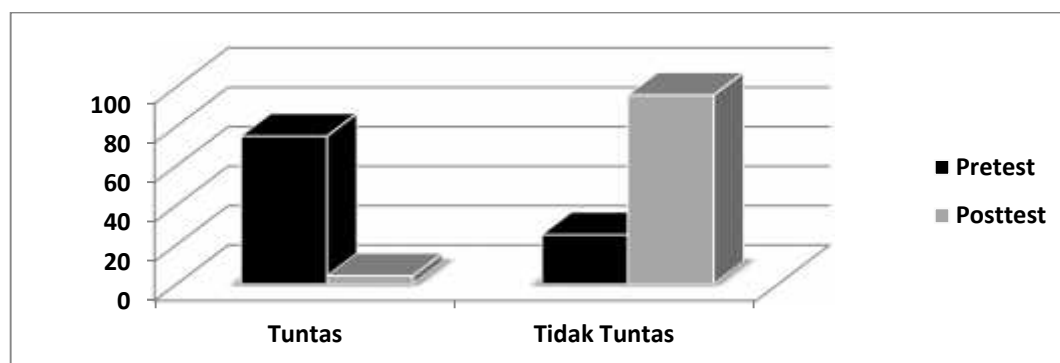
### c) Perbandingan Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan klarifikasi ketuntasan hasil belajar murid yaitu nilai  $>68$  dinyatakan tuntas dan nilai  $<68$  dinyatakan tidak tuntas maka dapat dilihat perbandingan ketuntasan siswa pada tabel dan grafik berikut:

**Tabel 4.9 Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Pretest dan Posttest**

No	Kategori Ketuntasan	Kategori	Presentase (%)	
			Pretest	posttest
1	0 - 67	Tidak Tuntas	75	4,2
2	68 - 100	Tuntas	25	95,8
Jumlah			100	100

Sumber: Data primer 2017



**Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Tingkat Ketuntasan Hasil belajar Pretest dan Posttest**

Dari tabel dan grafik perbandingan di atas menunjukkan bahwa persentase kategori ketuntasan hasil belajar murid pada proses pembelajaran IPA dengan

menggunakan power point sebagai alat bantu media pembelajaran pada mata pelajaran IPA: (1) siswa yang berada pada kategori tidak tuntas pada *pretest* sebanyak 75% dan siswa yang berada pada kategori tuntas sebanyak 4,2%; (2) siswa yang berada pada kategori tidak tuntas pada *posttest* sebanyak 25% dan siswa yang berada pada kategori tuntas sebanyak 95,8%.

Berdasarkan persentase kategori ketuntasan hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa pada tingkat ketuntasan pada pembelajaran IPA sebelum dan pemberian *pretest* lebih besar tidak tuntas dari pada tuntasnya dan sebaliknya pada tingkat ketuntasan sesudah perlakuan dan pemberian *posttest* lebih besar yang tuntas dari pada tidak tuntas.

Pengaruh penggunaan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros, maka tampak pula hasil perhitungan *uji t*. Perbandingan hasil kemampuan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebanyak  $11,80 >$  nilai  $t_{tabel}$  3,768 .

Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan diterima. Jadi, *power point* cocok diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros. Hal ini tampak pada nilai yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *power point* yang mencapai standar keberhasilan belajar, yaitu hanya mencapai 24,9% atau sebanyak 6 siswa yang mendapatkan nilai 70 ke atas. Setelah menggunakan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran, terhadap hasil belajar siswa dikategorikan memadai dengan semua siswa mampu memperoleh nilai di atas 70 (95,9%). Pengaruh *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran, diketahui pula berdasarkan perhitungan *uji t*. Perbandingan hasil kemampuan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebanyak  $11,80 > t_{Tabel} = 3,768$ . Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan diterima.

#### B. Saran

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran mengatasi kesulitan yang dialami siswa. Setelah penelitian dilaksanakan, penelitian memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru sekolah dasar agar menggunakan power point sebagai alat bantu media pembelajaran dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengatasi kesulitan belajar murid sehingga berdampak pada hasil belajar disekolah dasar. Karena dengan menggunakan media pembelajaran tersebut siswa dapat menggunakan serta lebih aktif dan kreatif sehingga berdampak pada hasil belajar.
2. Guru hendaknya menggunakan power point sebagai alat bantu media pembelajaran dalam pembelajaran IPA karena power point dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran.
3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian yang serupa dengan menggunakan power point sebagai alat bantu media pembelajaran dengan mata pelajaran lainnya.

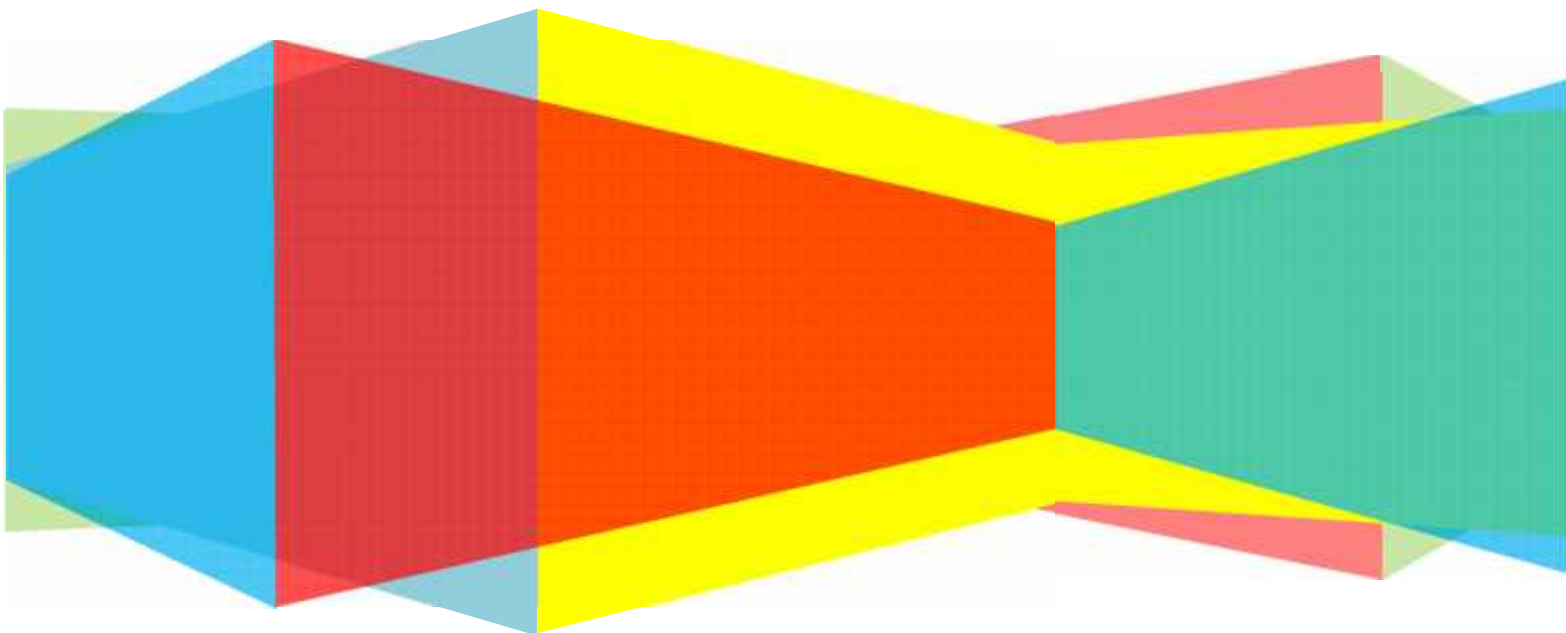
## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Akib, Erwin dkk. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar
- A.M. Sardiman. 2005. *Intergrasi dan Motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Danim, Sudarwan. 2013. *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hasbullah. 2012. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Iriyanto H.D. 2012. *Learning Metamorphosis Hebat Gurunya Dahsyat Muridnya*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Munadi, Wahyudi. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gama Persada.
- Nur, M.Hanis & Dkk. 2011. *Keterampilan Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Micro Teaching)*. Makassar: CV.Berkah Utami.
- Sadiman, Arief S & Rahardjo R & DKK. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Society, Gibasa Learning. 2012. *Membuat Anak Gemar & Pintar IPA*. Jakarta: Visi Media.
- Sudiana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sundayana, Rustina. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Semadi. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Indonesia.



# LAMPIRAN SKRIPSI

SD NEGERI 48 BONTO KAPETTA KABUPATEN  
MAROS



**LAMPIRAN 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
KURIKULUM KTSP  
(Pretest)**

Nama Sekolah : SDN 48 Bonto Kapetta Maros  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam  
Kelas : III (tiga)  
Semester : I (satu)

**STANDAR KOMPETENSI**

1. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup dan hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada makhluk hidup.

**KOMPETENSI DASAR**

- 1.3. Mendeskripsikan perubahan yang terjadi pada makhluk hidup dan hal-hal yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak (makanan, kesehatan, rekreasi, istirahat, dan olahraga).

**INDIKATOR**

1. Mendeskripsikan pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada manusia.

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Peserta didik mampu:

1. Menjelaskan perubahan-perubahan tubuh manusia.
2. Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia.
3. Menyebutkan pengaruh makanan dengan bahan tambahan buatan (pengawet, penyedap, pewarna) terhadap kesehatan.
4. Membedakan hewan muda dan hewan dewasa melalui pengamatan dan gambar.

**B. KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN:**

- Disiplin, tekun, tanggung jawab, ketelitian, kerja sama, toleransi, percaya diri, dan keberanian.

**C. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

- Make - A Match (Mencari Pasangan)
- Ceramah, tanya jawab, latihan, tugas dan praktik

**D. MATERI POKOK**

- Perubahan pada makhluk hidup.

**E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

<b>LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN</b>	
<b>Guru</b>	<b>Siswa</b>
<p><b>1. Kegiatan Awal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam</li> <li>• Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa</li> <li>• Guru mengabsen</li> <li>• Guru memberikan apersepsi “kamu sekarang duduk di kelas III. Berapakah usiamu sekarang? Apakah kamu sudah berusia sembilan tahun? Berapakah tinggi badanmu? Apakah tinggi badanmu 1 m? Apakah 1,10 m? Ukurlah nanti tinggi badanmu pada akhir tahun pelajaran dan catat beberapa sentimeter badanmu bertambah tinggi selama satu tahun! Atau “perhatikan fotomu ketika masih kecil. Apakah bentuk wajah dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• siswa menjawab salam</li> <li>• siswa berdoa sesuai kepercayaan masing-masing</li> <li>• siswa mendengarkan namanya</li> <li>• siswa menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru</li> </ul>

<p>tubuhmu berubah? Apakah tinggi dan berat badanmu bertambah? Tahukah kamu faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia, hewan dan tumbuhan?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan motivasi kepada siswa “Apabila materi ini dapat dikuasai dengan baik, maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari”</li> <li>• Guru menuliskan materi pembelajaran yang akan di ajarkan “Perubahan pada makhluk hidup”</li> </ul> <p><b>2. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok</li> <li>• Guru membahas pertumbuhan manusia</li> <li>• Guru membahas faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan</li> <li>• Guru bertanya jawab tentang materi yang telah dibahas</li> <li>• Guru menyiapkan kartu soal dan jawaban yang telah disediakan</li> <li>• Guru memberikan petunjuk tentang penggunaan kartu soal dan kartu jawaban</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan guru</li> <li>• Siswa memperhatikan penjelasan guru</li> <li>• Siswa duduk berdasarkan pembagian kelompok</li> <li>• Siswa mendengarkan pembahasan dari guru</li> <li>• Siswa mendengarkan pembahasan dari guru</li> <li>• Siswa menjawab tentang materi yang telah dipelajari</li> <li>• Siswa memperhatikan penjelasan guru</li> <li>• Siswa memperhatikan penjelasan guru</li> </ul>
--	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memanggil atau meminta kepada siswa untuk kedepan sebanyak 3 orang untuk kartu soal dan 3 orang untuk kartu jawaban</li> <li>• Guru memberikan beberapa waktu kepada siswa untuk mencari pasangan kartu yang telah diacak kepada 6 siswa tersebut</li> <li>• Setelah waktu yang ditentukan sudah habis guru meminta siswa untuk membacakan kartu yang mereka dapatkan secara bergantian</li> <li>• Guru melakukan permainan tersebut sebanyak 2 kali secara bergantian</li> <li>• Guru membagikan LKM kepada siswa secara individu</li> <li>• Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengerjakan LKM tersebut</li> <li>• Setiap kelompok mengumpulkan hasil pekerjaan anggota kelompoknya</li> </ul> <p><b>3. Kegiatan Penutup</b></p> <p>Dalam kegiatan penutup, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari dalam pertemuan itu untuk mengetahui pencapaian Indikator Pencapaian Kompetensi dan Kompetensi Dasar.</li> <li>• Siswa dan guru membuat kesimpulan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengikuti penjelasan dari guru</li> <li>• Siswa mencari pasangan dari kartu yang telah di berikan guru</li> <li>• Siswa dan pasangannya membacakan kartu yang mereka cocokkan</li> <li>• Siswa mengikuti permainan dari guru</li> <li>• Siswa mendapatkan lembaran dari guru</li> <li>• Siswa mengerjakan LKM secara individu</li> <li>• Siswa mengumpulkan LKM kepada ketua kelompok</li> <li>• Siswa bertanya dan menjawab tentang materi yang telah dipelajari</li> <li>• Siswa menyimpulkan pembelajaran</li> </ul>
---	--



<p>tentang materi yang telah dipelajari yaitu karbohidrat sebagai sumber tenaga, lemak sebagai cadangan makanan, protein sebagai pembangun tubuh dan air untuk melarutkan makanan, mineral sebagai zat pembangun dan pengatur tubuh.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.</li> </ul>	<p>hari ini</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berdoa sblum pulang</li> </ul>
---	---

#### F. ALAT DAN SUMBER BAHAN

- Buku paket Bahasa Indonesia kelas III SD
- Buku LKS dan buku pendamping yang relevan
- Materi ajar
- Media gambar

#### G. PENILAIAN

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>	<b>Instrumen/ Soal</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada manusia.</li> <li>• Menjelaskan faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tugas tulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Uraian</li> <li>▪ Isian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jelaskanlah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada manusia.</li> <li>• Sebutkan faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang.</li> <li>• Jelaskan</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.</li> </ul>			pertumbuhan hewan dan tumbuhan.
---	--	--	---------------------------------

## FORMAT KRITERIA PENILAIAN

### *PRODUK (HASIL DISKUSI)*

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

### *PERFORMANSI*

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

**LEMBAR PENILAIAN**

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap			
1	2	3	4	5	6	7
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
dst						

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.*

*✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

**Maros, 21 Juli 2017**

**Mahasiswa**

**RIZKY AULIAH**

**Nim. 10540847213**

## LKM (Pretest)

Nama :

Kelas :

- A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat.
1. Andis, sebelumnya ialah seorang bayi, sekarang sudah kelas 3. Hal itu menunjukkan bahwa Andis....
 

a. bernapas	c. mengalami pertumbuhan
b. berkembang biak	d. bergerak
  2. Di bawah ini, hal yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia ialah....
 

a. makanan bergizi	c. bekerja tanpa henti
b. bermain	d. jarang berolahraga
  3. Berikut yang bukan merupakan ciri-ciri pertumbuhan adalah....
 

a. bertambah berat	c. bertambah besar
b. bertambah tinggi	d. bertambah ringan
  4. Makanan yang berasal dari hewan adalah....
 

a. tempe	c. kecap
b. telur	d. tahu
  5. Zat gizi yang terdapat pada beras adalah....
 

a. protein	c. margarin
b. mineral	d. karbohidrat
- B. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat.
1. Agar tubuh kita tetap sehat, sebaiknya rajin.....
  2. Perubahan tubuh yang baik dapat dipengaruhi oleh.....
  3. Pewarna alami yang digunakan untuk membuat nasi kuning adalah.....
  4. Makanan yang mengandung vitamin C adalah.....
  5. Bahan zat tambahan makanan yaitu.....,....., dan,.....

"Selamat bekerja"

## JAWABAN LKM

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat.

1. Andis, sebelumnya ialah seorang bayi, sekarang sudah kelas 3.

Hal itu menunjukkan bahwa Andis....

Jawaban: c.mengalami pertumbuhan

2. Di bawah ini, hal yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia ialah....

Jawaban: a.makanan bergizi

3. Berikut yang bukan merupakan ciri-ciri pertumbuhan adalah....

Jawaban: d.bertambah ringan

4. Makanan yang berasal dari hewan adalah....

Jawaban: b.telur

5. Zat gizi yang terdapat pada beras adalah....

Jawaban: d.karbohidrat

B. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat.

1. Agar tubuh kita tetap sehat, sebaiknya rajin berolahraga

2. Perubahan tubuh yang baik dapat dipengaruhi oleh faktor makanan

3. Pewarna alami yang digunakan untuk membuat nasi kuning adalah kunyit

4. Makanan yang mengandung vitamin C adalah jeruk, jambu dan pisang

5. Bahan zat tambahan makanan yaitu zat pengawet, pewarna dan penyedap

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**KURIKULUM KTSP**  
**(Posttest)**

Nama Sekolah : SDN 48 Bonto Kapetta Maros  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam  
Kelas : III (tiga)  
Semester : I (satu)

**STANDAR KOMPETENSI**

1. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup dan hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada makhluk hidup.

**KOMPETENSI DASAR**

- 1.3. Mendeskripsikan perubahan yang terjadi pada makhluk hidup dan hal-hal yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak (makanan, kesehatan, rekreasi, istirahat, dan olahraga).

**INDIKATOR**

1. Mendeskripsikan pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada manusia.

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Peserta didik mampu:

1. Menjelaskan perubahan-perubahan tubuh manusia.
2. Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia.
3. Menyebutkan pengaruh makanan dengan bahan tambahan buatan (pengawet, penyedap, pewarna) terhadap kesehatan.

**B. KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN:**

- Disiplin, tekun, tanggung jawab, ketelitian, kerja sama, toleransi, percaya diri, dan keberanian.

### C. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Ceramah, tanya jawab, latihan, tugas dan praktik

### D. MATERI POKOK

- Perubahan pada makhluk hidup.

### E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

<b>LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN</b>	
<b>Guru</b>	<b>Siswa</b>
<p><b>1. Kegiatan Awal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam</li> <li>• Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa</li> <li>• Guru mengabsen</li> <li>• Guru melakukan apersepsi “perhatikan fotomu ketika masih kecil. Apakah bentuk wajah dan tubuhmu berubah? Apakah tinggi dan berat badanmu bertambah? Tahukah kamu faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia, hewan dan tumbuhan?</li> <li>• Guru memberikan motivasi “Apabila materi ini dapat dikuasai dengan baik, maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari”</li> <li>• Guru menuliskan materi pembelajaran yang akan di ajarkan “Perubahan pada makhluk hidup”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• siswa menjawab salam</li> <li>• siswa berdoa sesuai kepercayaan masing-masing</li> <li>• siswa mendengarkan namanya</li> <li>• siswa menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru</li> <li>• Siswa mendengarkan guru</li> <li>• Siswa memperhatikan penjelasan guru</li> </ul>

<p><b>2. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok</li> <li>• Guru membahas pertumbuhan manusia dengan melalui power point</li> <li>• Guru membahas faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan dengan melalui power point</li> <li>• Guru bertanya jawab tentang materi yang telah dibahas dengan cara belajar dan bermain</li> <li>• Guru melakukan permainan tersebut sebanyak 3 kali secara bergantian</li> <li>• Guru membagikan LKM kepada siswa secara individu</li> <li>• Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengerjakan LKM tersebut</li> <li>• Setiap kelompok mengumpulkan hasil pekerjaan anggota kelompoknya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa duduk berdasarkan pembagian kelompok guru</li> <li>• Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru</li> <li>• Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru</li> <li>• Siswa menjawab pertanyaan dari guru</li> <li>• Siswa bermain tanya jawab sebanyak 3 kali</li> <li>• Siswa mendapatkan lembar LKM</li> <li>• Siswa mengerjakan LKM secara individu</li> <li>• Siswa mengumpulkan LKM kepada ketua kelompok</li> </ul>
<p><b>3. Kegiatan Penutup</b></p> <p>Dalam kegiatan penutup, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari dalam pertemuan itu untuk mengetahui pencapaian Indikator Pencapaian Kompetensi dan Kompetensi Dasar.</li> <li>• Guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari yaitu karbohidrat sebagai sumber tenaga,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bertanya jawab tentang materi yang telah di pelajari</li> <li>• Siswa memberikan kesimpulan untuk pembelajaran hari ini</li> </ul>




<p>lemak sebagai cadangan makanan, protein sebagai pembangun tubuh dan air untuk melarutkan makanan, mineral sebagai zat pembangun dan pengatur tubuh.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing</li> </ul>
---	--

#### F. ALAT DAN SUMBER BAHAN

- Buku paket Bahasa Indonesia kelas III SD
- Buku LKS dan buku pendamping yang relevan
- LCD
- Laptop
- Materi ajar
- Media gambar

#### G. PENILAIAN

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada manusia.</li> <li>• Menjelaskan faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tugas tulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pilihan ganda</li> <li>▪ Isian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jelaskanlah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada manusia.</li> <li>• Sebutkan faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang.</li> </ul>

**FORMAT KRITERIA PENILAIAN** **PRODUK (HASIL DISKUSI)**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

 **PERFORMANSI**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

**LEMBAR PENILAIAN**

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap			
1	2	3	4	5	6	7
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
dst						

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.*

*✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

**Maros, 25 Juli 2017**

**Mahasiswa**

**RIZKY AULIAH**

**Nim. 10540847213**

## LKM (Posttest)

Nama :

Kelas :

- A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat.**
1. Di bawah ini, hal yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia ialah....
 

a.makanan bergizi	c.bekerja tanpa henti
b.bermain	d.jarang berolahraga
  
  2. Zat gizi yang terdapat pada beras adalah....
 

a.protein	c.margarin
b.mineral	d.karbohidrat
  
  3. Berikut yang bukan merupakan ciri-ciri pertumbuhan adalah....
 

a.bertambah berat	c.bertambah besar
b.bertambah tinggi	d.bertambah ringan
  
  4. Andis, sebelumnya ialah seorang bayi, sekarang sudah kelas 3. Hal itu menunjukkan bahwa Andis....
 

a.bernapas	c.mengalami pertumbuhan
b.berkembang biak	d.bergerak
  
  5. Makanan yang berasal dari hewan adalah....
 

a.tempe	c.kecap
b.telur	d.tahu
- B. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat.**
1. Pewarna alami yang digunakan untuk membuat nasi kuning adalah.....
  2. Makanan yang mengandung vitamin C adalah.....
  3. Agar tubuh kita tetap sehat, sebaiknya rajin.....
  4. Bahan zat tambahan makanan yaitu.....,.....,dan,.....
  5. Perubahan tubuh yang baik dapat dipengaruhi oleh.....

**“Selamat bekerja”**

## Bahan Ajar

### 2. Pertumbuhan Manusia



Adik bayi hanya mampu menangis untuk mengungkapkan perasaannya

Dapatkah seorang bayi berjalan atau berlari? Bayi membutuhkan bantuan dari orang tuanya. Misalnya, kegiatan makan, mandi, dan berdiri. Bayi hanya dapat tidur, tengkurap, duduk, dan menangis. Hal pertama yang dilakukan bayi baru lahir adalah menangis.

Saat lapar, bayi hanya dapat menangis. Begitu pula saat mengantuk, bayi akan menangis. Bayi menangis untuk memberitahu apa yang dia rasakan. Setelah itu, bayi akan belajar tengkurap. Selanjutnya, duduk dan merangkak. Bayi akan dilatih berdiri, berjalan, dan akhirnya berlari. Berat bayi baru lahir sekitar 3 kg. Adapun tingginya sekitar 50 cm.

Setelah berumur 5–11 tahun, anak dapat makan dan mandi sendiri. Semula anak tidak dapat berpakaian sendiri. Selanjutnya, ia akan belajar berpakaian dengan petunjuk orang tuanya. Anak kelas satu masih dibantu orang tuanya dalam belajar. Berbeda dengan kamu yang umur 7 tahun ke atas. Bentuk dan ukuran tubuh pun berubah. Biasanya tinggi badan anak dapat mencapai 120 cm. Berat badan sekitar 20 kg.

Setelah masa anak-anak, manusia menjalani masa remaja. Perhatikan kakak-kakak yang bersekolah di SMP dan SMA. Dapatkah kamu membedakan mereka dengan dirimu? Remaja laki-laki akan mulai kelihatan kumisnya. Suaranya akan terdengar lebih besar. Remaja perempuan akan lebih suka berdandan. Bentuk dan ukuran tubuhnya pun berubah.

Pada masa remaja, seorang anak membutuhkan gizi yang cukup. Para remaja akan lebih rajin berolahraga. Selain itu, semakin bertanggung jawab. Manusia tumbuh menjadi dewasa setelah remaja. Coba perhatikan ayah dan ibumu. Ayah dan ibu bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan keluarga. Ayah dan ibu sangat perhatian terhadap anak-anaknya.

Setelah dewasa, pertumbuhan manusia akan terhenti. Manusia akan berubah menjadi tua. Coba perhatikan kakek dan nenekmu. Kesehatan kakek dan nenek semakin melemah. Gigi-gigi mereka banyak yang ompong. Kakek dan nenek tidak dapat lagi berdiri dengan tegak. Sebagian membutuhkan bantuan tongkat untuk berjalan. Rambut kakek dan nenek mulai beruban (putih).

## A. Perubahan pada Makhluk Hidup

### 1. Arti Pertumbuhan

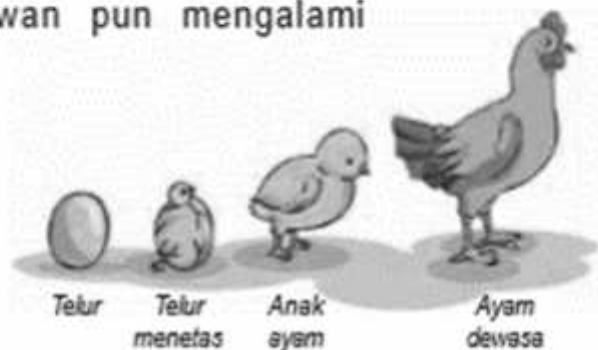
Salah satu ciri makhluk hidup adalah tumbuh. Coba kamu perhatikan anak bayi. Atau, perhatikanlah fotomu waktu masih bayi. Cobalah membandingkan waktu bayi dengan fotomu sekarang. Tentu saja banyak perbedaannya, bukan? Seorang bayi akan tumbuh menjadi anak-anak. Setelah itu anak-anak akan tumbuh menjadi remaja. Selanjutnya, tumbuh menjadi manusia dewasa.



*Pertumbuhan manusia*

Setelah membandingkan fotomu sekarang dengan waktu bayi, kamu akan melihat bahwa tinggi badanmu sekarang bertambah. Selain itu, tubuhmu sekarang juga lebih besar. Makhluk hidup akan tumbuh menjadi lebih besar. Tidak hanya manusia, tumbuhan dan hewan pun mengalami pertumbuhan.

Coba kamu perhatikan induk ayam dan anaknya. Ayam berkembang biak dengan bertelur. Telur ayam akan menetas menjadi anak ayam. Anak ayam bentuknya mirip dengan induknya. Namun, ukurannya lebih kecil. Anak ayam memiliki bulu yang masih halus. Anak ayam akan tumbuh menjadi ayam dewasa.



*Pertumbuhan ayam*

Sebelumnya, kamu sudah mengamati pertumbuhan tanaman. Biji kacang hijau yang ditanam akan tumbuh menjadi kecambah. Lama-kelamaan kecambah semakin tinggi dan besar. Kecambah itu pun akan tumbuh daunnya. Saat dewasa, semua makhluk hidup memiliki alat-alat tubuh yang lengkap. Tumbuhan dewasa berukuran besar. Daun, batang, dan akarnya juga membesar.

## B. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia

Faktor-faktor yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia adalah sebagai berikut.

### 1. Pengaruh Kesehatan

Adakah temanmu yang hari ini tidak masuk sekolah karena sakit? Orang yang sedang sakit akan malas melakukan kegiatan apapun. Orang sakit akan malas untuk makan karena lidahnya terasa pahit. Berbeda dengan orang yang sehat. Tahukah kamu, kesehatan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan manusia.

Jika sakit, kita menjadi malas makan. Tentu saja hal ini dapat menghambat pertumbuhan. Oleh karena tubuh tidak mendapatkan energi dari makanan. Tubuh akan menjadi lemas dan lamban untuk bergerak. Oleh karena itu, jagalah selalu kesehatanmu.

### 2. Pengaruh Makanan Bergizi Seimbang



Makanan bergizi seimbang

Manusia makan untuk mendapatkan energi. Dengan energi, kita dapat melakukan semua kegiatan. Makanan diperlukan untuk tumbuh menjadi lebih tinggi dan besar. Selain itu, makanan juga diperlukan untuk menjaga kesehatan tubuh.

Apa saja makanan yang kamu makan setiap hari? Makanan ada yang berasal dari tumbuhan dan hewan. Makanan dari tumbuhan dibedakan menjadi sayuran, buah, umbi, dan biji-bijian. Makanan yang berasal dari hewan digunakan sebagai lauk pauk. Makanan dapat dikelompokkan sebagai berikut.

- a. Kelompok umbi dan biji-bijian sebagai makanan pokok. Misalnya, padi, kentang, jagung, ketela, dan roti.
- b. Kelompok sayur-sayuran. Misalnya, kubis, tomat, seledri, bayam, kangkung, dan wortel.
- c. Kelompok buah-buahan. Misalnya, pepaya, pisang, semangka, mangga, jeruk, apel, dan rambutan.
- d. Kelompok daging untuk lauk pauk. Misalnya, ayam, daging sapi dan kambing, telur, serta ikan.

Ada juga lauk pauk yang berasal dari tumbuhan, Misalnya, tempe dan tahu. Tempe dan tahu terbuat dari kacang kedelai yang mengandung protein.

Makanan sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan manusia. Makanan yang sehat dan bergizi seimbang menunjang pertumbuhan dan perkembangan tubuh. Kita harus memakan makanan bergizi setiap harinya. Oleh karena itu, makanan yang baik untuk kamu makan adalah empat sehat lima sempurna. Nasi, lauk pauk, sayur mayur, buah-buahan, dan susu.

Makanan yang enak dan mahal belum tentu sehat dan bergizi. Makanan sehat tidak mengandung kuman penyakit dan racun. Makanan bergizi cukup mengandung zat-zat gizi. Misalnya, karbohidrat, protein, lemak, mineral, dan vitamin. Makanan yang sehat dan bergizi seimbang harus bersih, bebas dari pewarna, dan tidak basi.

Tenaga yang kita peroleh berasal dari karbohidrat. Karbohidrat dapat kita peroleh dari nasi, jagung, singkong, dan roti. Protein dan lemak dapat kita peroleh dari lauk pauk. Misalnya, daging, ikan, telur, tahu, dan tempe. Lemak dan protein membuat tubuh menjadi lebih besar dan tinggi.



Vitamin dan mineral dapat diperoleh dari sayuran dan buah-buahan. Vitamin dan mineral dapat mencegah timbulnya penyakit. Dengan demikian, tubuh kita tetap sehat.

Makanan yang sehat lebih baik jika ditambahkan susu. Manfaat dari susu adalah penyempurna gizi makanan.

### 3. Pengaruh Bahan Tambahan Makanan

Agar makanan kelihatan menarik biasanya diberikan zat tambahan. Bahan tambahan makanan ada yang alami, juga ada yang buatan. Bahan tambahan makanan tidak mengandung nilai gizi. Zat yang ditambahkan dalam makanan disebut dengan zat aditif. Zat aditif dapat membahayakan kesehatan jika terlalu sering dikonsumsi. Berbagai zat aditif akan dijelaskan sebagai berikut.

#### a. Zat pengawet

Zat pengawet digunakan untuk mengawetkan makanan. Para nelayan mengawetkan ikannya dengan garam. Manisan buah diawetkan dengan gula. Gula dan garam adalah zat pengawet alami.

Pengawet buatan terbuat dari zat kimia. Zat pengawet ini biasanya digunakan pada makanan kemasan. Margarin, kecap, selai, dan kornet diawetkan dengan asam benzoat. Bakso dan tahu diawetkan dengan boraks. Penggunaan pengawet buatan dalam makanan dapat membahayakan tubuh. Hal ini terjadi jika zat yang digunakan terlalu banyak. Apalagi jika kita memakannya terus-menerus.

Dalam kemasan makanan biasanya tertulis tanggal kadaluarsa. Tanggal kadaluarsa mencantumkan waktu paling maksimal boleh memakan makanan tersebut. Hal itu berarti makanan tidak boleh digunakan setelah tanggal tersebut. Oleh karena itu, berhati-hatilah dalam membeli makanan. Mulailah mencermati tanggal kadaluwarsanya.



Penggunaan zat pengawet pada makanan

#### b. Zat pewarna

Kunyit biasanya digunakan sebagai pewarna kuning untuk nasi. Daun suji digunakan untuk membuat warna hijau pada

kue tradisional. Kunyit dan daun suji merupakan zat pewarna alami. Selain itu, digunakan pula daun jambu biji. Daun ini digunakan untuk membuat warna coklat. Ada juga anggur untuk membuat warna ungu.

Agar-agar, sirup, dan permen biasanya menggunakan bahan pewarna buatan. Misalnya, indigokarmin (warna biru) dan tartrazin (warna kuning). Ada juga eritrosin (warna merah). Pewarna buatan tidak boleh digunakan secara berlebihan. Oleh karena dapat merusak kesehatan tubuh.

### **c. Zat penyedap rasa**

Ada dua jenis penyedap rasa, yaitu alami dan buatan. Santan, bawang, dan vanili adalah penyedap rasa alami. Ada banyak lagi contoh penyedap rasa alami. Misalnya, seledri, salam, pandan, jahe, daun jeruk, dan garam. Zat penyedap rasa bermanfaat untuk memberi rasa dan aroma yang sedap.

Contoh penyedap rasa buatan adalah vetsin, esen, dan aspartam. Vetsin (MSG) ditambahkan pada masakan untuk menguatkan cita rasa. Esen digunakan untuk memberi rasa dan aroma buah-buahan. Aspartam berfungsi untuk memberi rasa manis.

# Media Power Point

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

6. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menjelaskan perubahan-perubahan tubuh manusia
2. Peserta didik mampu menjelaskan factor-factor yang mempengaruhi perubahan-perubahan manusia.
3. Peserta didik mampu menyebutkan pengaruh makanan dengan bahan tambahan buatan (pewarna, perisa, pemanis) terhadap kesehatan

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

1. Perubahan Manusia

**Aspek "Perangai" Berubah**

Perubahan perilaku yang dapat diamati pada perkembangan yang dapat diamati. Perangai yang berubah karena perubahan hormonal, emosi, dan pengalaman.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

8. Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia

1. Pengaruh Kesehatan

Keadaan manusia perlu selalu diperhatikan dari berbagai macam penyakit. Malaise, tekanan darah tinggi, masalah pencernaan, dll. Hal-hal tersebut akan mengganggu pertumbuhan tubuh anak hingga belum dewasa secara sempurna.

Keadaan perubahan tubuh beresiko untuk menerima trauma psikologis yang berasal dari dalam tubuh. Hal-hal yang dapat mengganggu pertumbuhan anak adalah maloklusi dan halitosis. Hal-hal tersebut dapat mengganggu pertumbuhan yang dapat dilihat, antara lain: pertumbuhan, perkembangan, masalah perkembangan, dan lain-lain. Hal-hal tersebut dapat mengganggu pertumbuhan anak hingga dapat mempengaruhi kesehatan dan kualitas hidupnya.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

8. Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia

2. Pengaruh Makanan Bergizi Seimbang

Keadaan perkembangan manusia bergantung yang sangat erat dengan asupan gizi. Apakah makanan bergizi? Apakah makanan bergizi benar-benar? Makanan bergizi adalah makanan yang seimbang.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

8. Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia

2. Pengaruh Makanan Bergizi Seimbang

Makanan bergizi mengandung:

- Karbohidrat
- Protein
- Lemak
- Vitamin
- Mineral
- Air

Makanan yang mengandung lemak, di antaranya, daging, telur, keju, mentega, minyak, dan susu.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

**Vitamin**

No.	Jenis Vitamin	Sumber Makanan
1.	Vitamin A	terdapat pada: hati, mentega, susu, kuning telur, dan sayuran berwarna kuning.
2.	Vitamin B	terdapat pada: biji-bijian, kacang-kacangan, beras, sayuran dan buah.
3.	Vitamin C	jeruk, jambu, dan pisang.
4.	Vitamin D	terdapat pada susu.
5.	Vitamin E	apapun jenis kacang-kacangan dan minyak ikan.
6.	Vitamin K	sayuran hijau, bayam, dan hati.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

**Vitamin**

No.	Jenis Vitamin	Sumber Makanan
1.	Vitamin A	terdapat pada: hati, mentega, susu, kuning telur, dan sayuran berwarna kuning.
2.	Vitamin B	terdapat pada: biji-bijian, kacang-kacangan, beras, sayuran dan buah.
3.	Vitamin C	jeruk, jambu, dan pisang.
4.	Vitamin D	terdapat pada susu.
5.	Vitamin E	apapun jenis kacang-kacangan dan minyak ikan.
6.	Vitamin K	sayuran hijau, bayam, dan hati.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

**Vitamin D**  
Kalsium, Fosfor, Magnesium, Vitamin D

No.	Jenis Vitamin	Sumber Makanan
1.	Vitamin A	terdapat pada: hati, mentega, susu, kuning telur, dan sayuran berwarna kuning.
2.	Vitamin B	terdapat pada: biji-bijian, kacang-kacangan, beras, sayuran dan buah.
3.	Vitamin C	jeruk, jambu, dan pisang.
4.	Vitamin D	terdapat pada susu.
5.	Vitamin E	apapun jenis kacang-kacangan dan minyak ikan.
6.	Vitamin K	sayuran hijau, bayam, dan hati.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

**Vitamin**

No.	Jenis Vitamin	Sumber Makanan
1.	Vitamin A	terdapat pada: hati, mentega, susu, kuning telur, dan sayuran berwarna kuning.
2.	Vitamin B	terdapat pada: biji-bijian, kacang-kacangan, beras, sayuran dan buah.
3.	Vitamin C	jeruk, jambu, dan pisang.
4.	Vitamin D	terdapat pada susu.
5.	Vitamin E	apapun jenis kacang-kacangan dan minyak ikan.
6.	Vitamin K	sayuran hijau, bayam, dan hati.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

**B. Faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan dan perkembangan manusia**

**3. Pengaruh Bahan Tambahan Makanan**

Agar makanan kelihatan menarik biasanya ditambahi zat tambahan. Bahan tambahan makanan ada yang alami, ada yang buatan. Bahan tambahan makanan alami menggunakan nilai gizi. Zat yang ditambahkan dalam makanan berikut dengan zat adiktif. Zat adiktif dapat menyebabkan ketahanan jika terlalu sering dikonsumsi.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

**• Zat pengawet**

Pengawet digunakan untuk memperpanjang makanan. Para nelayan menggunakan dicapnya dengan garam. Makanan hasil olahan dengan gula, Gula dan garam adalah zat pengawet alami.

Pengawet buatan terbuat dari zat kimia. Zat pengawet ini biasanya digunakan pada makanan kemasan. Misalnya, benzoat, nitrat, dan kalsium diasetat dengan asam benzoat. Benzoat dan nitrat diawetkan dengan benzoat. Penggunaan pengawet buatan dalam makanan dapat menyebabkan kanker. Hal ini terjadi jika zat yang digunakan terlalu banyak. Apalagi jika kita memakainya terus-menerus.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

**• Zat perasa**

Kayu biasanya digunakan sebagai pewarna kuning untuk nasi. Daun raji digunakan untuk membuat warna hijau pada kue tradisional. Kayu dan daun raji merupakan zat pewarna alami. Selain itu, digunakan pada daun jambu biji. Daun ini digunakan untuk membuat warna coklat. Ada juga agave untuk membuat warna ungu.

### CONTOH MAKANAN MENGANDUNG BAHAN BERBAHAYA

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

**• Zat Perenyah Rasa**

Ada dua jenis perenyah rasa, yaitu alami dan buatan. Bawang, bawang dan vanili adalah perenyah rasa alami. Ada banyak lagi contoh perenyah rasa alami. Mentega, selada, minyak kacang, jeli, keju, dan garam. Zat perenyah rasa buatan untuk membuat rasa dan aroma yang tajam. Contoh perenyah rasa buatan adalah vanili, vanili, dan espartan. Vanili (MSG) ditambahkan pada makanan untuk meningkatkan cita rasa. Esensi digunakan untuk membuat rasa dan aroma buah-buahan. Aspartam berbahaya untuk membuat rasa manis.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

## Lampiran 2

### HASIL TES HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 48 BONTO KAPETTAKABUPATEN MAROS (PRETEST)

No	Nama	Pretest	Keterangan
1	2	3	4
1.	Achbar Alief Ali	70	Tuntas
2.	Adriawan	60	Tidak tuntas
3.	Adriansyah Amiruddin	70	Tuntas
4.	Ahmad Ramadhan	60	Tidak tuntas
5.	Alisa Nur Ainun	30	Tidak tuntas
6.	Anniza Aprilia Majid	50	Tidak tuntas
7.	Arya Pramesty Alam	50	Tidak tuntas
8.	Dewi Anggraeni Cahyani	80	Tuntas
9.	Dimas Dwi Handika	70	Tuntas
10.	Inayah AZ Syahrah	60	Tidak tuntas
11.	Indira Rezky Amalia	80	Tuntas
12.	M.Ridwan	30	Tidak tuntas
13.	Maqvira Putri Ramadhan	60	Tidak tuntas
14.	Marcel Indra Wifandri	60	Tidak tuntas
15.	Muh Riskyawan	40	Tidak tuntas
16.	Muhammad Fakhri	50	Tidak tuntas
17.	Novita Nurfadila	60	Tidak tuntas
18.	Nurhidaya	60	Tidak tuntas
19.	Putri Tenri Somp	50	Tidak tuntas
20.	Revina Reskyani Putri	60	Tidak tuntas
21.	Safira	50	Tidak tuntas
22.	Sri Mulyani Indrawaty	60	Tidak Tuntas
23.	Syafwan Al Faturrahman	50	Tidak Tuntas
24.	Syaiful Jamil Al Fauzi	70	Tuntas

**HASIL TES HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA  
KELAS III SD NEGERI 48 BONTO KAPETTA KABUPATEN MAROS  
(POSTEST)**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Postest</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1.	Achbar Alief Ali	90	Tuntas
2.	Adriawan	90	Tuntas
3.	Adriansyah Amiruddin	80	Tuntas
4.	Ahmad Ramadhan	80	Tuntas
5.	Alisa Nur Ainun	80	Tuntas
6.	Anniza Aprilia Majid	70	Tuntas
7.	Arya Pramesty Alam	70	Tuntas
8.	Dewi Anggraeni Cahyani	100	Tuntas
9.	Dimas Dwi Handika	90	Tuntas
10.	Inayah AZ Syahrah	80	Tuntas
11.	Indira Rezky Amalia	100	Tuntas
12.	M.Ridwan	70	Tuntas
13.	Maqvira Putri Ramadhan	90	Tuntas
14.	Marcel Indra Wifandri	80	Tuntas
15.	Muh Riskyawan	50	Tidak tuntas
16.	Muhammad Fakhri	80	Tuntas
17.	Novita Nurfadila	70	Tuntas
18.	Nurhidaya	70	Tuntas
19.	Putri Tenri Sempa	80	Tuntas
20.	Revina Reskyani Putri	80	Tuntas
21.	Safira	80	Tuntas
22.	Sri Mulyani Indrawaty	90	Tuntas
23.	Syafwan Al Faturrahman	70	Tuntas
24.	Syaiful Jamil Al Fauzi	90	Tuntas

**HASIL TES HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA  
KELAS III SD NEGERI 48 BONTO KAPETTA KABUPATEN MAROS  
(PRETEST-POSTTEST)**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Pretest</b>	<b>Postest</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1.	Achbar Alief Ali	70	90
2.	Adriawan	60	90
3.	Adriansyah Amiruddin	70	80
4.	Ahmad Ramadhan	60	80
5.	Alisa Nur Ainun	30	80
6.	Anniza Aprilia Majid	50	70
7.	Arya Pramesty Alam	50	70
8.	Dewi Anggraeni Cahyani	80	100
9.	Dimas Dwi Handika	70	90
10.	Inayah AZ Syahrah	60	80
11.	Indira Rezky Amalia	80	100
12.	M.Ridwan	30	70
13.	Maqvira Putri Ramadhan	60	90
14.	Marcel Indra Wifandri	60	80
15.	Muh Riskyawan	40	50
16.	Muhammad Fakhri	50	80
17.	Novita Nurfadila	60	70
18.	Nurhidaya	60	70
19.	Putri Tenri Somba	50	80
20.	Revina Reskyani Putri	60	80
21.	Safira	50	80
22.	Sri Mulyani Indrawaty	60	90
23.	Syafwan Al Faturrahman	50	70
24.	Syaiful Jamil Al Fauzi	70	90
<b>Jumlah</b>		1380	1930
<b>Rata-Rata</b>		57,5	80,4

### Lampiran 3

#### DAFTAR HADIR SISWA KELAS III SD NEGERI 48 BONTO KAPETTA KABUPATEN MAROS

No	Nama	I	II	II	IV
1	2	3	4	5	6
1.	Achbar Alief Ali	√	√	√	√
2.	Adriawan	√	√	√	√
3.	Adriansyah Amiruddin	√	√	√	√
4.	Ahmad Ramadhan	√	√	√	√
5.	Alisa Nur Ainun	√	√	√	√
6.	Anniza Aprilia Majid	√	√	√	√
7.	Arya Pramesty Alam	√	√	√	√
8.	Dewi Anggraeni Cahyani	√	√	√	√
9.	Dimas Dwi Handika	√	√	√	√
10.	Inayah AZ Syahrah	√	√	√	√
11.	Indira Rezky Amalia	√	√	√	√
12.	M.Ridwan	√	√	√	√
13.	Maqvira Putri Ramadhan	√	√	√	√
14.	Marcel Indra Wifandri	√	√	√	√
15.	Muh Riskyawan	√	√	√	√
16.	Muhammad Fakhri	√	√	√	√
17.	Novita Nurfadila	√	√	√	√
18.	Nurhidaya	√	√	√	√
19.	Putri Tenri Somp	√	√	√	√
20.	Revina Reskyani Putri	√	√	√	√
21.	Safira	√	√	√	√
22.	Sri Mulyani Indrawaty	√	√	√	√
23.	Syafwan Al Faturrahman	√	√	√	√
24.	Syaiful Jamil Al Fauzi	√	√	√	√



## Lampiran 4

Tabel 4.5 Menentukan Harga Md

No	Pretest	Postest	Gain (d) Postes-Pretest
1	2	3	4
1.	70	90	20
2.	60	90	30
3.	70	80	10
4.	60	80	20
5.	30	80	50
6.	50	70	20
7.	50	70	20
8.	80	100	20
9.	70	90	20
10.	60	80	20
11.	80	100	20
12.	30	70	40
13.	60	90	30
14.	60	80	20
15.	40	50	10
16.	50	80	30
17.	60	70	10
18.	60	70	10
19.	50	80	30
20.	60	80	20
21.	50	80	30
22.	60	90	30
23.	50	70	20
24.	70	90	20
n=24	1380	1930	$\Sigma d = 550$

## Lampiran 5

**Tabel 4.6 Tabel Distribusi Nilai Pretes Dan Posttest Hasil Belajar Pada Siswa Kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros**

No	Pretest	Postest	Gain (d) Postes-Pretest	d <sup>2</sup>
1	2	3	4	5
1.	70	90	20	400
2.	60	90	30	900
3.	70	80	10	100
4.	60	80	20	400
5.	30	80	50	2500
6.	50	70	20	400
7.	50	70	20	400
8.	80	100	20	400
9.	70	90	20	400
10.	60	80	20	400
11.	80	100	20	400
12.	30	70	40	1600
13.	60	90	30	900
14.	60	80	20	400
15.	40	50	10	100
16.	50	80	30	900
17.	60	70	10	100
18.	60	70	10	100
19.	50	80	30	900
20.	60	80	20	400
21.	50	80	30	900
22.	60	90	30	900

23.	50	70	20	400
24.	70	90	20	400
n=24	1380	1930	$\sum d = 550$	$\sum d^2 = 14700$

**Menentukan atau mencari harga  $\sum X^2d$**

**Mencari harga  $\sum X^2d$  dengan menggunakan rumus:**

$$\begin{aligned}
 \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 14700 - \frac{(550)^2}{24} \\
 &= 14700 - \frac{302.500}{24} \\
 &= 14700 - 12604,16 \\
 &= 2095,84
 \end{aligned}$$

**Menentukan Harga Md**

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{550}{24} = 22,91$$

**Menentukan harga t<sub>Hitung</sub>**

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}} = \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}} = \frac{22,91}{\frac{2095,84}{24 \times 23}} = \frac{22,91}{\sqrt{3,79}} = \frac{22,91}{1,94} = 11,80$$

$$t = 11,80$$

## Lampiran 6

Tabel 4.7 Tabel Distribusi T

d.b.	Tingkat Signifikansi						
	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
Dua Sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
Satu Sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	<b>0,05%</b>
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792
23	1,319	1,713	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768

LAMPIRAN 7

Media Power Point

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

Topik : PA  
 Kelas : V SD  
 Materi : 05. Mengenal  
 Sifat-Sifat dan  
 Perubahan Sifat

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

♦ TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menjelaskan perubahan-perubahan sifat manusia.
2. Peserta didik mampu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia.
3. Peserta didik mampu menyebutkan pengaruh makanan dengan bahan turunan hewani (pangkas, penebal, pewarna) terhadap kesehatan.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

A. Perubahan Fisik

**Umur, Mempengaruhi Kesehatan!**  
 Perkembangan manusia dimulai dari pertumbuhan yang dimulai dengan kelahiran, pertumbuhan secara bertahap, hingga perubahan-perubahan yang terjadi pada masa remaja.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

B. Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia

1. **Pengaruh Kesehatan**  
 Kesehatan manusia perlu dipelihara agar terhindar dari berbagai macam penyakit. Malas, malas, malas makan, malas berolahraga, malas beribadah, malas berkegiatan sosial, dan malas berkegiatan lainnya dapat mempengaruhi kesehatan manusia.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

B. Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia

2. **Pengaruh Makanan Bergizi Seimbang**  
 Tubuhmu memerlukan makanan bergizi yang cukup untuk tumbuh dengan baik. Apakah makanan bergizi itu? Apakah makanan bergizi itu? Makanan bergizi adalah makanan yang mengandung zat-zat gizi yang diperlukan tubuh.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

B. Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia

2. **Pengaruh Makanan Bergizi Seimbang**  
 Makanan bergizi mengandung:

- Karbohidrat
- Protein
- Lemak
- Vitamin
- Mineral
- Air

**Makanan yang mengandung lemak, di antaranya, daging, telur, keju, mentega, minyak, dan susu.**

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

No.	jenis Vitamin	jenis Makanan
1.	Vitamin A	mentega, telur, hati, mentega, susu, ikan, sayuran hijau, dan buah-buahan berwarna kuning.
2.	Vitamin B	beras, gandum, telur, hati, mentega, kacang, kacang, jagung, dan susu.
3.	Vitamin C	jeruk, pepaya, apel, pisang.
4.	Vitamin D	mentega, hati, ikan, susu.
5.	Vitamin E	sayuran hijau, kacang-kacangan, dan mentega.
6.	Vitamin K	sayuran hijau, sayuran lain, dan hati.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

No.	jenis Vitamin	jenis Makanan
1.	Vitamin A	mentega, telur, hati, mentega, susu, ikan, sayuran hijau, dan buah-buahan berwarna kuning.
2.	Vitamin B	beras, gandum, telur, hati, mentega, kacang, kacang, jagung, dan susu.
3.	Vitamin C	jeruk, pepaya, apel, pisang.
4.	Vitamin D	mentega, hati, ikan, susu.
5.	Vitamin E	sayuran hijau, kacang-kacangan, dan mentega.
6.	Vitamin K	sayuran hijau, sayuran lain, dan hati.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

**Sumber Vitamin D**  
 Ikan, mentega, susu, mentega, telur, hati, mentega

No.	jenis Vitamin	jenis Makanan
1.	Vitamin A	mentega, telur, hati, mentega, susu, ikan, sayuran hijau, dan buah-buahan berwarna kuning.
2.	Vitamin B	beras, gandum, telur, hati, mentega, kacang, kacang, jagung, dan susu.
3.	Vitamin C	jeruk, pepaya, apel, pisang.
4.	Vitamin D	mentega, hati, ikan, susu.
5.	Vitamin E	sayuran hijau, kacang-kacangan, dan mentega.
6.	Vitamin K	sayuran hijau, sayuran lain, dan hati.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

No.	jenis Vitamin	jenis Makanan
1.	Vitamin A	mentega, telur, hati, mentega, susu, ikan, sayuran hijau, dan buah-buahan berwarna kuning.
2.	Vitamin B	beras, gandum, telur, hati, mentega, kacang, kacang, jagung, dan susu.
3.	Vitamin C	jeruk, pepaya, apel, pisang.
4.	Vitamin D	mentega, hati, ikan, susu.
5.	Vitamin E	sayuran hijau, kacang-kacangan, dan mentega.
6.	Vitamin K	sayuran hijau, sayuran lain, dan hati.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

**B. Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia**

**1. Pengaruh Bahan Tambahan Makanan**

Agar makanan memiliki nutrisi tertentu ditambahkan zat tambahan. Bahan tambahan makanan ada yang alami, yaitu yang berasal. Bahan tambahan makanan tidak mengandung nilai gizi. Zat yang ditambahkan dalam makanan disebut dengan zat aditif. Zat aditif dapat menyebabkan kerusakan jika terlalu sering dikonsumsi.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

◆ **Zat pengawet**

Pengawet digunakan untuk memperpanjang makanan. Para peneliti memperkirakan kemanya dengan garam. Makanan buah diawetkan dengan gula. Gula dan garam adalah zat pengawet alami.

Pengawet buatan terbuat dari senyawa. Zat pengawet ini biasanya digunakan pada makanan kemasan. Mergarin, kecap, selai, dan kornet diawetkan dengan asam benzoat. Deterjen dan sabun diawetkan dengan borax. Penggunaan pengawet buatan dalam makanan dapat menyebabkan sakit. Hal ini terjadi jika zat yang digunakan terlalu banyak. Apalagi jika kita memabuknya terus-menerus.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

◆ **Zat perwarna**

Kayuit biasanya digunakan sebagai perwarna kuning untuk nasi. Daun raji digunakan untuk membuat warna hijau pada kue tradisional. Kayuit dan daun raji merupakan zat perwarna alami. Selain itu, digunakan pula daun jambu biji. Daun ini digunakan untuk membuat warna ungu. Ada juga anggur untuk membuat warna ungu.

### CONTOH MAKANAN MENGANDUNG BAHAN BERBAHAYA

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

◆ **Zat Penyedap Rasa**

Ada dua jenis penyedap rasa, yaitu alami dan buatan. Santan, bawang, dan cendol adalah penyedap rasa alami. Ada banyak lagi contoh penyedap rasa alami. Mentega, selai, selai kacang, jello, dan yoghurt dan garam. Zat penyedap rasa sintetis atau buatan untuk memberi rasa dan aroma yang sedang. Contoh penyedap rasa buatan adalah vetsin, umami, dan aspartam. Vetsin (MSG) ditambahkan pada makanan untuk meningkatkan cita rasa. Even digunakan untuk memberi rasa dan aroma buah-buahan. Aspartam berfungsi untuk memberi rasa manis.

### Perubahan Pada Makhluk Hidup

**LAMPIRAN 8**

**PROSES BELAJAR MENGAJAR**





8.7



8.8



8.9



8.10



8.11



## PROSES BELAJAR MENGAJAR

- Gambar 8.1. : Proses belajar mengajar dimulai (*pretest*).
- Gambar 8.2. : Menjelaskan materi yang akan di pelajari hari ini.
- Gambar 8.3. : Menjelaskan materi yang akan di pelajari hari ini dengan metode ceramah.
- Gambar 8.4. : Mmelakukan sesi tanya jawab.
- Gambar 8.5. : Memberikan tugas kelompok kepada siswa.
- Gambar 8.6. : Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacakan hasil kerja kelompok mereka.
- Gambar 8.7. : Proses belajar mengajar dimulai (*posttests*).
- Gambar 8.8. : Menjelaskan materi yang akan di pelajari hari ini dengan menggunakan power point.
- Gambar 8.9. : Melakukan tanya jawab kepada siswa.
- Gambar 8.10. : Memberikan tugas individu kepada siswa.
- Gambar 8.11. : Suasana sekolah SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.

## RIWAYAT HIDUP



**Rizky Auliah.** Dilahirkan di Ujung Pandang, Sulawesi Selatan pada tanggal 22 Februari 1995, anak perempuan tunggal dari pasangan Ayahanda H.M.Muchlis.K.SE dan Ibunda Hj.St.Ramlah R,S.Pd. Alamat penulis di Perumahan Regency Maros Blok BA Kecamatan Turikale Kabupaten Maros Sulawesi Selatan. Pendidikannya dimulai

dari TK Kemala Bayangkari Maros (2001), SD Negeri No.3 Maros di Kabupaten Maros (2007), SMP Negeri 1 Maros di kabupaten Maros (2010), SMA Negeri 6 Bontoa Maros Kabupaten Maros (2013). Pada tahun yang sama (2013), penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2017.