



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT
DENGAN MODEL *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV SDN KOWANGAN TEMANGGUNG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Rina Widyawati
1401416147**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dengan Model *Student Team Achievement Division* (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kowangan Temanggung”, karya

Nama : Rina Widyawati

NIM : 1401416147

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar-S1

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi:

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M. Pd.
NIP. 196008201987031003

Semarang, 2 Juli 2020

Pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Sutaryono", is written over the text.

Drs. Sutaryono, M. Pd.
NIP. 195708251983031015

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dengan Model *Student Team Achievement Division* (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kowangan Temanggung” karya,

Nama : Rina Widyawati

NIM : 1401416147

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1, FIP UNNES

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 11 Agustus 2020.

Semarang, 11 Agustus 2020

Panitia Ujian



Penguji I,

Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197903182005011001

Sekretaris

Dr. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Penguji II,

Dr. Sukardjo, S.Pd., M.Pd.
NIP 195612011987031001

Penguji III,

Dr. Sutaryono, M.Pd.
NIP 195708251983031015

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Rina Widyawati

NIM : 1401416147

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dengan
Model *Student Team Achievement Division* (STAD) Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kowangan
Temanggung

menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri bukan
jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat
atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk
berdasarkan kode etik karya ilmiah.

Semarang, 2 Juli 2020



Rina Widyawati
1401416147

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Barangsiapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah swt. akan memudahkan baginya jalan ke surga” (HR. Muslim)

“Tujuan dari pendidikan adalah kemajuan ilmu pengetahuan dan penyebaran kejujuran” (John F. Kennedy)

“Manusia dikodratkan untuk hidup bermasyarakat dan berinteraksi satu sama lain” (Aristoteles)

“Belajarlh karena pendidikan akan membekali kita dalam menjalani kehidupan dimasa depan”

PERSEMBAHAN

1. Dengan mengucapkan syukur kepada Allah swt. serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw., skripsi ini peneliti persembahkan kepada orang tua yang selalu memberi kasih sayang, doa dan dukungan serta teman-teman seperjuangan.
2. Almamater jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES.

ABSTRAK

Widyawati, Rina. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dengan Model Student Team Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kowangan Temanggung*. Sarjana Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Sutaryono, M. Pd. 136 halaman

Masalah penting yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran adalah memilih atau menentukan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data dokumentasi permasalahan yang dihadapi siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung adalah siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Guru belum menggunakan media dan model pembelajaran yang menarik pada pembelajaran IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan model STAD.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kowangan Temanggung pada bulan Februari-Maret 2020. Variabel dalam penelitian ini adalah pengembangan media berbasis *powerpoint* dengan model STAD terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung. Pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji *paired t-test*, dan uji *N-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain media pembelajaran berbasis *powerpoint* mendapatkan persentase penilaian kelayakan media dari ahli materi sebesar 89,09% dengan kriteria sangat layak dan ahli media sebesar 96,25% dengan kriteria sangat layak. Pada uji coba kelompok kecil menunjukkan rata-rata *pretest* 57 dan *posttest* 79,5 dengan *n-gain* sebesar 0,52 dengan kategori sedang, pada uji kelompok besar menunjukkan rata-rata *pretest* 52,76 dan *posttest* 75,96 dengan *n-gain* sebesar 0,49 dengan kategori sedang. Pada pengujian *t-test* menunjukkan adanya perbedaan yaitu hasil *posttest* lebih besar dari hasil *pretest*.

Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *powerpoint* layak digunakan dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media pembelajaran dan menambah fasilitas media pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: hasil belajar IPS, media pembelajaran, *powerpoint*, STAD

PRAKATA

Dengan mengucapkan Alhamdulillah rabbil'alamiin atas segala karunia, nikmat, dan kekuatan yang telah Allah swt. berikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dengan Model *Student Team Achievement Division (STAD)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kowangan Temanggung”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memeberikan kesempatan menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Uniersitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk meneruskan penelitian hingga selesai.
4. Drs. Sutaryono, M.Pd., Dosen Pembimbing, yang telah sabra memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd., Penguji 1, yang telah memberi saran dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat selesai.
6. Drs. Sukardjo, S.Pd., M.Pd., Penguji 2, yang telah memberikan saran dan bimbingan sehingga skripsi dapat selesai.

7. Drs. Sukardjo, S.Pd., M.Pd., sebagai Validator Materi, yang telah memberikan bimbingan dan saran terhadap media pembelajaran berbasis *powerpoint* sehingga dapat digunakan untuk penelitian.
8. Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd., sebagai Validator Media, yang telah memberikan bimbingan dan saran terhadap media pembelajaran berbasis *powerpoint* sehingga dapat digunakan untuk penelitian.
9. Hartati Sri Rejeki, S.Pd., Kepala SDN Kowangan Temanggung, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian
10. Sri Pamuji, S.Pd., Wali Kelas IV SDN Kowangan Temanggung, yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini diberikan balasan pahala dari Allah swt.

Semarang, 2 Juli 2020

Peneliti,

Rina Widyawati
NIM. 1401416147

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined. i
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Teori.....	1111
2.1.1 Hakikat Pengembangan, Belajar, dan Pembelajaran.....	111

2.1.1.1	Pengertian Pengembangan.....	11
2.1.1.2	Teori Belajar yang Melandasi Pengembangan	122
2.1.2	Hakikat Pendidikan.....	13
2.1.2.1	Pengertian Pendidikan.....	13
2.1.2.1	Pendidikan menurut UNESCO.....	14
2.1.3	Belajar.....	15
2.1.3.1	Pengertian Belajar	15
2.1.3.2	Prinsip-Prinsip Belajar.....	16
2.1.3.3	Teori-Teori Belajar	1917
2.1.3.4	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	1619
2.1.4	Hakikat Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined. 3
2.1.4.1	Pengertian Pembelajaran	173
2.1.4.2	Komponen-Komponen Pembelajaran.....	184
2.1.5	Hasil Belajar	25
2.1.6	Model Pembelajaran	2626
2.1.6.1	Model Pembelajaran Kooperatif.....	26
2.1.6.2	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (<i>Student Team Achievement Divisions</i>).....	2828
2.1.7	Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	311
2.1.7.1	Pengertian IPS	311
2.1.7.2	Tujuan Pembelajaran IPS	322
2.1.7.3	Ruang Lingkup IPS	3434
2.1.7.4	Pembelajaran IPS di SD	3535

2.1.8	Media Pembelajaran	3636
2.1.8.1	Pengertian Media Pembelajaran	3636
2.1.8.2	Jenis Media Pembelajaran	3838
2.1.8.3	Klasifikasi Media Pembelajaran	3939
2.1.8.4	Fungsi Media Pembelajaran	4343
2.1.8.5	Manfaat Media Pembelajaran	4444
2.1.8.6	Prinsip Pemilihan Media.....	4545
2.1.8.7	<i>Microsoft Power Point (PPT)</i>	4848
2.2	Kajian Empiris.....	4949
2.3	Kerangka Berpikir	5757
BAB III METODE PENELITIAN.....		5959
3.1	Desain Penelitian (Pendekatan dan Jenis Penelitian).....	5959
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	633
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	644
3.4	Variabel Penelitian	666
3.5	Definisi Operasional.....	6666
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	6767
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	711
3.8	Teknik Analisis Data	7878
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		833
4.1	Hasil Penelitian.....	833
4.1.1	Perancangan Produk.....	833
4.1.1.1	Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru dan Siswa.....	844

4.1.1.2	Prototipe Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i>	8787
4.1.2	Hasil Produk	922
4.1.2.1	Validasi Desain.....	922
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk.....	99
4.1.3.1	Penerapan pada kelompok Kecil	99
4.1.3.2	Penerapan pada Kelompok Besar.....	1033
4.1.4	Analisis Data	10707
4.1.4.1	Analisis Data Awal.....	1077
4.1.4.2	Analisis Data Akhir	1088
4.1.4.3	Uji Paired t-Test	10808
4.1.4.4	Uji N-Gain	1100
4.2	Pembahasan	113
4.2.1	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i>	1144
4.2.2	Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i>	117
4.2.3	Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i>	119
4.3	Implikasi Penelitian	127
4.3.1	Implikasi Teoritis.....	127
4.3.2	Implikasi Praktis.....	127
4.3.3	Implikasi Pedagogis.....	128
BAB V	PENUTUP	12929
5.1		
	Simpulan.....	12
		929

5.2

Saran.....12

929

DAFTAR PUSTAKA 1311

LAMPIRAN 13636

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	72
Tabel 3.2	Uji Reliabilitas Instrumen Soal	74
Tabel 3.3	Hasil Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal Pilihan Ganda.....	75
Tabel 3.4	Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Soal Uji Coba.....	77
Tabel 3.5	Hasil Analisis Soal yang Layak Pakai.....	77
Tabel 3.6	Kriteria Penilaian Kelayakan Produk	78
Tabel 3.7	Kriteria Penilaian Tanggapan Guru dan Siswa	79
Tabel 3.8	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar.....	82
Tabel 4.1	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru terhadap Media	84
Tabel 4.2	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media	86
Tabel 4.3	Prototipe Media Pembelajaran	87
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan.....	92
Tabel 4.5	Revisi Media Pembelajaran.....	93
Tabel 4.6	Hasil Produk / Media.....	96
Tabel 4.7	Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa pada uji kelompok Kecil	100
Tabel 4.8	Rekapitulasi Tanggapan Siswa Skala Kecil	101
Tabel 4.9	Rekapitulasi Tanggapan Guru Skala Kecil	102
Tabel 4.10	Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa pada Uji Kelompok Besar	104
Tabel 4.11	Hasil Rekapitulasi Tanggapan Siswa pada Kelompok Besar.....	105
Tabel 4.12	Hasil Rekapitulasi Tanggapan Guru Skala Besar.....	106
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	107
Tabel 4.14	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar ...	108

Tabel 4.15 Hasil Uji <i>t-Test</i> Penelitian	109
Tabel 4.16 Hasil Uji N-Gain Media Kelas Kelompok Kecil.....	110
Tabel 4.17 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Media Kelas Kelompok Besar	112
Tabel 4.18 Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i> .	123

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	57
Bagan 3.1 Model Pengembangan Sugiyono.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i> Pada Pembelajaran IPS.....	137
Lampiran 2	Instrumen Wawancara Guru	138
Lampiran 3	Hasil Wawancara Guru.....	139
Lampiran 4	Daftar Nilai IPS Siswa Kelas IV	147
Lampiran 5	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media Berbasis Power Point.....	148
Lampiran 6	Lembar Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media Berbasis <i>Power Point</i> Di Kelas IV SDN Kowangan.....	149
Lampiran 7	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Berbasis Power Point.....	152
Lampiran 8	Lembar Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Berbasis <i>Powerpoint</i> Di Kelas IV SDN Kowangan	153
Lampiran 9	Lembar Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Berbasis Powerpoint Di Kelas IV SDN Kowangan	155
Lampiran 10	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi Pada Media Berbasis <i>Powerpoint</i>	158
Lampiran 11	Lembar Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i> Dengan Model <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kowangan Temanggung.....	160

Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media Berbasis <i>Powerpoint</i>	164
Lampiran 13 Lembar Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Power Point</i> Dengan Model <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kowangan Temanggung.....	166
Lampiran 14 Kriteria Penilaian Instrumen Validasi Ahli Materi.....	171
Lampiran 15 Kriteria Penilaian Instrumen Validasi Ahli Media	174
Lampiran 16 Angket Respon Guru Terhadap Media Skala Kecil.....	178
Lampiran 17 Angket Respon Siswa Terhadap Media Skala Kecil	180
Lampiran 18 Angket Respon Guru Terhadap Media Skala Besar	181
Lampiran 19 Angket Respon Siswa Terhadap Media Skala Besar	183
Lampiran 20 Kisi-Kisi Soal Uji Coba	184
Lampiran 21 Soal Uji Coba <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	186
Lampiran 22 Jawaban Tes Uji Coba	197
Lampiran 23 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	198
Lampiran 24 Analisis Validitas Reliabilitas, Taraf Kesukaran, Dan Daya Beda Soal Uji Coba	199
Lampiran 25 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba	201
Lampiran 26 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	202
Lampiran 27 Soal Pre-Test Dan Post-Tes	300
Lampiran 28 Kunci Jawaban Soal Post-Test Dan Pretest	306
Lampiran 29 Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Uji Coba Produk Skala Kecil.....	307
Lampiran 30 Analisis Normalitas Nilai <i>Pretest</i> Skala Kecil.....	308

Lampiran 31 Analisis Uji T Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Skala Kecil.....	309
Lampiran 32 Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Skala Besar.....	310
Lampiran 33 Analisis Normalitas Nilai <i>Pretest</i> Skala Besar	311
Lampiran 34 Analisis Normalitas Nilai <i>Posttest</i> Skala Besar	312
Lampiran 35 Analisis Uji T Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Skala Besar	313
Lampiran 36 Analisis <i>N-Gain</i> Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Skala Besar.....	314
Lampiran 37 Surat Izin Penelitian.....	315
Lampiran 38 Lembar Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian	316
Lampiran 39 Dokumentasi Penelitian	317

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 bahwa Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar dan melandaskan pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal 2 dan 3 menyatakan bahwa sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Standar nasional pendidikan berisi tentang kriteria minimal mengenai system pendidikan diseluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 mengenai pedoman pembelajaran tematik, menyatakan bahwa pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai

ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupannya. Muatan pelajaran IPS ini bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang religius, jujur, demokratis, kreatif, dan kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi secara produktif. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu muatan pelajaran yang ada di dalam kurikulum persekolahan. Kurikulum yang diterapkan pada saat ini adalah kurikulum 2013 yang bertujuan untuk meningkatkan pendidikan yang ada di Indonesia. Melalui Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa dapat berinteraksi di lingkungan keluarga, sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Karena pendidikan ilmu pengetahuan sosial memiliki tujuan untuk “membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara” (Sumaatmadja dalam Hidayati, 2010:24). Menurut Kurniyati (2016:1) IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar (SD). Oleh karena itu sangatlah penting mengajarkan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kemudian diperkuat lagi pada penelitian *Programme for International Science Assesment* (PISA) menyatakan bahwa pada tahun 2000 Indonesia menempati peringkat 64 dari 65 negara, dengan rata-rata 382. Sejak tahun 2013 Indonesia berada pada peringkat 71 dari 72 negara. Dan pada tahun 2015 Indonesia berada pada peringkat 62 dari 72 negara. Oleh karena itu pada penelitian *Programme for Intenational Science Assesment* (PISA), menunjukkan Indonesia

memiliki peringkat terbawah dari beberapa negara, sehingga pendidikan Indonesia perlu adanya perbaikan, meliputi meningkatkan kualitas pembelajaran, menerapkan metode/model yang inovatif, adanya media pembelajaran, dan siswa harus memahami dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

Permendikbud No. 22 tahun 2016 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan angka indeks pembangunan manusia (IPM) yang terdapat dalam beberapa daerah, diantaranya Kabupaten Temanggung. Dari data yang tercatat tahun 2017, IPM Temanggung mendapatkan posisi 26 dari daerah lain di Jawa Tengah. Anjloknya posisi tersebut merupakan faktor dari kualitas pendidikan di Temanggung kurang tercukupi. Kepala Badan Pusat Statistik (BPS) mengemukakan bahwa kualitas IPM di Temanggung sangat rendah, angka keikutsertaan pendidikan dari SD, SMP, dan SMA di Temanggung cukup baik, tetapi setelah lulus SMA angka keikutsertaan pendidikan ke perguruan tinggi masih rendah. Maka dari itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas peserta didik dan peran guru terhadap pembelajaran.

Berdasarkan Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan yang berisi kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik yang

digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Dari hasil wawancara dan data di SDN Kowangan, pemanfaatan media pembelajaran di kelas belum optimal, karena pada dasarnya media pembelajaran yang telah disediakan sekolah jumlahnya terbatas. Hal ini menghambat proses belajar mengajar di kelas. Guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa dalam pembelajaran tertentu pembelajaran IPS di kelas, sedangkan cakupan materi IPS sangat luas dan alokasi waktu sedikit.

Media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan dan merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan serta keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. (Brigs dalam Arsyad, 2017: 4).

Menurut Widya Wijayanti, dkk (2019:77) pembelajaran menggunakan media PowerPoint dirancang untuk pembelajaran interaktif, dimana dalam media presentasi PowerPoint dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga penggunaan dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan. Perkembangan teknologi sangat penting dalam mendukung kegiatan proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yaitu Microsoft PowerPoint. Maka dari itu, PowerPoint adalah program aplikasi presentasi dan merupakan salah satu program aplikasi presentasi dan merupakan salah satu program aplikasi dibawah Microsoft Office Program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.

Di Sekolah Dasar (SD) teknologi juga diperlukan karena akan menunjang kualitas sekolah itu sendiri.

Hasil penelitian relevan tentang power point dilakukan oleh beberapa peneliti salah satunya yaitu, penelitian dari Nursalam dan Suardi tahun 2018 berjudul “Perbandingan Pretest dan Posttest Melalui Penggunaan Media Power Point”, menyatakan bahwa perbedaan hasil belajar IPS melalui penggunaan media power point dapat dilihat dari perubahan nilai melalui pretest yaitu 13,65% sedangkan posttest yaitu 86,35%. Pengaruh penggunaan media power point diperoleh dari $t_{hitung} = 15,26$ dan $t_{tabel} = 3,819$. Maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $15,26 \geq 3,819$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media power pint dalam pembelajaran dapat maningkatkan hasil belajar IPS.

Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekat saintifik berbasis STAD berbantuan media power point siswa dapat saling berinteraksi satu sama lain sehingga dapat saling membantu menguasai materi pembelajaran. Siswa tidak hanya duduk diam dan mendengar ceramah, namun dapat melakukan berbagai aktivitas belajar seperti pencarian, penemuan, dan pembuktian, serta belajar mempertimbangkan segala kemungkinan alternatif jawaban yang tersedia atas sesuatu permasalahan.

Menurut Andreswari (2019:3) menjelaskan bahwa *Student Teams Achievement Division (STAD)* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif, memiliki kelebihan seperti: 1) mampu memotivasi siswa untuk belajar,

(2) meningkatkan kepercayaan diri siswa saat belajar, sebagai hasil dari dukungan teman sebaya, dan (3) meningkatkan prestasi siswa.

Penelitian mengenai efektivitas STAD terhadap hasil belajar telah dilakukan oleh Tara Diani Dewi, Suyitno, dan Filia Prima A. tahun 2018 berjudul “Kefektifan Media *Scree Of Screen (SOS)* Melalui Model *Student Team Achievement Divisions (STAD)* Terhadap Hasil Belajar Benda Dan Sifatnya”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media SOS melalui model STAD terhadap hasil belajar benda dan sifatnya siswa kelas II SDN Ringin Kidul dilihat pada ketuntasan belajar dan hasil belajar siswa. Hasil analisis dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 8,568 > t_{tabel} = 1,725$. Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media SOS melalui model STAD efektif terhadap hasil belajar benda dan sifatnya siswa kelas III SDN Ringin kidul.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tentang media pembelajaran maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dengan Model *Student Team Achievement Divison (STAD)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Kowangan Temanggung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang ditemukan di kelas IV SD Negeri Kowangan Kabupaten Temanggung, dapat diperoleh beberapa masalah, yaitu:

1. rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Kowangan Kabupaten Temanggung dan nilai yang dicapai oleh siswa belum memenuhi dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

2. pemanfaatan sarana prasarana belum optimal, terutama pemanfaatan LCD proyektor.
3. guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran.
4. guru belum menggunakan media atau alat peraga dan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang disampaikan.
5. beberapa siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran
6. guru jarang membentuk siswa dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan dan memecahkan sebuah permasalahan dalam kegiatan belajar

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan di SD Negeri Kowangan Kabupaten Temanggung peneliti membatasi masalah tentang penggunaan sarana prasarana dan media pembelajaran yang digunakan guru masih belum optimal. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* dengan model *Student Team Achievement Division (STAD)* di kelas IV SD Negeri Kowangan Temanggung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah tersebut maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Kowangan Temanggung,

2. adakah kelayakan model dan desain pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Kowangan Temanggung,
3. adakah keefektifan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Kowangan Temanggung.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dalam peneliti ini adalah sebagai berikut:

1. mengembangkan desain media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point (PPT)* pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Kowangan Temanggung.
2. menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Kowangan Temanggung.
3. menguji keefektifan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Kowangan Temanggung.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan secara teoritis maupun praktis manfaat penelitian sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis.

- a. Memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* pada pembelajaran IPS.
- b. Menambah media pembelajaran berbasis *Microsoft power Point (PPT)* pada pembelajaran IPS.

1.6.2 Manfaat praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini bersifat praktis dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat tersebut ditunjukkan pada berbagai pihak terkait antara lain, siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

a. Siswa

Sebagai referensi dan bahan ajar bagi siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS.

b. Guru

Media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* dapat dijadikan media pembelajaran yang inovatif dan dapat membantu siswa dalam belajar IPS.

c. Sekolah

Penelitian ini berkontribusi dalam memajukan kualitas pembelajaran di sekolah, dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain dengan kreatifitas guru, dan dapat digunakan dalam lingkungan yang lebih luas sesuai dengan fungsinya.

d. peneliti

Dapat menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam membuat media belajar sebagai media pembelajaran, serta dapat menambah pengalaman peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis powerpoint didesain dengan beberapa menu, gambar, video, suara, dan animasi yang dapat menarik perhatian serta motivasi siswa terhadap pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media ini didesain sebagai alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dikembangkan hanya dapat digunakan pada pembelajaran kooperatif khususnya tipe STAD (*Student Team Achievement Division*). Pada media ini akan dimulai dari *cover* yang berisi judul dan identitas yang dilengkapi dengan menu interaktif dan tombol interaktif yang akan memudahkan penggunaannya untuk menggunakan media ini. Media ini diharapkan akan menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, menarik, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Pengembangan, Belajar, dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan

Menurut Sugiyono (2015: 28) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Dalam mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang sudah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Penelitian dan pengembangan berkaitan dengan dua proses kegiatan yang berkelanjutan, yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian merupakan kegiatan yang dilakukan menurut kaidah dan metode ilmiah secara sistematis untuk memperoleh informasi, data, dan keterangan yang berkaitan dengan pemahaman dan pembuktian kebenaran dan ketidakbenaran suatu asumsi dan atau hipotesis di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta menarik hipotesis di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta menarik kesimpulan ilmiah bagi keperluan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002). Sedangkan pengembangan merupakan kegiatan untuk memperdalam pengetahuan yang telah ada (Sugiyono, 2015: 28). Kegiatan pengembangan bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi

ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru (Undang-Undang Republik Nomor 18 Tahun 2002).

2.1.1.2 Teori Belajar yang Melandasi Pengembangan

Teori belajar yang melandasi pengembangan peneliti adalah teori belajar behavioristik dan teori belajar konstruktivisme.

1. Teori behavioristik

Dalam Siregar (2014: 25), teori belajar behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons.

Stimulus yang dimaksud dalam teori ini adalah semua yang dapat merangsang seseorang (siswa) untuk belajar, sedangkan respons adalah reaksi yang dimunculkan siswa ketika belajar. Berdasarkan uraian tentang stimulus dan respons, maka kita dapat mengambil kesimpulan bahwa hal yang penting dalam belajar adalah stimulus yang dapat merangsang siswa untuk belajar dan respons siswa sebagai hasil belajar. Stimulus dapat diartikan sebagai apa saja yang diberikan guru kepada siswa misalnya media pembelajaran atau cara-cara tertentu untuk membantu siswa dalam belajar, sedangkan respons adalah reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang telah diberikan oleh guru. Beberapa ilmuwan yang termasuk pendiri sekaligus penganut behavioristik antara lain adalah Thorndike, Watson, Hull, Guthrie, dan Skinner.

2. Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme dalam Sardiman (2011: 37), belajar sebagai proses pembentuk (konstruktivisme) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri.

Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seorang guru kepada orang lain (siswa). Sementara dalam Siregar mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses pembentukan berjalan terus menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena adanya pemahaman baru.

Pembentukan pengetahuan harus dilakukan oleh siswa. Siswa harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari tetapi yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar siswa itu sendiri, sedangkan peranan guru dalam belajar konstruktivisme berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Guru tidak menstransferkan pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri melalui bahan, media pembelajaran, peralatan, lingkungan, fasilitas lainnya yang disediakan untuk membantu pembentukan tersebut.

2.1.2 Hakikat Pendidikan

2.1.2.1 Pengertian Pendidikan

Pendidikan merupakan usaha untuk menumbuhkan sikap budi pekerti (etika,tata krama), daya pikir, serta pertumbuhan anak sesuai dengan pengertian Ki Hajar Dewantara. John Dewey (Munib, 2015:30) mengatakan bahwa pendidikan adalah cara yang berupa pengajaran dan bimbingan, tanpa paksaan karena terdapat interaksi dengan masyarakat. Pengertian lainnya menurut Munib (2015:35),

pendidikan adalah perubahan peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan sikap, tingkah laku seseorang di sekolah sehingga dia dapat mengembangkan kemampuan sosial serta individunya yang maksimal.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha/proses untuk merubah sikap, tingkah laku melalui pembelajaran di sekolah yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidiknya secara maksimal.

2.1.2.1 Pendidikan menurut UNESCO

Pendidikan menurut UNESCO terbagi menjadi empat pilar, yaitu:

A. Learning to know (belajar mengetahui)

Pendidikan adalah cara untuk mengetahui informasi dalam kehidupan manusia. Cara untuk mengetahui informasi bisa dilakukan melalui belajar. Belajar mengetahui (*learn to know*) adalah usaha yang dilakukan untuk mengetahui apa yang bermakna dalam pembelajaran tersebut juga mengetahui apakah itu bermanfaat atau tidak dalam kehidupannya. Cara menerapkan belajar mengetahui (*learning to know*), guru sebagai fasilitator siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan siswa.

B. Learning to do (belajar melakukan sesuatu)

Pendidikan bisa dikatakan dengan cara belajar yang dapat melakukan sesuatu (*learning to do*). Maksud dari melakukan sesuatu yaitu cara belajar untuk menghasilkan perubahan baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik seperti terampil mengerjakan sesuatu sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupan.

C. *Learning to be* (belajar menjadi sesuatu)

Dari menguasai pengetahuan dan keterampilan merupakan bagian dari cara untuk menjadi diri sendiri (*learning to be*). Hal tersebut kaitannya dengan bakat, minat, kejiwaan. Misalnya, seorang siswa pasif maka peran guru yang menjadi fasilitator perlu dikembangkan.

D. *Learning to live together* (belajar hidup bersama)

Pilar yang terakhir ini mengembangkan tentang kebiasaan hidup bersama, saling menghormati, sikap terbuka peserta didik di sekolah. Dari peranan tersebut dapat dijadikan bekal peserta didik untuk bersosialisasi di masyarakat (*learning to live together*).

Dari pilar-pilar UNESCO, dapat kita simpulkan bahwa pilar-pilar tersebut saling terkait untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dari sikap sampai hidup bersama. Peran guru sebagai fasilitator juga harus memperhatikan pilar tersebut agar peserta didik dapat menjadi pribadi yang baik dan bermanfaat untuk kedepannya.

2.1.3 Belajar

2.1.3.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2013: 2) belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Gagne (1989) dalam Susanto (2016: 1) mengemukakan belajar adalah suatu proses dimana organisme berubah tingkah lakunya berdasarkan pengalaman. Belajar didefinisikan sebagai proses untuk memperoleh

motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, berkebiasaan, dan tingkah laku. Belajar adalah upaya untuk memperoleh suatu pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Sementara B.F. Skinner dalam Syaiful (2014: 14) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses penyesuaian atau adaptasi yang berlangsung secara progresif. Berdasarkan penelitiannya B.F. Skinner menenkan bahwa proses adaptasi tersebut akan membuat hasil yang optimal jika diberi penguatan (*reinforcement*). Menurut Slavin (1994) dalam Rifa'i (2016: 68) belajar diartikan sebagai proses perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Adapun menurut E.R. Hilgard (1962) dalam Susanto (2016: 3) belajar merupakan perubahan suatu kegiatan reaksi pada lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud dalam hal ini meliputi pengetahuan, kecakapan, tingkah laku yang diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgard mengemukakan bahwa belajar merupakan proses pencarian ilmu oleh seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses adaptasi yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku melalui suatu pengalaman.

2.1.3.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Rifa'i dalam Anni (2016), beberapa prinsip belajar lama yang berasal dari teori dan penelitian tentang belajar masih relevan dengan beberapa prinsip lain yang dikembangkan oleh Gagne. Beberapa prinsip yang dimaksud

yaitu keterdekatan (*contiguity*), pengulangan (*repetition*), dan pengetahuan (*reinforcement*).

Menurut Gagne dalam Rifa'i dalam Anni (2016), selain ketiga prinsip tersebut yang dipandang sebagai kondisi eksternal yang mempengaruhi belajar masih ada tiga prinsip lain yang menjadi kondisi internal yang harus ada dalam diri pembelajar. Ketiga prinsip tersebut adalah: (a) informasi faktual (*factual information*); (b) kemahiran intelektual (*intellectual skill*); (c) strategi (*strategy*). Ketiga prinsip tersebut merupakan kondisi internal yang harus dimiliki oleh pembelajar agar mampu melaksanakan kegiatan belajar secara optimal.

2.1.3.3 Teori-Teori Belajar

1. Teori Belajar J. Brunner

Jerome Brunner adalah seorang ahli psikologi Harvard dan merupakan salah seorang pelopor pengembangan kurikulum terutama dengan teori yang dikenal dengan pembelajaran penemuan (inkuiri). Teori Brunner selanjutnya disebut pembelajaran penemuan, yaitu suatu model pengajaran yang menekankan pentingnya pemahaman tentang struktur materi dari suatu ilmu yang dipelajari perlunya belajar secara aktif sebagai dasar dari pemahaman sebenarnya dan nilai dari berpikir secara induktif dalam belajar (Susanto, 2016: 98).

Menurut Brunner dalam Slameto, belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah. Sebab itu Brunner mempunyai pendapat, alangkah baiknya bila sekolah dapat menyediakan kesempatan bagi siswa untuk maju dengan cepat sesuai dengan kemampuan siswa

dalam mata pelajaran tertentu. Di dalam proses belajar Brunner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan.

2. Teori Belajar Jean Piaget

Piaget mengemukakan tiga prinsip utama pembelajaran, yaitu (1) belajar aktif, (2) belajar lewat interaksi sosial, dan (3) belajar lewat pengalaman sendiri.

a. Belajar Aktif

Proses pembelajaran adalah proses aktif karena pengetahuan terbentuk dari dalam subyek belajar. Untuk membantu perkembangan kognitif anak kepadanya perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan anak belajar sendiri, misalnya melakukan percobaan, manipulasi simbol-simbol, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban sendiri, membandingkan penemuan sendiri dengan penemuan temannya.

b. Belajar Lewat Interaksi Sosial

Dalam belajar perlu diciptakan suasana yang memungkinkan terjadinya interaksi diantara subyek belajar. Piaget percaya bahwa belajar bersama baik diantara sesama anak-anak maupun dengan orang dewasa akan membantu perkembangan kognitif mereka. Tanpa interaksi sosial perkembangan kognitif anak akan tetap bersifat egosentris.

c. Belajar Lewat Pengalaman Sendiri

Perkembangan kognitif akan lebih berarti apabila didasarkan pada pengalaman nyata daripada bahasa yang digunakan berkomunikasi. Pembelajaran di sekolah hendaknya memberikan pengalaman-pengalaman

yang nyata daripada dengan pemberitahuan-pemberitahuan atau pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya harus persis seperti yang dimau pendidik. Disamping akan membelenggu anak dan tiadanya interaksi sosial belajar verbal tidak menunjang perkembangan kognitif anak yang lebih bermakna. Oleh karena itu, Piaget sependapat dengan prinsip pendidikan dari konkret ke abstrak dari khusus ke umum.

3. Teori Vigotsky

Vigotsky dalam Susanto menyatakan bahwa pembelajaran terjadi apabila anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuannya atau tugas-tugas tersebut berada dalam *zone proximal development*.

Ada dua implikasi utama teori Vigotsky dalam pembelajaran. Pertama, dikehendakinya suasana kelas berbentuk pembelajaran kooperatif antarsiswa, sehingga siswa dapat berinteraksi di sekitar tugas-tugas yang sulit dan saling memunculkan strategi pemecahan masalah yang efektif di dalam masing-masing *zone of development* mereka. Kedua, dalam pembelajaran menekankan *Scaffolding* sehingga siswa semakin lama semakin bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri (Susanto, 2016: 97).

2.1.3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2013: 54) mengemukakan bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor tersebut digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Berikut penjelasan faktor-faktor tersebut.

1) Faktor Intern

Faktor intern merupakan faktor yang terdapat dalam diri individu itu sendiri. Dalam faktor intern terdapat tiga faktor, meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

a. Faktor Jasmaniah

1. Kesehatan

Kesehatan seorang individu berpengaruh pada belajarnya. Proses belajar seorang individu akan terganggu jika kesehatannya terganggu pula. Individu menjadi cepat Lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk, kurang darah, maupun gangguan dan kelainan fungsi alat indera dalam tubuhnya.

2. Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah keadaan yang membuat tubuh kurang sempurna misalnya buta, tuli, lumpuh, dan sebagainya. Cacat tubuh dapat mempengaruhi belajar. Seorang individu yang cacat maka proses belajarnya juga terganggu. Siswa yang cacat hendaknya belajar pada lembaga pendidikan khusus atau menggunakan alat bantu khusus untuk dapat meminimalisir pengaruh kecacatan tersebut.

b. Faktor Psikologis

Ada tujuh faktor dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, yaitu:

1. Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang meliputi kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan diri ke dalam situasi baru secara cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep abstrak secara efektif serta mengetahui dan mempelajari relasi dengan cepat. Intelegensi mempunyai pengaruh besar terhadap

kemajuan belajar. Siswa yang memiliki intelegensi yang lebih tinggi akan lebih berhasil dibandingkan dengan siswa yang memiliki tingkat intelegensi lebih rendah.

2. Perhatian

Menurut Gazali, perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi semata-mata tertuju kepada suatu benda. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, siswa harus memiliki perhatian yang tinggi terhadap apa yang dipelajarinya. Apabila tidak, maka siswa akan mudah bosan dan tidak termotivasi untuk belajar.

3. Minat

Minat merupakan kecenderungan tetap untuk memperhatikan beberapa kegiatan. Minat mempunyai pengaruh besar terhadap belajar, karena jika yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa akan tidak bersungguh-sungguh dalam belajar.

4. Bakat

Menurut Hilgard, bakat adalah "*the capacity to learn*", maksudnya adalah kemampuan peserta didik untuk belajar. Kemampuan ini akan terwujud menjadi kecakapan yang nyata setelah melalui proses belajar.

5. Motif

Motif adalah dorongan yang timbul dalam diri seorang individu yang menjadi penyebab orang tersebut mau bertindak untuk melakukan sesuatu. Motif ini sangat berhubungan dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam proses belajar perlu diketahui hal apa saja yang dapat mendorong peserta didik supaya proses belajarnya baik.

6. Kesiapan

Kesiapan ialah kesediaan untuk memberikn tanggapan. Kesiapan perlu diperhatikan dalam proses belajar karena siswa sudah mempunyai kesiapan dalam proses belajar, maka hasil belajarnya akan baik.

c. Faktor Kelelahan

Kelelahan dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan rohani. Kelemahan jasmani ditandai dengan meelemahnya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelemahan jasmani disebabkan oleh terjadinya gangguan substansi pembakaran didalam tubuh sehingga aliran darah tidak lancar. Adapun kelemahan rohani ditandai dengan kelesuan, kebosanan, dan hilangnya minat atau dorongan untuk melakukan sesuatu. Sehingga kelelahan sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, hendaknya siswa meminimalisir dirinya agar tidak kelelahan sehingga hasil belajarnya dapat optimal.

2) Faktorn Ekstern

Faktor ekstern ialah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor yang termasuk faktor ekstern yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

a. Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan paling utama karena anak mmendapat pendidikan yang pertama kali yaitu dalam lingkungan keluarga. Cara orang tua dalam mendidik anaknya akan mempengaruhi hasil belajarnya. Selain itu, adanya rasaaman di dalam keluarga sangat penting karena dapat

mendorong anak untuk dapat belajar secara aktif sehingga dapat memperoleh keberhasilan dalam belajar.

b. Faktor Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang penting dan dapat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Faktor sekolah yang dapat mempengaruhi belajar adalah metode mengajar guru, kurikulum, hubungan siswa dengan sesama maupun guru, disiplin serta keadaan sekolah.

c. Faktor Masyarakat

Selain keluarga dan sekolah, lingkungan sekitar juga dapat mempengaruhi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari, anak lebih banyak bergaul dan menghabiskan waktunya dengan lingkungan sekitar. Faktor masyarakat yang dapat mempengaruhi belajar yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, *mass media*, dan bentuk kehidupan masyarakat itu sendiri.

2.1.4 Hakikat Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Belajar lebih mengarah kepada kegiatan yang dilakukan siswa, sementara mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru. Menurut Susanto (2016: 18-19) pembelajaran ialah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar. Briggs (1992) dalam Rifa'I (2016: 90) menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat kejadian yang mempengaruhi peserta didik sehingga mendapatkan kemudahan. Sementara Gagne (1981) dalam Rifa'I (2016: 90) berpendapat bahwa

pembelajaran ialah serangkaian peristiwa dari luar diri peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar.

Dari berbagai pengertian mengenai pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses ataupun interaksi antara peserta didik dengan pendidik dengan tujuan peserta didik dapat belajar secara kondusif.

2.1.4.2 Komponen-Komponen Pembelajaran

Rifa'I (2016: 92) komponen-komponen pembelajaran meliputi:

a) Tujuan

Tujuan pembelajaran yang diupayakan dapat terwujud melalui kegiatan pembelajaran biasanya berupa pengetahuan, keterampilan serta sikap.

b) Subjek Belajar

Komponen utama dalam sistem pembelajaran ialah subjek belajar karena berperan sebagai objek sekaligus subjek.

c) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran termuat dalam silabus pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber.

d) Strategi Pembelajaran

Untuk menentukan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih model pembelajaran, metode mengajar serta teknik-teknik mengajar yang menunjang pembelajaran.

e) Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang digunakan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan pesan ketika pembelajaran.

f) Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud misalnya fasilitas belajar, buku sumber, alat peraga, bahan ajar, dan lain-lain yang dapat memperlancar dan mempermudah proses pembelajaran.

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang disebabkan karena kegiatan belajar baik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Susanto, 2016: 5). Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang didapat peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran. Perolehan berbagai aspek dalam perubahan perilaku ini tergantung pada apa yang telah dipelajari oleh peserta didik (Rifa'I dan Anni 2016: 71). Menurut Nawawi dalam Susanto (2016: 5) hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran, dinyatakan dalam skor dan diperoleh dari hasil tes.

Secara sederhana hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan proses seorang individu untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Berdasarkan pengertian tentang hasil belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran sebagai tingkat keberhasilannya dalam

memahami dan mempelajari materi pelajaran. Hasil belajar menggambarkan tingkat penguasaan peserta didik tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar mencakup hal-hal yang dipelajari di sekolah, baik yang menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan.

2.1.6 Model Pembelajaran

2.1.6.1 Model Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Secara filosofis, belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Slavin menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan menjadi pusat kegiatan belajar di kelas. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan mengajar menggunakan cara-cara yang membuat sebuah informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa. Untuk itu, guru harus memberi kesempatan pada siswa untuk menemukan atau mengaplikasikan ide-ide mereka sendiri, disamping mengajarkan siswa untuk menyadari dan sadar akan strategi belajar mereka sendiri.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mana upaya-upaya berorientasi pada tujuan tiap individu menyumbang pencapaian tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama. Dengan kata

lain, pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar. Dalam belajar kooperatif, siswa tidak hanya mampu dalam memperoleh materi tetapi juga mampu memberi dampak afektif seperti gotong royong kepedulian esama teman dan lapang dada.

Pembeajaran kooperatif berbeda dengan pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif (*Collaborative Learning*) adalah pembelajaran yang didalamnya terdapat dua atau lebih orang belajar secara bersama-sama dengan memanfaatkan sumber daya dan juga keterampilan satu sama lain. Semenatara pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang didesain untuk membantu siswa agar dapat berinteraksi dan bekerjasama secara kolektif melalui tugas-tugas terstruktur guna mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dikembangkan dalam berbagai bentuk dan teknik, seperti *Think Pair Share*, *Jigsaw*, *STAD*, *TGT*, dan sebagainya.

Pengelompokan dalam strategi belajar kooperatif menggunakan pengelompokan heterogen. Pengelompokkan ini dibentuk dengan memperhatikan keanekaragaman, baik keanekaragaman gender, prestasi, latar belakang ilmiah, sosio ekonomi, maupun etnik. Ada tiga jens kelompok dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut:

1. Kelompok Informal (*Informal Group*)

Kelompok informal adalah kelompok yang bersifat sementara.

Pengelompokan ini hanya digunakan dalam satu periode pengajara.

Kelompok ini hanya terdiri atas dua orang peserta didik. Tujuan kelompok informal adalah untuk menjelaskan harapan akan hasil yang akan dicapai, membantu mereka untuk lebih fokus pada materi pembelajaran, memberi kesempatan pada peserta didik untuk bisa secara lebih mendalam memproses informasi yang diajarkan atau menyediakan waktu untuk mengulang dan menjangkarkan informasi.

2. Kelompok Formal (*Formal Group*)

Kelompok formal digunakan untuk memastikan bahwa peserta didik cukup waktu untuk menyelesaikan suatu tugas dengan baik. Lamanya kelompok ini bekerja bisa selama beberapa hari atau bahkan beberapa minggu tergantung pada tugas yang diberikan kepada mereka.

3. Kelompok Dasar (*Base Group*)

Kelompok dasar atau kelompok permanen adalah pengelompokan dengan tenggang waktu yang lebih panjang (misalnya selama satu semester atau satu tahun). Tujuannya adalah untuk memberi suatu dukungan yang berkelanjutan kepada peserta didik.

2.1.6.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Divisions*)

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD diadakan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap perbedaan individu dan juga untuk pengembangan sikap sosial siswa. Dalam STAD, siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswi didalam kelompok

memastikan bahwa semua anggota kelompok itu dapat menguasai pelajaran tersebut.

Langkah-langkah dari STAD menurut Rusman (2016: 215) yakni: 1) penyampaian tujuan motivasi belajar; 2) pembagian kelompok heterogen; 3) presentasi atau penyajian dari guru; 4) kerja tim; 5) kuis; 6) penghargaan tim.

Menurut Slavin, STAD terdiri atas lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, kerja kelompok (tim), kuis, skor kemajuan individual, rekognisi (penghargaan) kelompok.

1. Presentasi Kelas (*Class Presentation*)

Selama presentasi, siswa harus benar-benar memperhatikan karena dapat membantu mereka dalam mengerjakan kuis individu yang juga akan menentukan nilai kelompok.

2. Kerja Kelompok (*Team Works*)

Setiap kelompok terdiri atas 4-5 siswa yang heterogen (laki-laki dan perempuan berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan berbeda)

3. Kuis (*Quizzes*)

Siswa diberi kuis individu. Siswa tidak diperbolehkan membantu satu sama lain selama kuis berlangsung.

4. Peningkatan Nilai Individu (*Individual Improvement Score*)

Peningkatan nilai individu dilakukan untuk memberikan tujuan prestasi yang ingin dicapai jika siswa dapat berusaha keras dan hasil prestasi yang lebih baik dari yang telah diperoleh sebelumnya.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Kelompok mendapatkan sertifikat atau penghargaan lain jika rata-rata skor kelompok melebihi kriteria tertentu. (Aris Shoimin, 2014: 186)

Selain komponen di atas, adapun langkah-langkah dari model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement divisions*) yaitu sebagai berikut:

1. guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru dapat menggunakan berbagai pilihan dalam menyamoaikan materi pembelajaran, missal dengan metode penemuan terbimbing atau metode ceramah. Langkah ini tidak harus dilakukan dalam satu kali pertemuan tetapi dapat lebih dari satu.
2. guru memberikan tes/kuis kepada detiap siswa secara individu sehingga akan diperoleh nilai kemampuan siswa.
3. guru membetuk bebarapa kelompok. Setiap kelompok terdiri 4-5 anggota, dimana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah)
4. guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya bersama-sama, saling membantu antaranggota lain serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa setiap kelompok dapat menguasai konsep dan materi. Bahan tugas untuk

kelompok dipersiapkan oleh guru agar kompetensi dasar yang diharapkan dapat dicapai.

5. guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individu
6. guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
7. guru memberi penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.

2.1.7 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD

2.1.7.1 Pengertian IPS di SD

IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu social (*social science*), maupun ilmu pendidikan. (Soemantri, 2001:89). *Social Science Education Council (SSEC)* dan *National Council for Social Studies (NSCC)*, menyebut IPS sebagai “*Social Science Education*” dan “*Social Studies*”. Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.

Menurut *National Council for Social Studies (NSCC)*, ilmu pengetahuan sosial adalah studi integrasi tentang ilmu-ilmu social dan humaniora untuk membentuk warga negara yang baik atau berkompeten. Program IPS di sekolah merupakan gambaran kajian sistematis dan koordinatif dari disiplin ilmu-ilmu

sosial seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu pengetahuan politis, psikologi, agama, dan sosiologi, juga yang bersumber dari humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam. Tujuan utama dari ilmu pengetahuan sosial adalah untuk membantu generasi muda mengembangkan kemampuannya untuk membuat keputusan-keputusan yang beralasan dan sebagai warga negara yang bertanggung jawab pada suatu masyarakat yang berbeda budaya, masyarakat yang demokratis dunia yang saling bergantung. (Hidayati, 2010:6). Hal ini ditegaskan oleh Saidiharjo bahwa IPS merupakan kombinasi atau hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, dan politik.

Menurut Kurniyati (2016:1) IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar (SD). IPS adalah bidang studi yang mempelajari masalah menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Dari uraian tentang pengertian IPS, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan kajian atau perpaduan dari ilmu-ilmu social dan ilmu yang lain yang telah diseleksi, diadaptasi, disederhanakan, dan diorganisasikan secara sistematis dan praktis berdasarkan prinsip-prinsip pedagogis dan psikologis atau karakteristik atau kebutuhan siswa sekolah dasar dan sebagai bahan ajar persekolahan.

2.1.7.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Menurut Susanto (2016: 145) tujuan utama pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang

terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Trianto (2013: 145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai berikut:

1. memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat
5. mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Sejalan dengan tujuan tersebut, tujuan pendidikan IPS menurut Gunawan (2016: 18) yaitu membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang

memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman; (2) sikap hidup belajar; (3) nilai-nilai sosial dan sikap; (4) keterampilan.

Ada empat tujuan pendidikan IPS, yaitu *knowledge*, *skill*, *attitude*, dan *value*. Pertama, *knowledge* sebagai tujuan utama pendidikan IPS yaitu membantu siswa sendiri untuk mengenal diri mereka dan lingkungannya. Dan mencakup geografis, sejarah, politik, ekonomi, dan sosiologi psikologis. Kedua, *skills* yang mencakup ketrampilan berpikir (*thinking skills*). Ketiga, *attitudes* terdiri dari tingkah laku berpikir (*intellectual behavior*) dan tingkah laku sosial (*social behavior*). Keempat, *value* yaitu nilai yang terkandung di dalam masyarakat yang diperoleh dari lingkungan masyarakat maupun Lembaga pemerintah termasuk di dalamnya nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antarbangsa, dan ketaatan kepada pemerintah dan hukum.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS yaitu membekali anak atau peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sosial dan dapat memecahkan masalah-masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat.

2.1.7.3 Ruang Lingkup IPS

Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah terutama tentang ruang lingkup materi IPS, yaitu:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
 - a. Wilayah geografis tempat tinggal bangsa Indonesia

- b. Konektivitas dan interaksi sosial kehidupan bangsa di wilayah negara Indonesia
2. Waktu, berkelanjutan, dan perubahan
Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan samapai awal reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara.
3. Sistem sosial dan budaya
Norma, lembaga, dan politik dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
Kehidupan perekonomian masyarakat dan negara Indonesia sebagai perwujudan rasa nasionalisme.

2.1.7.4 Pembelajaran IPS di SD

Mata pelajaran IPS sudah diberikan sejak siswa berada pada jenjang sekolah dasar. Masa sekolah dasar merupakan usia yang paling tepat untuk menanamkan berbagai ilmu termasuk ilmu-ilmu sosial yang akan membekali siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa yang akan datang.

Karakteristik pembelajaran IPS di SD dapat dilihat dari materi yang disampaikan Hidayati, dkk (2010: 126) menyatakan bahwa ada lima macam sumber materi IPS, antara lain:

1. segala sesuatu yang ada dan teejadi di sekitar anak dalam lingkup sempit sampai luas dengan berbagai permasalahannya
2. kegiatan manusia

3. lingkungan geografi dan budaya
4. kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah dan tokoh-tokohnya
5. anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan keluarga.

Hidayati, dkk (2010: 128) mengatakan bahwa strategi penyampaian pengajaran IPS didasarkan pada suatu tradisi yaitu materi disusun dalam urutan anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Artinya bahwa pertama anak dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Sselanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkungan tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD mengacu pada aspek kehidupan nyata peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan dan berperilakunya.

2.1.8 Media Pembelajaran

2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Indriana (2011: 15) mengemukakan bahwa media pengajaran merupakan semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap saraana atau tujuan pengajaran. Menurut Sadiman, dkk (2014: 7) menyatakan

bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Asyhar (2012: 7) mendefinisikan media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar. Pendapat Schramm tentang media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Menurut Daryanto (2016: 4), kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain: (1) bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa dan tidak bersifat verbalistic, (2) metode pembelajaran lebih bervariasi; (3) siswa menjadi lebih aktif melakukan beragam aktivitas; (4) pembelajaran lebih menarik; (5) mengatasi keterbatasan ruang (Trianto, 2013: 75).

Dari beberapa pengertian ahli tentang media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendukung proses pembelajaran yang bertujuan untuk menghantarkan pesan atau materi pelajaran baik berupa pengetahuan, keterampilan dari guru kepada peserta didik di dalam

proses pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami apa yang disampaikan.

2.1.8.2 Jenis Media Pembelajaran

Asyhar (2012:44-45) mengemukakan media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media tersebut:

1. Media Visual

Jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, peta, gambar, dan poster; (b) model dan prototipe seperti globe bumi; dan (c) media realitas alam sekitar.

2. Media Audio

Jenis media yang digunakan dalam pembelajaran hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera pendengaran. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti Bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, music, bunyi tiruan, dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah *tape recorder*, radio, dan *CD player*.

3. Media Audio-visual

Jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV, dan lain-lain.

4. Multimedia

Media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

2.1.8.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Daryanto (2016: 19) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi dua, yaitu:

1. Media Pembelajaran Dua Dimensi

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilannya tergolong dua dimensi.

2. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Menurut Sudjana dan Rifa'i (2013: 3), mengklasifikasikan media sebagai berikut:

1. Media Dua Dimensi

Yakni media yang mempunyai ukuran Panjang dan lebar. Berbentuk lembaran dua sisi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartu, komik, dan lain-lain. Media dua dimensi juga disebut media grafis.

2. Media Tiga Dimensi

Dapat dilihat dari dua sisi yaitu dalam bentuk padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, dan lain-lain.

3. Media Proyeksi

Informasi yang tersaji dapat bergerak dengan alat proyeksi seperti slide, film strips, penggunaan OHP, dan lain-lain.

Menurut Arsyad (2017: 13-14) tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambing-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Dasar pengembangan tersebut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pembelajaran atau pesan.

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi (Arsyad, 2017: 35-37) dibagi ke dalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi *opaque* atau tak tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slided*, dan *filmstrips*)
- b. Visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-buku)
- c. Audio (rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*)
- d. Penyajian multimedia (slide plus suara/tape, *multi-image*)
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video)
- f. Cetak (buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas atau *hand-out*)
- g. Permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan)
- h. Realis (model, *specimen*, manipulatif dapat berupa peta atau boneka)

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi (telekonferen, kuliah jarak jauh)
- b. Media berbasis mikroprosesor (*Computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia*, *compact disc*)

Berdasarkan uraian jenis-jenis media maka dapat dijelaskan lebih rinci bahwa proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya, Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin

banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Arsyad, 2017: 11)

Menurut Arsyad (2017: 12) belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Di pihak lain, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut-urutan (sekuensial).

Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki pandangan searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol pebedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Arsyad, 2017: 13). Sementara itu, Dale (1969) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75% melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Selain itu, menurut Elpira dan Anik Ghufon (2015: 95) menunjukkan bahwa pengetahuan seseorang diperoleh dari pengalaman pendengaran 11%, pengalaman penglihatan 83%. Sedangkan kemampuan daya ingat yaitu berupa pengalaman apa yang dilihat.

2.1.8.4 Fungsi Media Pembelajaran

Daryanto (2016: 8-9) media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran. Sebagai strategi, media pembelajaran memiliki banyak fungsi sebagaimana diuraikan dibawah ini:

1. Media sebagai sumber belajar

Artinya melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

2. Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan “*meaning*” atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Ketika belajar bahasa asing tentu kita mempelajari istilah baru. Melalui media kamus, glossary, dan lain-lain dapat menambah perbendaharaan kata dan istilah.

3. Fungsi Manipulatif

Adalah media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara,sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi ini seringkali dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil atau terlalu berbahaya bagi peserta didik.

4. Fungsi Fiksatif

Adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

5. Fungsi Distributif

Berarti bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek, atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah yang besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

2.1.8.5 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran yang disebut dengan media pengajaran oleh Sudjana dan Rifa'i (2011: 2-3) dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

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

Alasan kedua adalah berkenaan dengan tarif berpikir siswa yang mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak dan hal-hal kompleks dapat disederhanakan.

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Asyhar (2012: 40) adalah sebagai berikut:

1. Dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas
2. Peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
3. Dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik
4. Menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi, atau dilihat oleh peserta didik
5. Dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru
6. Dapat menambah kemenarikan tampilan materi
7. Dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut.
8. Dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
9. Dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran

2.1.8.6 Prinsip Pemilihan Media

Dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Jika media yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat

digunakan. Menurut Mc. M. Connel dalam Indriana (2011: 27) menyatakan dengan tegas agar menggunakan media yang memiliki kesesuaian dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Media apaun dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah namun harus sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan.

Cara memilih media pengajaran yang baik menurut Indriana (2011: 28-31) yaitu:

1. Menyatakan Standar dan Tujuan

Pemilihan media harus mempertimbangkan pencapaian dan ekspektasi hasil didalam lingkungan sekolah dan ruang kelas, artinya guru dalam memilih media harus memperhatikan tujuan pembelajaran. Media pengajaran dapat disesuaikan dengan tujuan instruksional umum maupun khusus yang ada di setiap mata pelajaran, bisa juga disesuaikan dengan tujuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, atau bisa menyesuaikan SK, KD, dan indikator.

2. Kesesuaian dengan materi yang diajarkan

Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru juga harus memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat kedalaman yang akan dicapai dalam proses belajar.

3. Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi, dan waktu

Fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu merupakan faktor yang sangat penting dalam efektivitas penggunaan media pembelajaran. Sebagus apapun media yang digunakan jika fasilitas, kondisi lingkungan,

dan waktu yang tidak mendukung maka tujuan pembelajaran menggunakan media tersebut tidak akan tercapai dengan baik.

4. Kesesuaian dengan karakteristik siswa

Dalam memilih media dalam pembelajaran guru perlu menganalisis sifat-sifat unik, seperti ketertarikan siswa karena ketertarikan siswa sering berbeda-beda satu sama lain. Sehingga guru harus memilih media yang dapat memicu antusias siswa untuk melihat dan mendengarkan guru harus memikirkan apakah media yang ditayangkan akan memberi dampak yang baik dalam pembelajaran seperti keaktifan siswa dapat meningkat.

5. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

Siswa dalam belajar dipengaruhi pula oleh gaya belajar. Gaya belajar siswa juga sangat mempengaruhi efektivitas penggunaan media pengajaran.

6. Kesesuaian dengan teori yang digunakan

Teori sangat menentukan dalam pemilihan media. Teori menjadi faktor penting digunakannya sebuah media. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling bagus sehingga mengabaikan teori yang sudah tepat digunakan dalam pengajaran.

Uraian tentang prinsip pemilihan media pembelajaran di atas dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan aspek-aspek lain.

2.1.8.7 Microsoft Power Point (PPT)

Microsoft Power Point (PPT) merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan prestasi baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan maupun perorangan dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikan sebagai media komunikasi yang menarik. (Daryanto, 2016: 181).

Menurut Asyhar (2012: 185) mengemukakan bahwa *Microsoft Power Point* (PPT) merupakan program aplikasi yang sangat populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik dalam pembelajaran, presentasi produk, *meeting*, seminar, lokakarya, dan sebagainya. *Microsoft Power Point* (PPT) merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh orang-orang dalam mempresentasikan bahan ajar atau laporan karya atau status mereka.

Microsoft Power Point (PPT) adalah suatu *software* yang menyediakan fasilitas yang dapat membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. *Microsoft Power Point* (PPT) akan membantu menyampaikan suatu gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya. *Microsoft Power Point* (PPT) akan membantu dalam pembuatan slide, *outline* presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik dan semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer. Dengan

fasilitas serta kemudahan penggunaan yang dimiliki software ini memungkinkan para guru sekolah dasar untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point* (PPT) dapat membantu siswa dalam proses belajar di kelas dengan efektif dan efisien.

Dari beberapa pengertian tentang *Microsoft Power Point* (PPT), kita dapat mengetahui bahwa *Microsoft Power Point* (PPT) merupakan salah satu media fasilitas multimedia yang sangat populer dan banyak digunakan dalam penyajian materi yang digunakan oleh peneliti yang dikemas lebih menarik dan jelas tujuannya.

2.2 Kajian Empiris

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian tersebut relevan dan sesuai dengan substansi yang diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh I Kd. Sri Putra, Dw. Nym. Sudana, dan I Dw. Kade Tastra tahun 2017 berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar IPA”. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan t_{hitung} sebesar 6,60. Sedangkan, t_{tabel} dengan $db=42$ dan taraf signifikansi 5% adalah 2,021 ($5,60 > 2,021$) sehingga H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa kelas V yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe

snowball throwing berbantuan media power point dan siswa kelas V yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional di SD Gugus IV Kecamatan Kubu, Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2016/2017. Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing berbantuan media powerpoint berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Kubu Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2016/2017.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh I Kadek Darma Yoga Andika Wirayana, I Dewa kade Tastra, Nyoman Kusmariyatni tahun 2017 berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Learning Together* (LT) Berbantuan *Power Point* Terhadap Hasil Belajar IPS kelas IV”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (LT). Berbantuan *powerpoint* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD di Gugus Sriwijaya Kecamatan Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil perhitungan, hasil analisis menunjukkan bahwa angka signifikan (sig) lebih kecil dari α atau α lebih besar daripada signifikan (sig), yaitu $0.00 < 0.05$. Dari rata-rata hitung, diketahui rata-rata kelompok eksperimen adalah 25 dan rata-rata kelompok kontrol adalah 17,4. Berdasarkan hasil temuan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* berbantuan *powerpoint*

berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di Gugus Sriwijaya Pekutatan Kabupaten Jembrana tahun pelajaran 2016/2017.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Dek Ngurah Laba Laksana dan I Gede Widiastika tahun 2017 berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Masyarakat Flores”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) multimedia yang dikembangkan adalah multimedia tematik, yaitu Tema Keragaman Budaya Bangsa, (2) terdapat beberapa konten budaya daerah yang diintegrasikan ke dalam multimedia, antara lain tari daerah dan lagu daerah, dan (3) multimedia tematik yang dikembangkan terintegrasi budaya lokal Masyarakat Ngada ada dalam kategori sangat baik berdasarkan penilaian ahli dan uji coba kepada siswa SD.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Sri Indriati Hasnah dan Hirus Saleh tahun 2017 berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis *Lesson Study* Untuk Meningkatkan Profesionalitas Pendidik di daerah Tertinggal”, mengemukakan bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan memenuhi kriteria keefektifan yang meliputi aktifitas guru efektif dengan kriteria sangat baik, aktifitas siswa efektif dengan kriteria sangat baik, respon siswa terhadap pembelajaran matematika berbasis lesson study menggunakan model kooperatif STAD dalam kategori positif dan hasil belajar secara klasikal tuntas, dengan syarat aspek empat dipenuhi yaitu 85,7%.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Jalil, Sri Ngabekti, dan Sri Mulyani Endang Susilowati tahun 2016 berjudul “Pengembangan Pembelajaran Model *Discovery Learning* Berbantuan Tips *Powerpoint* Interaktif

Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan”, penelitian ini menyatakan bahwa model DL mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan penemuan. Media yang dapat membantu siswa dalam mengkomunikasikan hasil penemuan adalah media powerpoint. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan dan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan perangkat pembelajaran DL berbantuan TPI. Penelitian menggunakan desain penelitian dan pengembangan (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran model DL berbantuan TPI valid, praktis, dan efektif. Perangkat dinyatakan valid dengan kategori baik dan sangat baik. Perangkat dinyatakan praktis dengan mendapat respon positif siswa dan guru memberikan respon yang baik. Perangkat dinyatakan efektif dengan aktivitas siswa kelas uji coba skala kecil dan luas berada pada kategori baik dan sangat baik. Ada pengaruh aktivitas DL terhadap kemampuan pengetahuan. Ketuntasan klasikal kelas uji coba skala kecil dan luas mencapai KKM (2,66). Peningkatan kemampuan pengetahuan kelas uji coba skala kecil dan luas berada pada kategori sedang.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Muhibuddin Fadhli tahun 2015 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar”, menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran untuk kelas IV pada mata pelajaran IPS belum maksimal; Prosedur pengembangan menggunakan desain pengembangan Borg & Gall, dengan bantuan *software* Sony Vegas Pro; Dari hasil uji-t diperoleh $t_{obs} = 2,98 > t_{tabel} = 2,024$, artinya bahwa kedua kelompok memiliki prestasi belajar yang berbeda atau tidak sama.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Putri Amalia Primandari, Bambang Suteng Sulasmono, dan Eunice Widyanti Setyaningtyas tahun 2019 berjudul “Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Dan STAD Dengan Multimedia Interaktif Ceria terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD”. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan/menguji adanya perbedaan pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan STAD dengan MIC (Multimedia Interaktif Ceria) terhadap sikap sosial dan hasil belajar kognitif pada pembelajaran tematik terpadu pada peserta didik kelas V SD. Hasil uji Independent Samples T-test menunjukkan: 1) nilai sig (2-tailed) hasil belajar kognitif anatar TGT dan STAD = 0,040 < 0,05, jadi H_0 ditolak dan H_a . 2) nilai sig (2-tailed) sikap sosial = 0,003 < 0,05.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Elia Cahyani, Sumardi, Momoh Halimah tahun 2018 berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Coperative Learning* Tipe NHT terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan penggunaan model pembelajaran konvensional yang masih mendominasi dan menjadi model yang paling sering digunakan oleh guru. Proses pembelajaran dirasakan jenuh karena siswa tidak dibiasakan untuk berinteraksi dan berpartisipasi secara aktif. Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Rinata Selvia A., Hodidjah, Momoh Halimah tahun 2018 berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan

Melawan Penjajah”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa karena kurangnya variasi pembelajaran dan kejenuhan siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar umumnya guru menggunakan pembelajaran tradisional dan membuat siswa merasa jenuh sehingga ketertarikan siswa untuk belajar rendah dan mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Fitri Avrianty, Momoh Halimah, Ahmad Mulyadiprana tahun 2018 berjudul “Penerapan Metode *Mind Mapping* tentang Perjuangan Melawan Penjajahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian Tindakan Kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VB SD Negeri 1 Kalangsari. Permasalahan yang ditemukan adalah siswa kesulitan memahami dan mengingat konsep. Penyebabnya adalah metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan belum sepenuhnya mengakomodir semua kemampuan siswa.

Kesebelas, penelitian yang dilakukan oleh Nina Fitriyani tahun 2019 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”, menyatakan bahwa berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran maka guru dituntut agar dapat membuat pembelajaran semakin menarik dan menjadi inovatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal didalam kelas.

Keduabelas, penelitian yang dilakukan oleh Yuni Fitriani, Karlimah, Ahmad Mulyadiprana tahun 2018 berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran NHT terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Melawan Penjajahan Jepang”, menyatakan bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hafalan belaka yang disampaikan oleh guru secara ceramah dan bercerita di depan kelas, sehingga siswa akan merasa jenuh dan bosan.

Ketigabelas, penelitian yang dilakukan oleh Pao-Nan Chou, Chi-Cheng Chang, Pei-Fen Lu tahun 2015 berjudul “*Prezi Versus Powerpoint: The Effectcs Of Varied Digital Presentation Tools On Students’ Learning Perfomance*”. Penelitian ini menyelidiki dampak dari dua alat presentasi digital pada kinerja siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi bagaimana perbedaan teknologi presentasi yang digunakan oleh pengajar kelas mempengaruhi perolehan pengetahuan siswa.

Keempatbelas, penelitian yang dilakukan oleh M. Mahbub Z., T. Kirana, S. Poedjiastoeti tahun 2016 berjudul “*Development Of STAD Cooperative Based Learning Set Assisted With Animation Media To Enhanche Students’ Learning Outcome*”. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Validitas perangkat pembelajaran berada dalam kategori valid, 2) Kepraktisan perangkat pembelajaran ditunjukkan oleh rencana pelajaran dan kegiatan siswa yang berkualifikasi secara implementatif, 3) Efektivitas dinilai dari peningkatan hasil belajar.

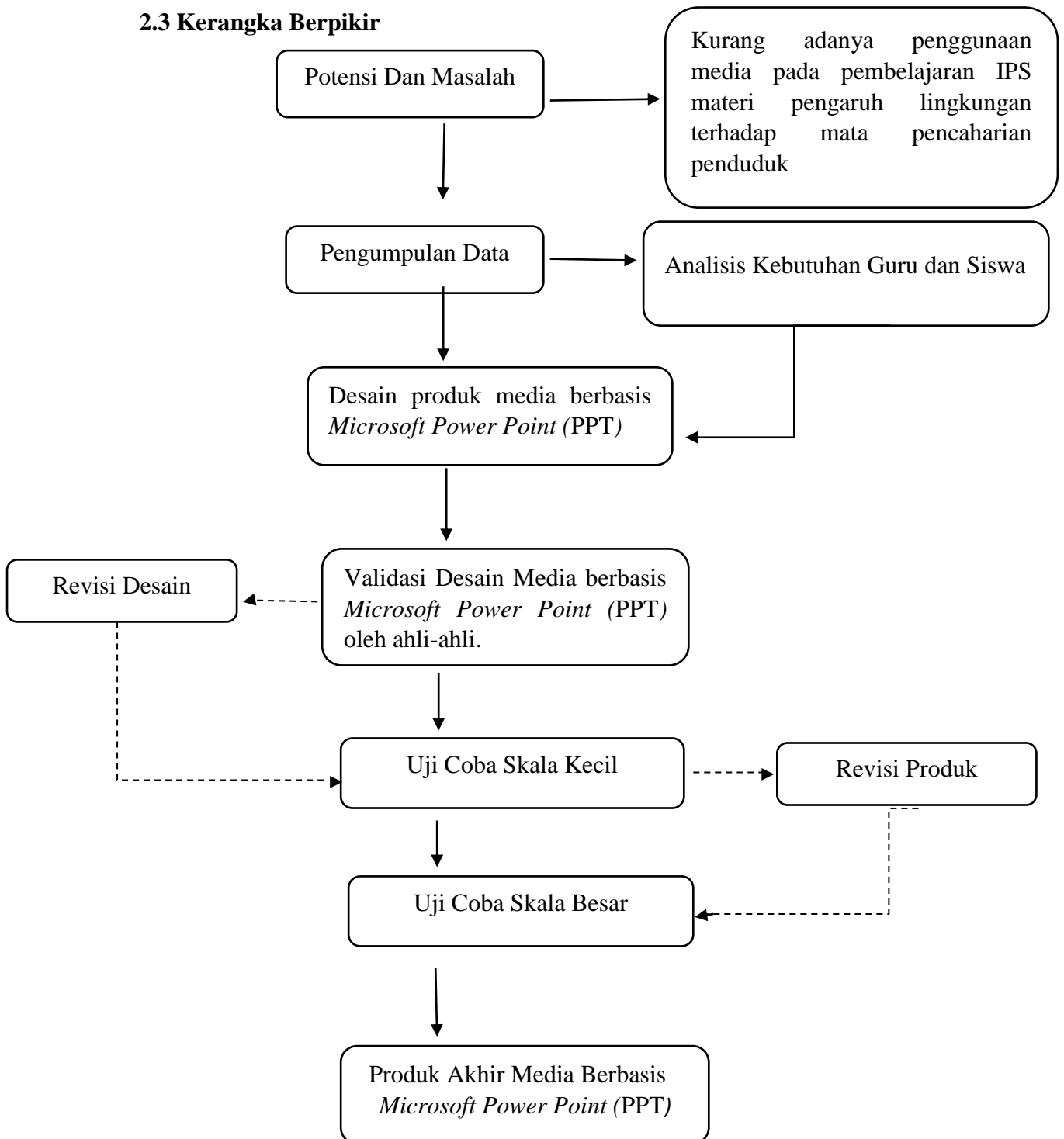
Kelimabelas, penelitian yang dilakukan oleh James P. Baker, Alan K. Goodboy, Nicholas D. Bowman, dan Alyssa A. Wright tahun 2018 berjudul “*Does Teaching with PowerPoint Increase Students’ Learning?*”, menyatakan bahwa

beberapa penelitian telah menunjukkan PowerPoint bermanfaat bagi siswa yang dirasakan dan dilakukan pembelajaran kognitif apabila dibandingkan dengan instruksi tradisional.

Keenambelas, penelitian yang dilakukan oleh Ghada Awada, Jack Burston, Rosie Ghannage tahun 2019 berjudul “*Effect Of Student Team Achievement Division Through Webquest On EFL Students’ Argumentative Writing Skills And Their Instructors’ Perceptions*”, menjelaskan bahwa keanggotaan tim di STAD didasarkan pada pengetahuan peserta didik sebelumnya, skor pra-tes prestasi dan evaluasi keseluruhan instruktur. Atas dasar ini, kelompok heterogen dibentuk yang terdiri dari berprestasi rendah, sedang, dan tinggi. STAD diimplementasikan dalam tiga langkah: (a) instruktur memberikan instruksi seluruh kelas; (b) siswa menerima dua lembar kerja terkait topik untuk dilakukan di tim mereka sehingga setiap tim bekerja pada satu lembar kerja; (c) akhirnya tes diberikan untuk memeriksa prestasi.

Kajian empiris tersebut membuktikan bahwa media berbasis power point dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, maka kajian empiris tersebut dapat dijadikan pendukung untuk memperkuat penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dengan Model Student Team Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kowangan Temanggung*”.

2.3 Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan pada kerangka berpikir tersebut dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₀: Tidak ada perbedaan peningkatan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran berbasis power point dengan model STAD (*Student Team Achievement Divisions*)

H_a: Ada perbedaan peningkatan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran berbasis power dengan model STAD (*Student Team Achievement Divisions*)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian (Pendekatan dan Jenis Penelitian)

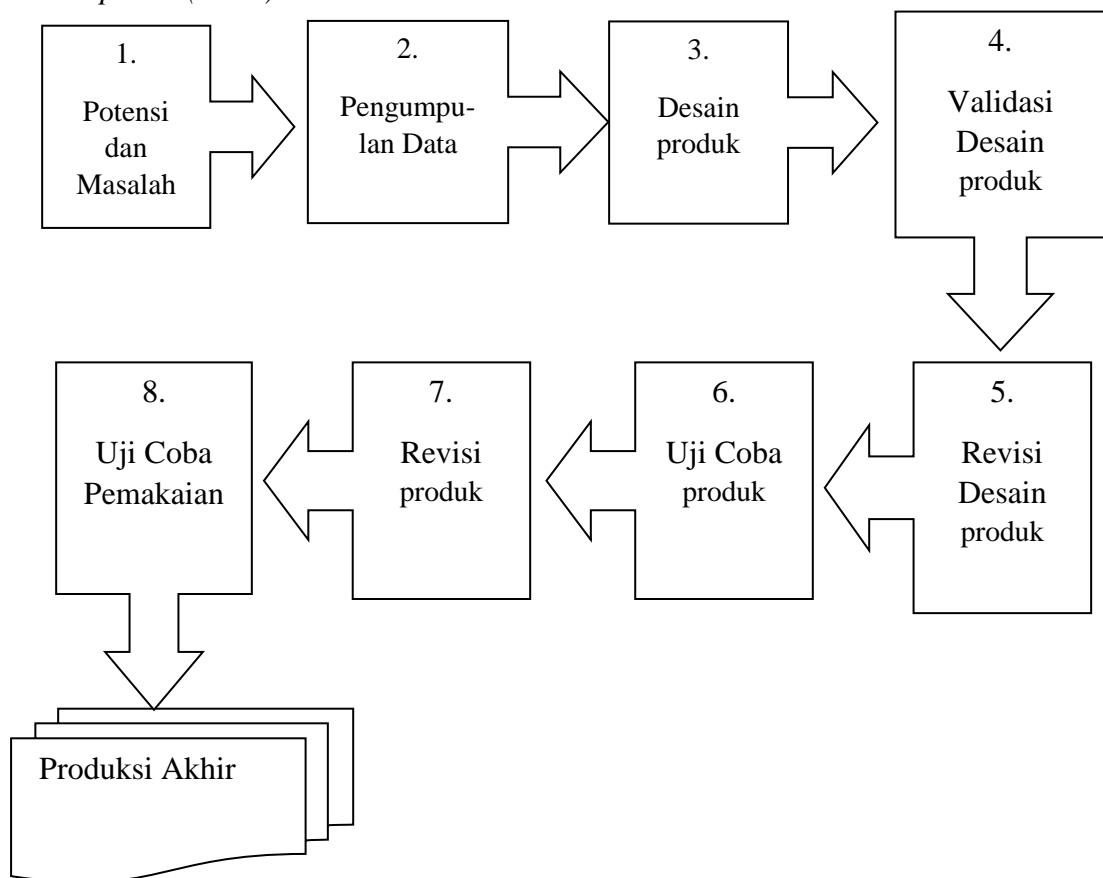
Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan produk penelitian yaitu media berbasis *Microsoft Power Point* (PPT). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2016: 409). Langkah-langkah dalam penelitian ini terdiri atas: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; 10) produksi massal.

Menurut Borg and Gall (1988) dalam Sugiyono menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. (Sugiyono, 2015: 9)

Penelitian pengembangan merupakan jembatan antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*), dimana penelitian dasar bertujuan untuk “*to discover new knowledge about fundamental phenomena*” dan *applied research* bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan. Selanjutnya Borg and Gall (1989) menyatakan bahwa *one way to bridge the gap between research and practice in education is to Research and Development*. Pada umumnya penelitian R&D bersifat longitudinal (beberapa tahap). Untuk penelitian analisis kebutuhan sehingga mampu dihasilkan produk yang bersifat hipotetik sering digunakan metode penelitian dasar (*basic*

research). Selanjutnya untuk menguji produk yang masih bersifat hipotetik tersebut digunakan eksperimen atau *action research*. Setelah produk teruji maka dapat diaplikasikan. Proses pengujian produk dengan eksperimen tersebut dinamakan penelitian terapan (*applied research*).

Dalam penelitian ini, peneliti, menggunakan model pengembangan Sugiyono yang terdapat delapan langkah pengembangan, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan pembuatan produk akhir. Berikut ini adalah bagan langkah-langkah penggunaan model *Research and development (R&D)*.



Bagan 3.1 Model Pengembangan Sugiyono (Sugiyono, 2016: 409)

Menurut Sugiyono (2016: 407), metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam model pengembangan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berakar dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

2) Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3) Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

4) Validasi Desain

Merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

5) Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

6) Uji Coba Produk

Dalam bidang pendidikan, contohnya desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan metode mengajar tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran baru lebih efektif dan efisien dibandingkan media pembelajaran yang lama.

7) Revisi Produk

Jika dalam uji coba kelompok terbatas terdapat masukan, media diperbaiki atau direvisi sesuai masukan tersebut. Setelah revisi, maka perlu diujicobakan lagi kelas yang lebih luas.

8) Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produksi berhasil dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting maka selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran baru tersebut diterapkan dalam lingkup lembaga pendidikan yang luas dalam operasinya, media pembelajaran tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

9) Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk.

10) Produksi Massal

Untuk dapat memproduksi massal maka peneliti perlu bekerja sama dengan perusahaan.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian : SDN Kowangan Temanggung

Waktu Penelitian : Februari-Maret 2020

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan mulai pengajuan identifikasi masalah, penyusunan proposal penelitian, penyusunan kisi-kisi instrument, penyusunan instrumen penelitian, penyusunan rencana pembelajaran dan konsultasi dan izin tempat penelitian.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi uji coba produk skala kecil dan uji coba pemakaian media berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* skala besar.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian meliputi tahap analisis data dan penyusunan laporan penelitian.

3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian

3.3.1 Data

Data yang digunakan peneliti adalah lembar wawancara, dokumentasi, hasil angket kebutuhan, media pembelajaran untuk guru dan siswa, hasil angket validasi ahli, hasil angket tanggapan guru dan tanggapan siswa, dan tes hasil belajar peserta didik meliputi *pretest* dan *posttest*.

3.3.2 Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah siswa, guru, dan pakar ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

3.3.3 Subjek Penelitian

1. Siswa

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung. Peneliti menggunakan penelitian populasi

karena subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung yang berjumlah 25 siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2013: 173) apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Subjek penelitian ini dibagi menjadi subjek uji skala kecil dan subjek uji coba skala besar. Borg and Gall (Sugiyono, 2015: 36) pengujian lapangan dalam skala kecil menggunakan 6-12 subjek. Dalam penelitian ini mengambil 6 siswa untuk uji coba skala kecil.

2. Guru

Guru yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SDN Kowangan Temanggung yaitu Sri Pamuji, S. Pd. Guru berperan sebagai subjek penelitian dalam pengumpulan informasi dan melaksanakan pembelajaran muatan IPS menggunakan produk media berbasis power point yang telah dibuat oleh peneliti.

3. Pakar Ahli

Pakar/ahli berperan sebagai subjek penelitian karena berperan dalam memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu media berbasis power point dengan model STAD yang telah dikembangkan. Pakar/ahli yang menjadi subyek dalam penelitian ini terdiri dari pakar/ahli media adalah Bapak Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd. Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Semarang, dan pakar/ahli materi adalah Bapak Drs. Sukardjo, S.Pd., M.Pd. Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Semarang.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian secara teoritis dapat didefinisi sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lainnya. Variabel juga dapat merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. (Sugiyono, 2016: 60). Variabel dalam penelitian ini yaitu variable bebas dan variable terikat, dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.4.1 Variable Bebas

Variabel bebas adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variable terikat. (Sugiyono, 2016: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengembangan media berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* dengan model *Student Team Achievement Division (STAD)*.

3.4.2 Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variable bebas. (Sugiyono, 2016: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung.

3.5 Definisi Operasional

3.5.1 Microsoft Power Point

Microsoft Power Point (PPT) merupakan program aplikasi yang sangat populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi baik dalam pembelajaran, presentasi produk, *meeting*, seminar, lokakarya, dan sebagainya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti

penggunaan *Microsoft Power Point* (PPT) ini digunakan untuk menampilkan materi tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk.

3.5.2 Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar IPS di SDN Kowangan Temanggung siswa kelas IV tahun pelajaran 2019/2020.

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non-tes.

1. Tes

Dalam Arikunto (2013: 193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes merupakan rangkaian pertanyaan yang memerlukan jawaban, tes sebagai alat ukur dalam proses assessment maupun evaluasi dan mempunyai peran penting untuk mengukur pengetahuan, ketrampilan, kecerdasan, bakat, atau kemampuan yang dimiliki individu atau kelompok. Dalam proses belajar, tes digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan

dasar dan pencapaian atau hasil belajar. Tes dalam penelitian ini menggunakan soal evaluasi sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran.

2. Non tes

Menurut Sudjana (2016: 67) non tes dapat digunakan sebagai alat penilai hasil dan proses belajar mengajar. Hasil belajar dan proses belajar tidak hanya dinilai oleh tes, baik melalui bentuk tes uraian maupun tes objektif tetapi juga dapat dinilai oleh alat-alat nontes atau bukan tes. Alat-alat bukan tes yang sering digunakan antara lain ialah kuisioner dan wawancara, skala (skala penilaian, skala sikap, skala minat), observasi atau pengamatan, studi kasus, dan sosiometri. Dalam penelitian ini menggunakan teknik non tes berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket.

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti (Sugiyono, 2015: 194). Dalam penelitian ini wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur karena peneliti sudah mempunyai pedoman wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Narasumber dalam pengumpulan data awal yaitu Ibu Tri Pamuji, guru kelas IV SDN Kowangan Temanggung. Hasil wawancara tersebut digunakan untuk mendapatkan data awal penelitian sehingga peneliti dapat mengetahui hal yang harus diteliti. Pertanyaan yang diajukan pada saat wawancara yaitu tentang kesulitan yang ditemui saat pembelajaran yang berlangsung di kelas, pemanfaatan media yang belum optimal, media pembelajaran yang

sangat minim, dan penerapan model-model pembelajaran masih belum optimal.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya dokumen, artinya barang-barang tertulis (Arikunto, 2013: 201). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa identitas siswa dan daftar nilai siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung. Selain itu, sumber data lainnya berupa foto-foto saat wawancara dengan guru dan dokumentasi juga dilakukan saat uji coba soal, uji coba produk skala kecil, dan uji coba pemakaian skala besar.

c. Angket atau Kuisisioner

Angket atau kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau dan hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2013: 194). Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket kebutuhan guru, angket kebutuhan siswa, angket respon guru dan siswa, dan angket validasi. Angket kebutuhan guru ditujukan kepada guru kelas IV SDN Kowangan Temanggung, dan angket kebutuhan siswa ditujukan kepada siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam mengembangkan media berbasis *Microsoft Power Point* (PPT). Berdasarkan cara menjawab, peneliti menggunakan angket tertutup yaitu jawaban sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih. Angket yang diberikan guru dan siswa termasuk angket yang berbentuk *check list* dimana responden tinggal membubuhkan tanda *check* (v) pada

kolom yang sesuai angket tersebut merupakan sarana siswa dan guru untuk menyampaikan pendapat gagasan dan kebutuhan terhadap media pembelajaran angket validasi diisi oleh tim validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media

3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan instrumen data dalam penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yaitu data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif. Angket kebutuhan diberikan kepada guru dan siswa kelas IV untuk mengetahui kebutuhan media berbasis *Microsoft Power Point (PPT)*. Angket kebutuhan guru dan siswa ini diberikan sebelum pembuatan draf produk.

Setelah data terkumpul, kemudian data tersebut di analisis untuk dijadikan dasar dalam penyusunan draf produk. Setelah draf produk selesai dibuat, kemudian penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap kelayakan media berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* yang berupa lembar validasi terhadap media berbasis *Microsoft Power Point (PPT)*. Penilaian dari para ahli tersebut dijadikan sebagai dasar revisi untuk penyempurnaan penyusunan media berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* tersebut diuji keefektifannya pada siswa kelas IV SD. Untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa, setelah pembelajaran guru dan siswa diberikan angket tanggapan setelah menggunakan media berbasis *Microsoft Power Point (PPT)*.

3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas

3.7.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument (Arikunto, 2013: 211). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian diujicobakan terlebih dahulu untuk mengetahui ketetapan dan keajegannya. Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel (Sugiyono, 2015: 173). Uji coba instrument soal tes dilakukan pada siswa kelas IV SDN Madureso Temanggung. Instrumen uji coba tersebut dianalisis untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Soal yang akan diujicobakan sebanyak 50 butir soal pilihan ganda. Instrumen uji coba dianalisis menggunakan rumus berikut dengan berbantuan program *Microsoft Excell*.

3.7.1.1 Uji Validitas Soal Pilihan Ganda

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat atau kesahihan sesuatu instrument (arikunto, 2013: 211). Untuk mengetahui validitas data menggunakan rumus *point biserial* sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{SD} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto, 2013: 326-327)

Keterangan:

r_{pbi} = koefisien point bserial

M_n = mean skor dari subjek-subjek menjawab benar item yang dicari korelasinya dengan tes

M_t = Mean skor total (skor rata-rata dari seluruh pengikut tes)

S_t = standar deviasi dari skor total

p = proporsi subyek menjawab benar item tersebut

q = proporsi siswa menjawab salah ($q = 1-p$)

Instrumen tes yang diuji cobakan berjumlah 50 pertanyaan berupa pilihan ganda. Perhitungan skor soal pilihan ganda menggunakan skor 1 dan 0, skor 1 untuk jawaban yang benar dan skor 0 untuk jawaban yang salah. Pada nilai r_{pbi} (r_{hitung}) diambil dari table nilai “r” *Product Moment* dengan taraf signifikansinya adalah 5%. Apabila $r_{pbi} \geq r_{tabel}$ maka dikatakan valid. Begitu sebaliknya, jika $r_{pbi} < r_{tabel}$ maka dikatakan tidak valid.

Analisis hasil uji validitas instrumen tes pada siswa kelas IV SDN Madureso Temanggung dikelompokkan dalam dua kategori yaitu valid dan tidak valid. Analisis hasil uji validitas instrument menggunakan program *Microsoft Evcell* untuk mempermudah perhitungan. 30 nomor valid dan 20 nomor yang tidak valid. Hasil analisis uji validitas tersebut disajikan pada table berikut.

Tabel 3.1 Analisis Validitas Soal Uji Coba

Kriteria	Jumlah	Nomor Soal
Valid	30	2, 4, 6, 7, 10, 12, 14, 17, 19, 20, 21, 23, 24, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 35, 37, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 47, 48, 49
Tidak Valid	20	1, 3, 5, 8, 9, 11, 13, 15, 16, 18, 22, 25, 26, 31, 33, 36, 38, 42, 46, 50

Lebih lengkap pada lampiran

Analisis hasil coba instrument tes pada tabel 3.1. menunjukkan bahwa dari pertanyaan uji coba, sebanyak 30 soal yang dinyatakan valid sedangkan 20

soal dinyatakan tidak valid dan diambil 30 soal yang digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

3.7.1.2 Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda

Tes dikatakan dapat dipercaya jika hasil tes tersebut tetap apabila ditekan berkali-kali (Arikunto, 2013: 74). Ketetapan hasil tes tersebut dikeyahui dengan uji reliabilitas. Menurut Arikunto (2013: 101) secara garis besar hasil tes dipengaruhi dengan kualitas tes atau butir soalnya, banyaknya siswa, dan bentuk penyelenggaraan. Pengujian reliabilitas instrument tes dalam penelitian ini menggunakan rumus Kuder dan Richardson ke-20 (KR-20). Berikut rumus KR-20:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Sugiyono, 2015: 186)

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan
- p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
- q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)
- $\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q
- k = jumlah item dalam instrument
- S = varians total

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 50 pertanyaan yang akan diuji coba terhadap siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung. Hasil perhitungan r_i diambil dari tabel “ r_{hitung} ” *product moment* dengan $dk=N-1$, taraf signifiknsinya

sebesar 5%. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tersebut dikatakan reliabel. Korelasi koefisiennya adalah jika r_{hitung} $0,90 \leq r \leq 1,00$ berarti kriteria sangat tinggi, $0,70 \leq r \leq 0,90$ kriteria tinggi, $0,40 \leq r \leq 0,70$ kriteria sedang, $0,20 \leq r \leq 0,40$ kriteria rendah, dan $r < 0,20$ kriteria sangat rendah.

Instrumen soal yang telah diuji validitasnya kemudian diuji reliabilitasnya. Perhitungan soal pilihan ganda menggunakan skor 1 dan 0, 1 untuk jawaban benar sedangkan 0 untuk jawaban salah. Harga r_{hitung} didapatkan dari hasil perhitungan KR-20, sedangkan r_{tabel} diperoleh dari $n = 25$ dan taraf signifikan 5% sehingga didapatkan r_{tabel} yaitu 0,396. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument soal dikatakan reliabel. Soal yang memenuhi kriteria reliabel maka akan digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba skala kecil dan skala besar.

Tabel 3.2 Uji Reliabilitas Instrumen Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.883	50

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas seluruh item soal uji coba diperoleh harga koefisien korelasi 0,883, maka dapat disimpulkan bahwa soal dinyatakan reliabel dengan kriteria tinggi.

3.7.1.3 Indeks Kesukaran Soal Pilihan Ganda

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sulit. Soal yang terlalu mudah kurang merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha menyelesaikannya. Soal yang terlalu sukar berdampak

kurang baik untuk peserta didik (Arikunto, 2013). Untuk menghitung tingkat kesukaran soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2013: 223-225)

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 50 soal pilihan ganda yang diuji coba terhadap siswa kelas IV SDN Madureso Temanggung. Apabila perhitungan indeks kesukaran $> 0,7$ maka soal dikatakan mudah, jika $> 0,3$ maka soal dikatakan sedang, dan jika $< 0,3$ maka soal dikatakan sukar. Berdasarkan hasil analisis uji coba soal pada siswa kelas IV SDN Madureso Temanggung diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3.3 Hasil Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal Pilihan Ganda

Kriteria	No. Butir Soal	Jumlah
Sukar	4, 17, 20, 28, 33, 40, 49	7
Sedang	1, 2, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 14, 16, 18, 19, 23, 24, 27, 29, 32, 34, 36, 38, 39, 41, 42, 43, 45, 46, 47	27
Mudah	3, 9, 10, 13, 15, 21, 22, 25, 26, 30, 31, 35, 37, 44, 48, 50	16

Lebih lengkap pada lampiran

Berdasarkan tabel 3.3 hasil analisis indeks kesukaran soal pilihan ganda yang diuji cobakan terhadap siswa kelas IV SDN Madureso Temanggung diperoleh hasil dari 50 soal pilihan ganda terdapat 7 soal dengan kriteria sukar, 27 soal dengan kriteria sedang, dan 16 soal dengan kriteria mudah.

3.7.1.4 Daya Beda Soal

Daya pembeda soal merupakan kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka penunjuk besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi dan disingkat (D). Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2013: 231-232)

Keterangan:

D = daya beda

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas menjawab soal dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah menjawab soal dengan benar

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 50 pertanyaan yang telah diujicoba terhadap siswa kelas IV SDN Madureso Temanggung. Soal uji coba yang memenuhi kriteria cukup, baik, atau baik sekali akan digunakan sebagai soal pretest dan soal posttest saat uji coba skala kecil maupun besar. Berdasarkan hasil analisis soal uji coba siswa kelas IV SDN Madureso Temanggung diperoleh 9 soal

dengan kriteria jelek, 16 soal dengan kriteria cukup, 19 soal dengan kriteria baik dan 6 soal dengan kriteria baik sekali. Data disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.4 Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Soal Uji Coba

Kriteria	No. Butir Soal	Jumlah
Negatif	-	-
Jelek	2, 10, 15, 26, 29, 32, 39, 46, 47	9
Cukup	4, 5, 6, 9, 13, 14, 16, 18, 20, 22, 25, 27, 28, 40, 44, 50	16
Baik	1, 3, 12, 17, 21, 23, 24, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 41, 43, 45, 48, 49	19
Baik Sekali	7, 8, 11, 19, 38, 42	6

Lebih lengkap pada lampiran

Berdasarkan tabel 3.4 hasil analisis daya beda soal uji coba pada siswa kelas IV SDN Madureso Temanggung diperoleh hasil daya beda soal dari 50 soal uji coba terdapat 9 soal dengan kriteria jelek, 16 soal dengan kriteria cukup, 19 soal dengan kriteria baik, dan 6 soal dengan kriteria baik sekali.

Tabel 3.5 Hasil Analisis Soal yang Layak Pakai

Kategori	No. Butir Soal	Jumlah
Dipakai	1, 3, 4, 7, 8, 11, 12, 13, 17, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 28, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 48, 48, 49, 50	30
Tidak Dipakai	2, 5, 6, 9, 10, 14, 15, 16, 18, 22, 26, 27, 29, 32, 39, 46, 47	20

Berdasarkan analisis validitas, reliabilitas, indeks kesukaran dan daya pembeda, soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* adalah soal yang

dinyatakan valid dan reliabel. Tingkat kesukaran butir soal dipilih yang sukar, sedang, dan mudah. Sedangkan daya beda soal dipilih soal yang memiliki kriteria baik sekali, baik, dan cukup. Hasil perhitungan didapatkan bahwa sebanyak 30 soal layak dipakai untuk soal *pretest* dan *posttest* sedangkan 20 soal tidak layak dipakai karena tidak memenuhi dalam kriteria.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Teknik Analisi Data Produk

3.8.1.1 Analisis Kelayakan Produk

Analisis kelayakan produk yaitu diambil dari penilaian keyakan produk media berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* oleh tim ahli. Data dianalisis dengan uji deskriptif persentase menggunakan rumus berikut:

$$Presentase = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2013: 103)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Hasil persentase data kelayakan kemudian dikategorikan dengan kriteria di bawah ini:

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk

Presentasi	Kriteria
$80\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < \text{skor} \leq 80\%$	Layak

$40% < \text{skor} \leq 60%$	Cukup Layak
$20% < \text{skor} \leq 40%$	Kurang Layak

3.8.1.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Analisis tanggapan guru dan siswa terhadap kelayakan media berbasis *Microsoft Power Point (PPT)* juga dinilai oleh guru dan siswa. Data dianalisis dengan uji deskriptif persentase menggunakan rumus berikut:

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

(Purwanto, 2013: 238)

Keterangan:

P = angka persentase

f = skor yang didapat

N = skor keseluruhan

Hasil persentase data kelayakan kemudian dikonversikan dengan kriteria dibawah ini.

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Tanggapan Guru dan Siswa

Persentase	Kriteria
$80% < \text{skor} \leq 100%$	Sangat Positif
$60% < \text{skor} < 80%$	Positif
$40% < \text{skor} \leq 60%$	Cukup Positif
$20% < \text{skor} \leq 40%$	Kurang Positif

3.8.2 Teknik Analisis Data Awal

Analisis awal dilakukan untuk membuktikan bahwa kelompok perlakuan berasal dari titik tolak yang sama. Data yang dipakai dalam analisis ini adalah data *pretest* dan *posttest* muatan pembelajaran IPS.

3.8.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan statistika yang akan digunakan untuk mengolah data untuk menentukan apakah menggunakan statistik parametrik atau non-parametrik.

Hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas yaitu sebagai berikut

H_0 : data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

H_a : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Rumus yang digunakan adalah uji Lilliefors.

Langkah-langkah menguji uji Lilliefors sebagai berikut:

1. Pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ dengan \bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel.
2. Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(z \leq z_i)$
3. Selanjutnya menghitung jumlah proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i yang dijadikan $S(Z_i)$. Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_1)$ maka $S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$
4. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian ditentukan harga mutlaknya.
5. Ambil harga mutlak terbesar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut kemudian diberi symbol L_o .

Kriteria pengujian hipotesis adalah H_a diterima apabila $L_o < L$ table. Pada hasil perhitungan diatas diperoleh untuk hasil belajar *pretest* dan *posttest* masing-masing memiliki nilai $L_o < L$ tabel, sehingga H_a diterima. Artinya sampel

berdistribusi normal. Nilai L table diambil dari Daftar Nilai Kritis untuk Uji Liliefors untuk taraf nyata α yang dipilih yaitu 0,05. (Sudjana, 2016: 466)

3.8.3 Teknik Analisis Data Akhir

3.8.3.1 Uji *t-test*

Untuk mengetahui keefektifan media pada muatan pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa dianalisis dengan rumus *t-test*.

Rumus *t-test* sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \cdot \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Sugiyono, 2015: 314)

Keterangan:

\bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = Rata-rata sampel 2

S_1 = simpangan baku sampel 1

S_2 = simpangan baku sampel 2

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

r = korelasi antara dua sampel

3.8.8.2 Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

Peningkatan rata-rata hasil belajar IPS dapat dihitung menggunakan uji *gain*. *Gain* adalah selisih antara nilai *postest* dan *pretest* sebelum menggunakan media berbasis power point dan setelah menggunakan media berbasis power point. Rumus peningkatan rata-rata (*gain*) dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N \text{ gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

(Lestari, 2015: 234-236)

Hasil yang didapat kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria yang telah ditetapkan berikut ini:

Tabel 3.8 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Interval koefisien	Kriteria
N-gain < 0,3	Rendah
$0,3 \leq \text{N-gain} \leq 0,7$	Sedang
N-gain $\geq 0,7$	Tinggi

Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Interval N-gain < 0,3 Rendah $0,3 \leq \text{N-gain} < 0,7$ Sedang N-gain $\geq 0,7$ Tinggi. Berdasarkan indicator diatas siswa dapat dikatakan konsep meningkat jika skor $\geq 0,3$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis powerpoint. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Suggiyono dengan prosedur penelitian meliputi langkah-langkah berikut: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan; 3) desain produk; 4) validasi desain produk; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji pemakaian produk pada subjek penelitian yang dilakukan dan produk akhir.

Hasil penelitian akan dipaparkan meliputi; (1) perancangan produk media pembelajaran berbasis powerpoint; (2) hasil produk media pembelajaran berbasis powerpoint; (3) hasil uji coba produk media pembelajaran berbasis powerpoint; (4) analisis data.

4.1.1 Perancangan Produk

Bagian ini menjelaskan hasil analisis terkait perancangan produk berupa angket kebutuhan guru, angket kebutuhan siswa, dan desain prototype media. Kemudian produk media pembelajaran berbasis powerpoint dinilai kelayakan oleh ahli, revisi produk media pembelajaran berbasis powerpoint kemudian diuji cobakan pada skala kecil dan di uji cobakan pemakaian produk skala besar.

4.1.1.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru dan Siswa

Analisis kebutuhan ditujukan kepada siswa dan guru kelas IV SDN Kowangan. Analisis kebutuhan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru pada saat pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan melalui pengisian angket, yaitu angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa.

1. Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru

Sebelum membuat desain media pembelajaran berbasis powerpoint, peneliti menganalisis kebutuhan media yang akan dikembangkan. Kuesioner kebutuhan media pembelajaran berbasis powerpoint diberikan kepada guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Kowangan.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru terhadap Media

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurut Bapak/Ibu apakah media pembelajaran IPS materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian yang Ibu sampaikan sesuai dengan kompetensi dasar?	1	0
2.	Menurut Bapak/Ibu apakah pembelajaran IPS materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian yang ibu sampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran?	1	0
3.	Menurut Bapak/Ibu apakah pembelajaran IPS materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian di dalam kelas sudah menggunakan media pembelajaran?	1	0
4.	Menurut Bapak/Ibu apakah siswa memahami materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dengan menggunakan media yang sudah ada?	1	0

5.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media baru yang lebih inovatif?	1	0
6.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media visual dalam materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian?	1	0
7.	Menurut Bapak/Ibu perlukah dicantumkan cara penggunaan media berbasis powerpoint dalam powerpoint?	1	0
8.	Menurut Bapak/Ibu apakah media materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dengan model STAD cocok untuk digunakan saat pembelajaran?	1	0
9.	Menurut Bapak/Ibu apakah pewarnaan desain materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian cocok digunakan dalam media?	1	0
10.	Menurut Bapak/Ibu perlukah media berbasis power point diberi gambar/ilustrasi?	1	0

Dari hasil rekapitulasi angket kebutuhan guru diketahui bahwa perlu adanya media pembelajaran berbasis powerpoint dengan gambar, ilustrasi serta pewarnaan yang menarik untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Guru setuju dengan adanya media pembelajaran berbasis powerpoint yang disesuaikan dengan KI dan KD. Selain itu, media pembelajaran berbasis powerpoint juga harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

2. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis powerpoint menggunakan seluruh siswa kelas IV SDN Kowangan sebanyak 25 siswa.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurut kamu apakah pembelajaran IPS materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian di dalam kelas sudah menggunakan media pembelajaran?	3	22
2.	Menurut kamu apakah kamu memahami materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dengan menggunakan media yang sudah ada?	23	2
3.	Apakah kamu membutuhkan media baru yang inovatif?	22	3
4.	Apakah kamu membutuhkan media visual dalam materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian?	22	3
5.	Menurut kamu perlukah dicantumkan cara penggunaan media berbasis powerpoint dalam pembelajaran?	18	7
6.	Menurut kamu apakah pewarnaan desain media materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian cocok digunakan dalam media?	18	7
7.	Menurut kamu apakah media materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dengan model STAD cocok untuk digunakan saat pembelajaran?	23	2
8.	Menurut kamu apakah pewarnaan lengkap media materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian cocok digunakan dalam media?	23	2
9.	Menurut kamu apakah penataan materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dalam media cocok digunakan saat pembelajaran?	22	3
10.	Menurut kamu perlukah media berbasis powerpoint diberi gambar/ilustrasi?	23	2

Hasil rekapitulasi tersebut menunjukkan bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dalam pembelajaran IPS. Siswa setuju dengan adanya media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan penataan serta pengemasan yang menarik. Media

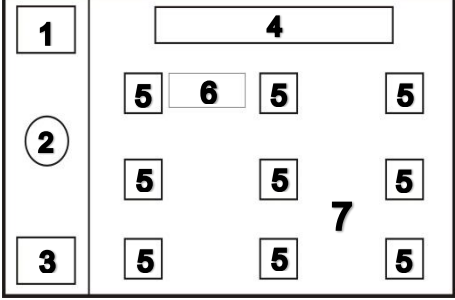
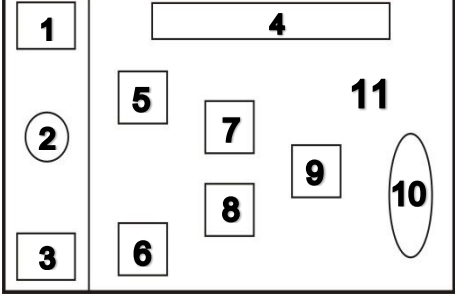
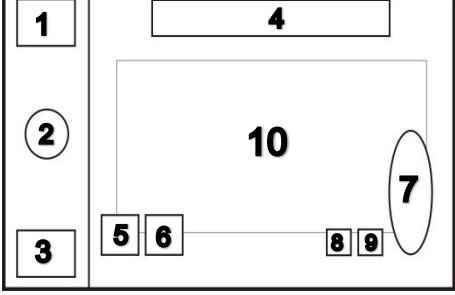
pembelajaran disusun dengan penggunaan warna yang cerah serta didukung dengan gambar ilustrasi yang sesuai.

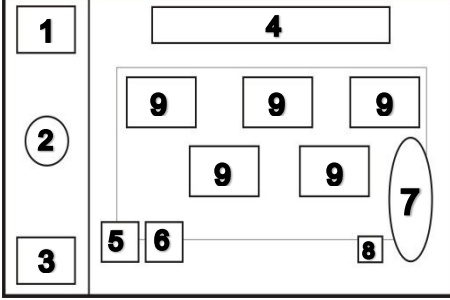
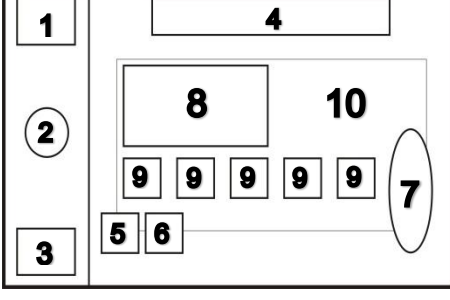
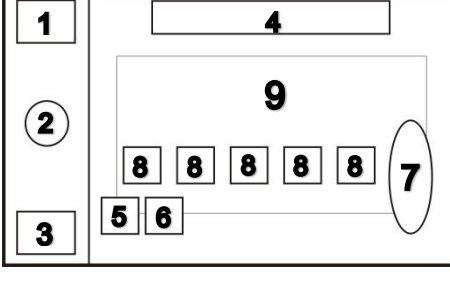
4.1.1.2 Prototipe Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint*

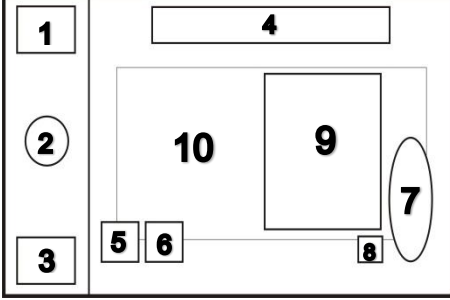
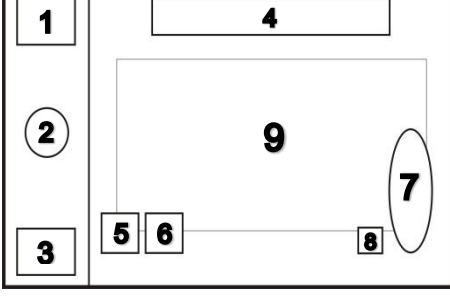
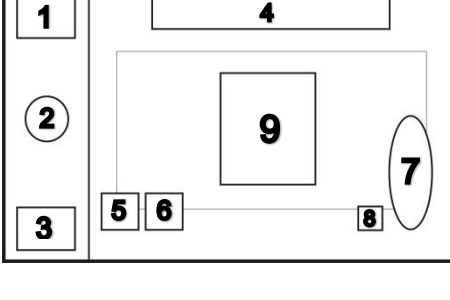
Prototipe atau rancangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

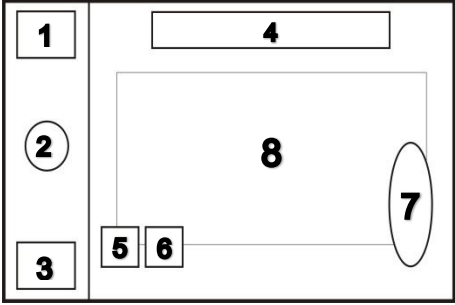
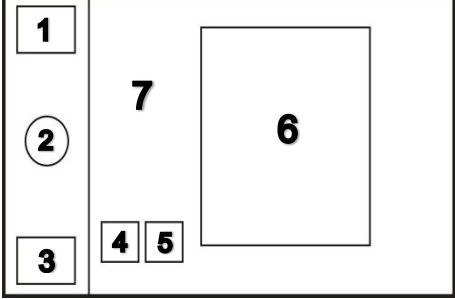
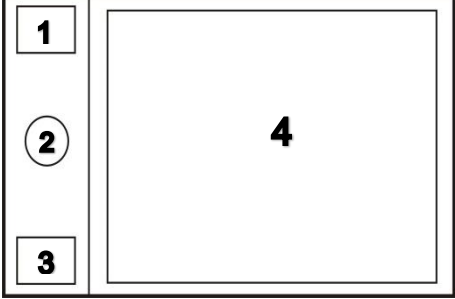
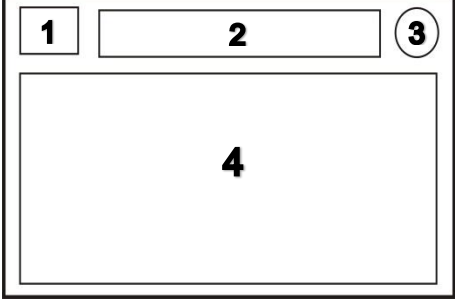
Tabel 4.3 Prototipe Media Pembelajaran

No	Halaman	Rancangan Halaman	Keterangan
1	Awal Media	<p>The diagram shows a rectangular layout for the initial media page. It is divided into two horizontal sections. The top section contains a circle labeled '1' on the left, an oval labeled '2' in the center, and a small rectangle labeled '5' on the right. The bottom section contains a large oval labeled '3' on the left, the number '7' in the center, and a rectangle labeled '4' on the right. A small rectangle labeled '6' is positioned above the '4' rectangle.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sound/Suara 2. Judul 3. Karakter Pendukung 4. Identitas Mahasiswa 5. Tombol Video 6. Tombol Home 7. Background
2	Home Media	<p>The diagram shows a rectangular layout for the Home Media page. On the left side, there are three stacked rectangles labeled '1', '2', and '3'. In the center, there is a large oval labeled '5'. To the right of the oval '5', there are two small stacked rectangles labeled '6' and '7'. At the top right, there is a large rectangle labeled '4'. At the bottom right, there is a large number '8'.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman Awal 2. Sound/Suara 3. Halaman Akhir 4. Teks / Kalimat 5. Karakter 6. Menu 7. Bantuan 8. Background

3	Bantuan	 <p>The diagram shows a page layout for 'Bantuan'. It features a vertical sidebar on the left with three numbered boxes: 1 (top), 2 (middle, circled), and 3 (bottom). The main content area contains a horizontal bar at the top labeled 4, followed by a row of four boxes labeled 5, 6, 5, and 5. Below this is another row of three boxes labeled 5, 5, and 5, with a large number 7 positioned between the second and third boxes. A final row at the bottom contains four boxes labeled 5, 5, 5, and 5.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman Awal 2. Sound / Suara 3. Halaman Akhir 4. Judul Halaman 5. Tombol yang dijelaskan 6. Penjelasan 7. Background
4	Menu	 <p>The diagram shows a menu page layout. It has a vertical sidebar on the left with three numbered boxes: 1 (top), 2 (middle, circled), and 3 (bottom). The main content area includes a horizontal bar at the top labeled 4, a box labeled 5, a box labeled 7, a box labeled 8, a box labeled 9, a box labeled 10 (circled), and a large number 11.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman Awal 2. Sound/Suara 3. Halaman Akhir 4. Judul Halaman 5. Home 6. LKPD 7. Materi 8. Kesimpulan 9. Soal 10. Profil 11. Background
5	Materi 1	 <p>The diagram shows a 'Materi 1' page layout. It features a vertical sidebar on the left with three numbered boxes: 1 (top), 2 (middle, circled), and 3 (bottom). The main content area contains a large box labeled 10, a horizontal bar at the top labeled 4, and a box labeled 7 (circled) on the right. At the bottom, there are two groups of boxes: one with boxes 5 and 6, and another with boxes 8 and 9.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman Awal 2. Sound/Suara 3. Halaman Akhir 4. Judul Halaman 5. Menu 6. Bantuan 7. Animasi 8. Sebelumnya 9. Selanjutnya 10. Text/Kalimat

6	Materi 2		<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman Awal 2. Sound / Suara 3. Halaman Akhir 4. Judul Halaman 5. Menu 6. Bantuan 7. Animasi 8. Sebelumnya 9. Gambar Lingkungan
7	Materi 3		<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman Awal 2. Sound / Suara 3. Halaman Akhir 4. Judul Halaman 5. Menu 6. Bantuan 7. Animasi 8. Gambar Lingkungan 9. Gambar Pekerjaan 10. Text / Kalimat
8	LKPD 1		<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman Awal 2. Sound / Suara 3. Halaman Akhir 4. Judul Halaman 5. Menu 6. Bantuan 7. Karakter 8. Gambar Lingkungan 9. Text / Kalimat

9	LKPD 2		<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman Awal 2. Sound / Suara 3. Halaman Akhir 4. Judul Halaman 5. Menu 6. Bantuan 7. Karakter 8. Sebelumnya 9. Gambar Tabel 10. Teks / Kalimat
10	Soal		<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman Awal 2. Sound / Area 3. Halaman Akhir 4. Judul Halaman 5. Menu 6. Bantuan 7. Karakter 8. Sebelumnya / Selanjutnya 9. Text Soal
11	Jawaban		<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman Awal 2. Sound / Suara 3. Halaman Akhir 4. Judul Halaman 5. Menu 6. Bantuan 7. Karakter 8. Sebelumnya 9. Animasi Gif

12	Kesimpulan	 <p>The diagram shows a page layout for a conclusion. It features a vertical sidebar on the left with three rectangular boxes labeled 1, 2, and 3. At the top center is a horizontal rectangular box labeled 4. Below it is a large central rectangular area labeled 8. At the bottom left of this central area are two small rectangular boxes labeled 5 and 6. On the right side of the central area is a vertical oval labeled 7.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman Awal 2. Sound / Suara 3. Halaman Akhir 4. Judul Halaman 5. Menu 6. Bantuan 7. Karakter 8. Text / Kalimat
13	Profil	 <p>The diagram shows a page layout for a profile. It features a vertical sidebar on the left with three rectangular boxes labeled 1, 2, and 3. In the center is a large rectangular area labeled 6. To the left of this area is a vertical oval labeled 7. At the bottom left of the central area are two small rectangular boxes labeled 4 and 5.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman Awal 2. Sound / Suara 3. Halaman Akhir 4. Menu 5. Bantuan 6. Profil Mahasiswa 7. Background
14	Video	 <p>The diagram shows a page layout for a video. It features a vertical sidebar on the left with three rectangular boxes labeled 1, 2, and 3. In the center is a large rectangular area labeled 4.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman Awal 2. Sound / Suara 3. Halaman Akhir 4. Video
15	Halaman Akhir	 <p>The diagram shows a page layout for an end page. It features a vertical sidebar on the left with three rectangular boxes labeled 1, 2, and 3. Below them is a large rectangular area labeled 4.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelumnya 2. Terimakasih 3. Sound / Suara 4. Animasi Gif

4.1.2 Hasil Produk

Hasil produk adalah tahap dimana desain diwujudkan menjadi media pembelajaran yang dipratkan dalam pembelajaran. Hasil produk berupa media pembelajaran berbasis powerpoint. Setelah dilakukan uji kelayakan oleh validator ahli media dan ahli materi, peneliti melakukan revisi menurut saran validator.

4.1.2.1 Validasi Desain

Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui melalui pengujian dan validasi angket oleh tim ahli. Validasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dan guru. Penilaian media dilakukan oleh Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen ahli media dan Drs. Sukardjo, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen ahli materi. Kedua ahli tersebut memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis powerpoint dengan cara mengisi angket validasi ahli yang telah disediakan oleh peneliti. Di dalam penilaian terhadap media terdapat 5 kategori, yaitu kriteria sangat layak (86%-100%), layak (71%-85%), cukup layak (56%-70%), kurang layak (41%-55%), dan tidak layak (25%-40%). Berikut adalah rekapitulasi hasil penilaian kelayakan media.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan

Penilai	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Ahli Media	77	96,25%	Sangat Layak
Ahli Materi	49	89,09%	Sangat Layak





Berdasarkan tabel 4.4 hasil penilaian dari ahli media memperoleh skor 77 dengan persentase 96,25% dengan kriteria sangat layak. Aspek penilaian pada

instrumen ahli media meliputi aspek kerapian dan kejelasan media, kesesuaian media dengan materi pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan berkualitas baik, cocok dengan sasaran, berorientasi pada siswa, dan media pembelajaran praktis digunakan.

Dari perhitungan persentase hasil validasi penilaian media oleh ahli materi memperoleh skor 49 dengan persentase 89,09% masuk dalam kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan sangat layak dengan revisi sesuai dengan saran dan rekomendasi dari validator.


Berdasarkan hasil penilaian dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, peneliti melakukan beberapa perbaikan. Pada komposisi warna yang mendasari suatu tulisan sehingga membuat ketajaman tulisan lebih optimal. Perbaikan warna *background* sehingga antara tulisan dan *background* terlihat serasi.

Tabel 4.5 Revisi Media Pembelajaran

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		
2		

<p>3</p>		
<p>4</p>		
<p>5</p>		
<p>6</p>		
<p>7</p>		
<p>8</p>		

<p>9</p>		
<p>10</p>		
<p>11</p>		
<p>12</p>		
<p>13</p>		
<p>14</p>		

15		<p>Halaman Akhir dihilangkan dan kembali ke Halaman Awal</p>
----	---	--

Setelah dilakukan uji kelayakan oleh validator materi dan media, peneliti melakukan revisi menurut saran validator. Berikut hasil akhir produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Tabel 4.6 Hasil Produk / Media

	
<p>1. Halaman Awal</p> 	<p>2. Kompetensi Dasar</p> 
<p>3. Indikator</p> 	<p>4. Menu Game</p> 
<p>5. Game 1 : Awal</p>	<p>6. Game 1 : Prolog</p>



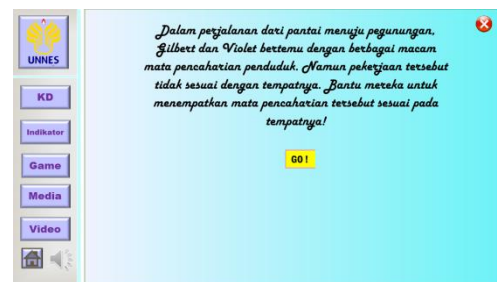
7. Game 1 : Mulai



8. Game 1 : Selesai



9. Game 2 : Awal



10. Game 2 : Prolog



11. Game 2 : Mulai



12. Game 2 : Selesai



13. Home



14. Menu



15. Bantuan



16. Materi : Pilih Bagian



17. Materi : Penjelasan bagian



18. Materi : Pilih Lingkungan



19. Materi : Penjelasan Lingkungan



20. Materi : Pilih Mata Pencaharian



21. Materi : Penjelasan Mata Pencaharian



22. LKPD 1 : Pembagian Kelompok Sesuai Lingkungan



23. LKPD 2 : Mendiskusikan Mata Pencapaian dalam Tabel



24. Soal / Lembar Evaluasi



25. Jawaban Benar / Salah



26. Kesimpulan



27. Profil Mahasiswa



28. Video Animasi Mata Pencapaian

4.1.3 Hasil Uji Coba Produk

4.1.3.1 Penerapan pada kelompok Kecil

Media pembelajaran berbasis powerpoint yang telah teruji kelayakannya dan sudah direvisi sesuai masukan ahli media dan ahli materi diujicobakan pada uji skala kecil dengan melibatkan 6 siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung. Siswa tersebut dipilih oleh guru secara acak. Sedangkan siswa yang tidak terlibat diarahkan oleh guru untuk belajar di ruang perpustakaan.

Untuk mengetahui kemampuan siswa, sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* siswa diberi dan diarahkan untuk mengerjakan soal *pretest* terlebih dahulu. Kemudian pada akhir pembelajaran siswa diberi soal *posttest* untuk dikerjakan secara individual yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut adalah tabel nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada uji kelompok kecil.

Tabel 4.7 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa pada uji kelompok Kecil

No.	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	PD 1	63	85
2.	PD 2	53	73
3.	PD 3	60	80
4.	PD 4	60	83
5.	PD 5	53	73
6.	PD 6	53	83
Jumlah		342	477
Nilai Rata-rata		57	79,5
Selisih		22,5	
Nilai Tertinggi		63	85
Nilai Terendah		53	73

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil *pretest* pada uji kelompok kecil nilai rata-rata yang diperoleh adalah 57 dengan nilai tertinggi 63 dan nilai terendah 53. Sedangkan hasil *posttest* diperoleh rata-rata 79,5 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 73. Serta terdapat peningkatan hasil belajar dari perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dengan selisih rata-rata 22,5.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* telah berhasil digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelompok kecil. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilanjutkan untuk diujicobakan pada kelompok besar.

Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* pada uji skala kecil, siswa diberi angket tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Ada 4 kriteria penilaian yaitu sangat positif (80%-100%), positif (60%-80%), cukup positif (40%-60%), dan tidak positif (20%-40%). Berikut hasil rekapitulasi tanggapan siswa pada uji coba produk.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Tanggapan Siswa Skala Kecil

No.	Aspek yang ditanyakan	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh	Persentase	Kriteria
1.	Materi yang disampaikan jelas	24	22	92%	Sangat Positif
2.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>powerpoint</i> membantu siswa dalam memahami materi	24	23	96%	Sangat Positif
3.	Petunjuk penggunaan media jelas	24	22	92%	Sangat Positif
4.	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> menarik	24	23	96%	Sangat Positif
5.	Penggunaan media pembelajran berbasis <i>powerpoint</i> mudah digunakan	24	23	96%	Sangat Positif
6.	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> meningkatkan motivasi belajar	24	22	92%	Sangat Positif

7.	Kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> menyenangkan	24	23	96%	Sangat Positif
8.	Desain media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> menarik	24	22	92%	Sangat Positif
Jumlah Keseluruhan		192	180	94%	Sangat Positif

Berdasarkan tabel 4.8 tanggapan yang diberikan siswa terhadap penggunaan media diketahui rata-rata persentase kelayakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* sebesar 94% dengan kategori sangat positif. Pada uji kelompok kecil, guru juga diberikan angket tanggapan guru setelah media pembelajaran berbasis *powerpoint* digunakan dalam pembelajaran. Berikut rekapitulasi tanggapan guru.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Tanggapan Guru Skala Kecil

No.	Aspek yang Ditanyakan	Skor
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan indicator	4
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Materi yang disampaikan jelas	4
4.	Kemampuan media interaktif berbasis <i>powerpoint</i> dalam pembelajaran membantu pemahaman materi siswa	4
5.	Materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4
6.	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> meningkatkan motivasi belajar siswa	4
7.	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> yang mudah	3
8.	Desain media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> yang menarik	4
Jumlah Skor		31
Jumlah Skor Maksimal		32

Persentase	97%
Keterangan	Sangat Positif

Berdasarkan hasil tanggapan guru diperoleh rata-rata persentase 97% dengan kategori sangat positif. Hal ini menunjukkan respon yang positif terhadap media pembelajaran berbasis *powerpoint* untuk membantu meningkatkan dan memudahkan pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

4.1.3.2 Penerapan pada Kelompok Besar

Penerapan pada kelompok besar tidak jauh beda dengan penerapan pada kelompok kecil, perbedaanya terdapat pada jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran. Uji coba penelitian ini melibatkan 25 siswa pada kelas IV SDN Kowangan. Pertama-tama guru menyampaikan pendahuluan dalam pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kemudian siswa diberi soal *pretest*.

Soal *pretest* diberikan pada siswa sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah selesai mengerjakan soal *pretest*, siswa memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint*. Kemudian setelah pembelajaran selesai, siswa mengerjakan soal *posttest*. Nilai *pretest* dan *posttest* pada uji penerapan dalam kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Nilai *Pretest* dan *Postest* Siswa pada Uji Kelompok Besar

No.	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
1.	PD 1	33	63
2.	PD 2	50	73
3.	PD 3	60	80
4.	PD 4	63	83
5.	PD 5	50	77
6.	PD 6	60	77
7.	PD 7	67	87
8.	PD 8	63	83
9.	PD 9	47	70
10.	PD 10	37	70
11.	PD 11	50	73
12.	PD 12	63	77
13.	PD 13	43	73
14.	PD 14	53	77
15.	PD 15	47	67
16.	PD 16	43	73
17.	PD 17	53	77
18.	PD 18	47	73
19.	PD 19	30	70
20.	PD 20	60	80
21.	PD 21	67	80
22.	PD 22	67	83
23.	PD 23	70	87
24.	PD 24	53	73
25.	PD 25	43	73
Jumlah		1319	1899
Nilai Rata-Rata		52.76	75.96
Selisih		23.2	

Nilai Tertinggi	70	87
Nilai Terendah	30	63
Jumlah Siswa yang Tuntas	1	23
Persentase Ketuntasan	4%	92%

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari perolehan nilai *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dan nilai *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint*. Dengan KKM 70, persentase ketuntasan yang diperoleh untuk *pretest* adalah 4% sedangkan untuk *posttest* diperoleh 92%.

Selain tanggapan guru, pada akhir pembelajaran siswa dibagikan angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *powerpoint* dalam uji kelompok besar. Berikut hasil rekapitulasi tanggapan siswa terhadap media dalam uji kelompok besar.

Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Tanggapan Siswa pada Kelompok Besar

No.	Aspek yang Ditanyakan	Jumlah		Persentase	Kriteria
		Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh		
1.	Materi yang disampaikan jelas	100	96	96%	Sangat Positif
2.	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> membantu siswa dalam memahami materi	100	98	98%	Sangat Positif
3.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> jelas	100	97	97%	Sangat Positif
4.	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> menarik	100	97	97%	Sangat Positif
5.	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> mudah digunakan	100	96	96%	Sangat Positif
6.	Media pembelajaran berbasis	100	95	95%	Sangat

	powerpoint meningkatkan motivasi belajar				Positif
7.	Kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> menyenangkan	100	96	96%	Sangat Positif
8.	Desain media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> menarik	100	95	95%	Sangat Positif
Jumlah Keseluruhan		800	770	96.25%	Sangat Positif

Berdasarkan rekapitulasi tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang telah dikembangkan oleh peneliti diperoleh persentase kelayakan sebesar 96,25% dengan kategori sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* membantu memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Selain angket tanggapan untuk siswa pada uji kelompok besar, peneliti juga memberikan angket tanggapan untuk guru. Berikut hasil rekapitulasi angket tanggapan guru pada uji kelompok besar.

Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Tanggapan Guru Skala Besar

No.	Aspek yang Ditanyakan	Skor
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan indicator	4
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Materi yang disampaikan jelas	4
4.	Kemampuan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> dalam pembelajaran membantu pemahaman materi siswa	4
5.	Materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4
6.	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> meningkatkan motivasi belajar siswa	3
7.	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> mudah	4
8.	Desain media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> menarik	4
Jumlah Skor		31
Skor Maksimal		32

Persentase	97%
Kriteria	Sangat Positif

Dari hasil penilaian tanggapan guru pada tabel 4.12 terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* diperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* sangat efektif dalam membantu siswa memahami pembelajaran.

4.1.4 Analisis Data

4.1.4.1 Analisis Data Awal

Analisis data awal meliputi uji normalitas data hasil belajar yang didapat dari *pretest* dan *posttest*. Data nilai *pretest* dan *posttest* diuji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Suatu data berdistribusi normal atau tidak dapat dilihat dengan membandingkan harga L_0 dengan L_{tabel} . Jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Namun, jika $L_0 > L_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung.

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* pada Kelompok Kecil

Data	Rata-Rata	Standar Deviasi	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	57	4,516	0,312	0,319	Data bedistribusi normal
<i>Posttest</i>	79,5	5,282	0,253	0,319	Data berdistribusi normal

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* pada Kelompok Besar

Data	Rata-Rata	Standar Deviasi	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	52,76	11,072	0,160	0,173	Data berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	75,96	5,996	0,150	0,173	Data berdistribusi normal

Berdasarkan perhitungan tabel 4.13 pada kelompok kecil diperoleh L_{hitung} *pretest* sebesar 0,312 dan L_{hitung} *posttest* sebesar 0,253. Sedangkan tabel 4.14 diperoleh L_{hitung} *pretest* sebesar 0,160 dan L_{hitung} *posttest* sebesar 0,150 pada kelompok besar. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan dihitung dan dianalisis menggunakan teknik statistik parametris.

4.1.4.2 Analisis Data Akhir

Analisis data akhir pada penelitian ini merupakan pengolahan data hasil belajar siswa yaitu menggunakan uji *paired t-test* dan *N-Gain*.

4.1.4.3 Uji Paired t-Test

Uji *Paired Sample t-Test* digunakan untuk menguji hipotesis sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint*. Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ (Rata-rata nilai *posttest* hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Kowangan Temanggung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis

powerpoint kurang dari atau sama dengan rata-rat nilai *pretest*)

$H_a : \mu_1 \leq \mu_2$ (Rata-rata nilai *posttest* hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Kowangan Temanggung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* lebih dari rata-rata nilai *pretest*)

Hasil perhitungan uji hipotesis pada penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.15 Hasil Uji *t-Test* Penelitian

Kelas	Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	N	t_{hitung}	t_{tabel}
Skala Kecil	57	79,5	6	9,310	2,571
Skala Besar	52,76	75,96	25	10,468	2,064

Berdasarkan tabel 4.15 diperoleh bahwa untuk kelas skala kecil $t_{hitung} = 9,310$ dan dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sebesar 2,571. Sedangkan untuk kelas skala besar $t_{hitung} = 10,468$ kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sebesar 2,064. Dari kedua perhitungan tabel pada kelas skala kecil dan skala besar maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* pada skala kecil dan besar pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Kowangan Temanggung dengan media pembelajaran berbasis *powerpoint* lebih dari rata-rata nilai *pretest*. Dari hasil perhitungan pada kelas skala kecil diketahui bahwa rata-rata *posttest* = 79,5 lebih besar dari rata-rata *pretest* 57. Sedangkan pada kelas skala besar diketahui bahwa hasil rata-rata *posttest* = 75,96 lebih besar

dari rata-rata *pretest* = 52,76. Artinya hasil rata-rata nilai sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* lebih besar daripada sebelum menggunakan media. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *powerpoint* efektif digunakan untuk pembelajaran IPS di kelas IV SDN Kowangan Temanggung.

4.1.4.4 Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk menganalisis hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan data hasil belajar siswa pada kelompok kecil dan besar. Hasil analisis uji N-Gain pada kelas kelompok kecil dan kelompok besar diuraikan sebagai berikut.

1. Analisis Uji N-Gain Kelompok Kecil

1) Analisis uji N-Gain Kelas Kelompok Kecil

Uji N-Gain pada kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung sebanyak 6 siswa. Hasil nilai yang diperoleh dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada siswa. Nilai *pretest* diperoleh pada saat sebelum menggunakan media, sedangkan *posttest* diperoleh dari hasil evaluasi pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint*.

Tabel 4.16 Hasil Uji N-Gain Media Kelas Kelompok Kecil

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kriteria
1.	PD 1	63	85	0,594595	sedang
2.	PD 2	53	73	0,425532	sedang
3.	PD 3	60	80	0,5	sedang
4.	PD 4	60	83	0,575	sedang

5.	PD 5	53	73	0,425532	sedang
6.	PD 6	53	83	0,638298	sedang
Rata-rata		57	79,5	0,523256	sedang

2) Hasil Analisis uji N-Gain Kelompok Kecil

Uji N-Gain dilakukan untuk menganalisis hasil belajar, yaitu untuk mengetahui selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*, *N-Gain* menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint*. Uji *N-Gain* dihitung menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*. Dari tabel uji *N-Gain* pada kelas kelompok kecil diketahui bahwa hasil *pretest* sebelum menggunakan media diperoleh rata-rata sebesar 57. Kemudian nilai *posttest* dari hasil evaluasi sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* diperoleh 79,5. Berdasarkan rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung mengalami peningkatan dengan kategori sedang.

2. Analisis Uji Kelompk Besar

1) Analisis Uji *N-Gain* Kelas Kelompok Besar

Uji *N-Gain* pada kelas kelompok besar dilakukan pada 25 siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung. Hasil belajar diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh siswa. Hasil *pretest* didapatkan pada saat media belum dipergunakan, sedangkan hasil

posttest didapatkan dari hasil evaluasi setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint*.

Tabel 4.17 Hasil Uji *N-Gain* Media Kelas Kelompok Besar

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kriteria
1.	PD 1	33	63	0,44776119	sedang
2.	PD 2	50	73	0,46	sedang
3.	PD 3	60	80	0,5	sedang
4.	PD 4	63	83	0,54054054	sedang
5.	PD 5	50	77	0,54	sedang
6.	PD 6	60	77	0,425	sedang
7.	PD 7	67	87	0,60606061	sedang
8.	PD 8	63	83	0,54054054	sedang
9.	PD 9	47	70	0,43396226	sedang
10.	PD 10	37	70	0,52380952	sedang
11.	PD 11	50	73	0,46	sedang
12.	PD 12	63	77	0,37837838	sedang
13.	PD 13	43	73	0,52631579	sedang
14.	PD 14	53	77	0,5106383	sedang
15.	PD 15	47	67	0,37735849	sedang
16.	PD 16	43	73	0,52631579	sedang
17.	PD 17	53	77	0,5106383	sedang
18.	PD 18	47	73	0,49056604	sedang
19.	PD 19	30	70	0,57142857	sedang
20.	PD 20	60	80	0,5	sedang
21.	PD 21	67	80	0,39393939	sedang
22.	PD 22	67	83	0,48484848	sedang
23.	PD 23	70	87	0,56666667	sedang

24.	PD 24	53	73	0,42553191	sedang
25.	PD 25	43	73	0,52631579	sedang
Rata-Rata		52,76	75,96	0,491109	sedang

2) Hasil Analisis Uji N-Gain Kelompok Besar

Uji *N-Gain* dilakukan untuk menganalisis hasil belajar guna mengetahui selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*, *N-Gain* menunjukkan peningkatan penguasaan konsep atau pemahaman siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint*. Uji *N-Gain* dihitung menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*. Dari tabel hasil perhitungan uji *N-Gain* pada kelompok besar diketahui bahwa sebelum menggunakan media diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 52,76 kemudian nilai rata-rata *posttest* sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* sebesar 75,96. Berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa terdapat peningkatan dengan kategori sedang.

4.2 Pembahasan

Pembahasan ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti. Pengkajian temuan pada penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* pada muatan pelajaran IPS di kelas IV SDN Kowangan Temanggung terdapat beberapa hal yang dikaji, yaitu; (1) pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint*, (2) kelayakan media pembelajaran berbasis *powerpoint*, dan (3) keefektifan media pembelajaran

berbasis *powerpoint*. Kemudian implikasi hasil penelitian meliputi; (1) implikasi teoritis, (2) implikasi praktis, dan (3) implikasi pedagogis.

4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint*

Prosedur penelitian dan pengembangan dengan model penelitian R&D yang dikembangkan oleh Sugiyono. Adapun tahapan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain produk; 5) uji coba produk; 6) revisi produk; 7) uji coba pemakaian; 8) produk akhir.

Berdasarkan hasil rekapitulasi dan analisis angket kebutuhan guru dan siswa terhadap media diperoleh bahwa diperlukan adanya variasi media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media pembelajaran dengan berbasis *powerpoint*. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad, 2017: 4) secara implisit berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, antara lain buku, kaset, video *camera*, *tape recorder*, film, video *recorder*, *slide* (gambar bingkai), grafik, gambar, foto, televisi, dan komputer. Dapat dikatakan bahwa media adalah komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Selain itu, National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik cetak ataupun audio-visual dan peralatannya sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, maupun dibaca. Dari permasalahan minimnya media dan

penggunaan sarana prasarana yang ada pada muatan pelajaran IPS, maka peneliti mempunyai ide untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa yaitu media pembelajaran berbasis *powerpoint*.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dimulai dari tahap penemuan potensi dan masalah yang diperoleh melalui observasi pembelajaran di SDN Kowangan. Wawancara dan observasi dilakukan dengan guru kelas IV SDN Kowangan, yaitu ibu Sri Pamuji, S. Pd.

Selanjutnya tahap pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket kebutuhan pada guru dan siswa yang digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *powerpoint*. Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru dan siswa diperoleh bahwa diperlukan media yang dapat menunjang materi selain dari buku guru dan buku siswa yang sering digunakan. Menurut guru kelas IV SDN Kowangan pada muatan pelajaran IPS belum adanya media pembelajaran yang mendukung sehingga perlu adanya media yang dikembangkan untuk menarik dan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu guru juga berpendapat bahwa pada saat pembelajaran dengan berbasis *powerpoint*, siswa akan lebih terfokus dan lebih menarik sehingga materinya mudah diserap anak dengan baik. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan model STAD pada muatan pelajaran IPS mendapatkan tanggapan baik dari guru dan siswa.

Tahap desain produk, peneliti merancang *prototype* media pembelajaran berbasis *powerpoint* berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa sebagai acuan.

Tahap selanjutnya yaitu validasi desain media pembelajaran berbasis *powerpoint*. Desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen validasi penilaian. Kedua ahli validasi desain selain menilai media juga memberikan saran dan masukan terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti agar media tersebut layak digunakan.

Tahap uji coba media pembelajaran berbasis *powerpoint* dilakukan pada skala kecil dengan melibatkan 6 siswa kelas IV SDN Kowangan. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Hal ini diketahui dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* siswa terdapat peningkatan yang baik.

Tahap revisi media dilakukan berdasarkan hasil angket tanggapan terhadap kelayakan media dari guru dan siswa. Dari hasil angket tersebut diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan kategori sangat layak dan mendapat respon positif dari guru serta siswa sehingga tidak perlu adanya revisi lebih lanjut dan dapat diteruskan ke skala besar.

Tahap uji coba pemakaian media pembelajaran berbasis *powerpoint* diujikan pada kelompok besar dengan melibatkan 25 siswa kelas IV SDN Kowangan. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti (2019) bahwa pengembangan dan penggunaan media berbasis teknologi terutama media *powerpoint* dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada media pembelajaran bagi siswa kelas IV SD Negeri Samirono. Peningkatan ketertarikan siswa pada media *powerpoint*

dapat dilihat dari pengisian angket sebelum dan sesudah uji coba terbatas. Pada pengisian angket menunjukkan adanya peningkatan ketertarikan serta dengan bukti adanya hasil belajar yang baik dan bukti dengan ketepatan siswa dalam menjawab soal yang diberikan tanpa guru harus menjelaskan materi secara mendalam pada materi yang terkait. Hal ini didukung oleh penelitian lain yang dilakukan Wahyullah (2016) menunjukkan bahwa adanya perubahan motivasi belajar pada siswa dalam pembelajaran IPS, terlihat dari hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media animasi mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebelum perlakuan berada pada kategori cukup dan setelah perlakuan motivasi belajar siswa meningkat dengan kategori sangat baik dan penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Mannuruki.

4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint*

Kelayakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* pada muatan pelajaran IPS dilakukan uji kelayakannya oleh pakar ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hal ini dilakukan untuk memperoleh penilaian media yang layak untuk diterapkan pada siswa.

Validasi kelayakan materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi yang diperlukan oleh siswa dengan isi media yang dikembangkan. Aspek materi meliputi kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran. Aspek kelengkapan materi berkaitan dengan kesesuaian kompetensi dasar (KD) dan indikator, aspek kelengkapan soal materi yang sesuai dengan indikator, aspek kesesuaian materi dengan media serta aspek kelayakan

materi. Hasil dari validasi kelayakan materi diperoleh persentase penilaian sebesar 89,09% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kelayakan media divalidasi oleh pakar ahli media bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Aspek yang dinilai yaitu aspek kesesuaian materi dengan media, aspek kualitas gambar dan warna, aspek kesesuaian media dengan sasaran, aspek orientasi pada siswa, aspek kemudahan dibaca serta aspek kepraktisan media. Hasil validasi kelayakan media didapatkan persentase penilaian sebesar 96,25% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Farida (2016) bahwa penilaian melalui angket kelayakan materi oleh ahli materi sebesar 90% (sangat layak) dan kelayakan media oleh ahli media sebesar 80% (layak). Selanjutnya, penelitian oleh Budiawan (2018) menyatakan bahwa kelayakan multimedia telah divalidasi oleh ahli media yang memperoleh skor 71 dari nilai tertinggi 85 masuk dalam kategori layak dan klasifikasi sangat baik. Validasi ahli materi mendapat skor 78 dari skor tertinggi 100 masuk dalam kategori layak dan klasifikasi baik. Kemudian penelitian dari Radita, dkk. (2018) menyatakan bahwa hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik.

Berdasarkan hasil validasi kelayakan dari ahli secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis *powerpoint* layak untuk diuji cobakan pada siswa karena

telah memenuhi kriteria layak sebagai media pembelajaran untuk siswa. Hal ini didukung oleh penelitian dari Tiara (2018) bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada materi jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil pengujian kelayakan produk multimedia interaktif ini dikategorikan layak karena hasil dari pengujian validasi media, materi, uji perorangan dan kelompok kecil menunjukkan kategori sangat baik. Produk pengembangan Multimedia Interaktif pada pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan dapat disimpulkan layak atau dapat digunakan, hal ini didasarkan pada hasil penilaian validasi ahli sebesar 85%.

4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint*

Uji keefektifan media pembelajaran berbasis *powerpoint* bertujuan untuk mengetahui keefektifan media dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* didapatkan dari siswa sebelum menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian nilai *posttest* diperoleh dari siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* pada pembelajaran.

Hasil pada uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 57 dengan nilai tertinggi 63 dan nilai terendah sebesar 53. Dengan nilai KKM 70, persentase ketuntasan pada *pretest* diperoleh sebesar 0%. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* siswa diperoleh nilai sebesar 79,5 dengan nilai terendah 73 dan nilai tertinggi 85. Dengan nilai KKM 70 diperoleh persentase ketuntasan pada *posttest* sebesar 100%.

Hasil pada uji coba kelompok besar mempunyai nilai rata-rata *pretest* sebesar 52,76 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 30 diperoleh persentase ketuntasan sebesar 4%. Sedangkan hasil *posttest* diperoleh rata-rata sebesar 75,96. Nilai terendah pada *posttest* adalah 63 dan nilai tertinggi 87 dengan persentase ketuntasan sebesar 92%. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian dari Elpira (2015) bahwa terdapat pengaruh media *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen pada pembelajaran yang menggunakan media *powerpoint* dengan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sagan meningkat 14,01 atau 14,01% yaitu dari hasil selisih rerata *pretest* 71,82 dengan hasil rerata *post-test* 85,83.

Setelah dilakukan uji coba pemakaian media, peneliti melakukan uji normalitas pada nilai *pretest* dan *posttest* siswa sebelum melakukan uji hipotesis atau uji-t dengan menggunakan rumus *Liliefors*. Pada kelompok kecil diperoleh uji normalitas dengan $L_{hitung} \textit{pretest}$ adalah 0,312 dan $L_{hitung} \textit{posttest}$ adalah 0,253. Kemudian pada kelompok besar didapatkan nilai $L_{hitung} \textit{pretest}$ adalah 0,160 dan $L_{hitung} \textit{posttest}$ adalah 0,150 dengan taraf signifikan 0,05 L_{tabel} sebesar 0,173. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok kecil dan besar secara keseluruhan berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $L_{hitung} \textit{pretest}$ dan $L_{hitung} \textit{posttest}$ lebih besar dari nilai L_{tabel} .

Dari hasil *pretest* dan *posttest* sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dilakukan analisis uji hipotesis atau uji-t. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil uji-t dengan t_{hitung} sebesar 9,310 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,571. Sedangkan hasil uji-t pada kelompok besar diperoleh

t_{hitung} sebesar 10,468 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,064. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t pada kelompok kecil dan besar maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yakni rata-rata nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest* secara keseluruhan pada perhitungan kelompok kecil dan kelompok besar. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Tiara (2018) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada materi jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar untuk segi keefektifan media diuji menggunakan uji t, hasilnya adalah diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,024 dan t_{hitung} sebesar 2,435, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti bahwa maka terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan siswa kelas IV SDN Baturono.

Senada pula dengan penelitian dari Nirmawati (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* berpengaruh terhadap minat dan kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 03 Ele Kabupaten Baru, hal ini dibuktikan dari hasil observasi minat belajar sebesar 86,67%. Statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} dengan nilai 5,94 lebih besar dari t_{tabel} dengan nilai 2,178 pada taraf signifikan 5%. Hal ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Febriyani (2018) menunjukkan: (1) skor aktivitas pra siklus di kelas 4 sebesar 73% dengan nilai rata-rata 74,50 dan skor ketuntasan belajar siswa pra siklus sebesar 76% dengan nilai rata-rata 77,50; (2) skor aktivitas siswa pada siklus I sebesar 74% dengan nilai rata-rata

75,20 dan pada siklus II sebesar 81,50% dengan nilai rata-rata 81,40; (3) ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 71,88% dengan nilai rata-rata 75,15 dan pada siklus II sebesar 81,25% dengan nilai rata-rata 83,25. Dari data tersebut menunjukkan bahwa penelitian sudah sesuai yang berarti indikator keberhasilan sudah tercapai.

Tabel 4.18 Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint*

Tahap	Bentuk Dasar	Pengembangan 1	Pengembangan 2	Pengembangan 3
Media Belajar	Buku Guru dan Buku Siswa	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i>	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> dengan model <i>STAD</i>	Media pembelajaran interaktif dengan bantuan <i>adobe flash</i> berbasis <i>powerpoint</i> dengan model <i>STAD</i>
Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar tempat tinggal Dayu. 2. Siswa membaca narasi tentang tempat tinggal Dayu. 3. Siswa mengamati gambar mata pencaharian 4. Siswa bertanya jawab tentang gambar tersebut. 5. Siswa membaca bersambung secara bergantian teks tentang jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal. 6. Secara berpasangan, siswa berdiskusi menjawab pertanyaan sesuai teks tersebut. 7. Siswa menuliskan hasil diskusi dikolom yang tersedia. 8. Siswa mengamati keadaan alam dan mata pecaharian penduduk di tempat tinggalnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati video tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk pada <i>powerpoint</i> 2. Siswa mengamati gambar pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk 3. Siswa menyimak penjelasan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk 4. Siswa mengamati tentang gambar kegiatan 	<p>Fase 1 (Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak informasi penjelasan guru mengenai tema, subtema, dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari 2. Apersepsi dengan bertanya jawab <ul style="list-style-type: none"> -Di mana kamu tinggal? -Bagaimana keadaan tempat tinggalmu? -Apakah mata pencaharian penduduk di tempat tinggalmu? 3. Siswa menyimak permasalahan yang disampaikan guru: "Mengapa mata pencaharian penduduk berbeda sesuai lingkungan tempat tinggal?" 4. Siswa dimotivasi untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah. <p>Fase 2 (Menyajikan/menyampaikan informasi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa mengamati gambar tempat tinggal Dayu. (mengamati) 6. Siswa membaca narasi tentang tempat tinggal 	<p>Fase 1 (Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak informasi penjelasan guru mengenai tema, subtema, dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari 2. Apersepsi: Mengaitkan dengan materi sebelumnya. Guru berkata:” Pada pertemuan kemarin kita sudah mempelajari jenis-jenis pekerjaan yaitu pemetik teh dan arsitek. Coba kalian sebutkan jenis pekerjaan selain pemetik teh dan arsitek!”. “Hari ini kita juga akan mempelajari pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk” 3. Motivasi: Guru menyampaikan tentang pentingnya mempelajari pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <p>Fase 2 (Menyajikan/menyampaikan informasi)</p>

<p>9. Siswa menyampaikan hasil laporan pengamatan yang dibuat.</p> <p>10. Siswa mengamati gambar tentang asal mula bukit Catu</p> <p>11. Salah satu siswa membaca teks tentang asal mula bukit Catu, siswa lain menyimak</p> <p>12. Siswa menyimak informasi tentang unsur dalam teks fiksi (tokoh dan amanat) serta peranan tokoh.</p> <p>13. Siswa mengidentifikasi tokoh dan amanat dalam teks fiksi</p> <p>14. Siswa mengumpulkan hasil diskusinya</p> <p>15. Siswa mengamati gambar keluarga Dayu</p> <p>16. Siswa mengidentifikasi karakteristik keluarga Dayu</p> <p>17. Siswa menyimak informasi tentang manfaat keberagaman karakteristik individu</p> <p>18. Siswa bersama guru membahas hasil diskusi</p> <p>19. Siswa mengamati karakteristik</p>	<p>ekonomi di warung</p> <p>5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan ekonomi</p> <p>6. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil beranggotakan 4 orang</p> <p>7. Kelompok diberikan permasalahan untuk diselesaikan bersama</p> <p>8. Kelompok mengerjakan LKPD tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk dan kegiatan ekonomi</p> <p>9. Setiap kelompok mempresentasikan hasil laporan pengamatan dengan cara memanggil anggota kelompok</p>	<p>Dayu. (mengumpulkan informasi)</p> <p>7. Siswa mengamati gambar mata pencaharian dan keadaan alam di lingkungan tempat tinggal (mengamati)</p> <p>8. Siswa diberikan pretest oleh guru</p> <p>9. Guru memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis powerpoint Fase 3 (Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar)</p> <p>10. Guru membentuk siswa menjadi 4-5 kelompok</p> <p>11. Setiap kelompok berkumpul sesuai kelompoknya dan mendapatkan satu media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk.</p> <p>12. Guru memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis powerpoint Fase 4 (Membimbing kelompok bekerja dan belajar)</p> <p>13. Siswa mengamati media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk. (menanya)</p>	<p>5. Siswa mempersiapkan buku dan semua peralatan yang sudah dirancang dalam pembelajaran</p> <p>6. Siswa mengamati gambar mata pencaharian dan keadaan alam di lingkungan tempat tinggal</p> <p>7. Siswa diberikan pretest oleh guru</p> <p>8. Guru memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis powerpoint Fase 3 (Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar)</p> <p>9. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan anggota masing-masing kelompok 4-5 siswa</p> <p>10. Setiap kelompok berkumpul sesuai kelompoknya dan mendapatkan satu media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk.</p> <p>11. Guru memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis powerpoint Fase 4 (Membimbing kelompok bekerja dan belajar)</p> <p>12. Siswa mengamati video tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk (mengamati,</p>
---	--	---	--

	<p>individu dalam keluarganya</p> <p>20. Siswa membuat laporan pengamatan karakteristik individu dalam keluarganya</p> <p>21. Siswa menyampaikan hasil pekerjaannya</p>	<p>secara acak</p> <p>10. Siswa bersama guru membahas hasil diskusi</p> <p>11. Siswa mengamati karakteristik individu dalam keluarganya</p> <p>12. Siswa membuat laporan pengamatan karakteristik individu dalam keluarganya</p> <p>13. Siswa menyampaikan hasil pekerjaannya</p>	<p>14. Siswa mengidentifikasi jenis mata pencaharian sesuai keadaan alam. (mengasosiasi)</p> <p>15. Siswa membaca bersambung secara bergantian teks tentang pengaruh keadaan terhadap mata pencaharian. (mengumpulkan informasi)</p> <p>16. Siswa melakukan tanya jawab tentang teks tersebut. (menanya)</p> <p>17. Siswa berdiskusi tentang hubungan keadaan alam dan mata pencaharian penduduk di tempat tinggalnya (mengasosiasi)</p> <p>18. Guru berkeliling membantu siswa yang kesulitan dalam memahami materi.</p> <p>19. Siswa menyimpulkan hubungan keadaan alam terhadap mata pencaharian penduduk (mengasosiasi)</p> <p>20. Siswa menyimak informasi guru langkah-langkah menulis laporan pengamatan sampai (mengamati, mengumpulkan informasi)</p> <p>21. Siswa membuat laporan pengamatan tentang keadaan alam dan mata pencaharian penduduk di tempat</p>	<p>mengumpulkan informasi)</p> <p>13. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk (mengumpulkan informasi)</p> <p>14. Siswa melakukan tanya jawab tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk (menanya)</p> <p>15. Siswa mengamati gambar tentang kegiatan ekonomi di warung (mengamati, mengumpulkan informasi)</p> <p>16. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan ekonomi yang di warung (menanya)</p> <p>17. Setiap kelompok mendapatkan LKPD 1 tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk dan kegiatan ekonomi (mengolah informasi)</p> <p>18. Setiap anggota berperan dan memiliki tanggung jawab yang sama dalam memecahkan permasalahan yang terdapat dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) (mengolah informasi)</p> <p>19. Siswa melakukan diskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan permasalahan yang</p>
--	---	---	---	--

			<p>tinggalnya. (mengasosiasi)</p> <p>22. Guru berkeliling membantu siswa yang mengalami kesulitan</p> <p>Fase 5 (Evaluasi)</p> <p>23. Setiap kelompok menyampaikan hasil laporan pengamatan yang dibuat. (mengkomunikasikan)</p> <p>24. Siswa bersama guru membahas hasil diskusi kelompok.</p> <p>25. Siswa mengamati gambar “Asal Mula Bukit Catu” (mengamati)</p> <p>26. Salah satu siswa membaca teks “Asal Mula Bukit Catu” dan siswa lain menyimak (mengumpulkan informasi)</p> <p>27. Secara berkelompok, mengidentifikasi tokoh dan amanat dalam teks fiksi. (mengasosiasi) LKPD II</p> <p>28. Siswa menyampaikan hasil pekerjaannya Fase 6 (Penghargaan)</p> <p>29. Siswa yang aktif berpartisipasi mendapatkan <i>reward</i></p>	<p>diberikan (mengolah formasi)</p> <p>20. Kelompok mendapatkan LKPD 2 tentang membuat laporan pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk (mengolah informasi) Fase 5 (Evaluasi)</p> <p>21. Setiap kelompok dipanggil maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi dalam kelompoknya tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk dan kegiatan ekonomi (mengkomunikasikan)</p> <p>22. Kelompok yang lain memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi yang disampaikan di depan kelas (mengkomunikasikan) Fase 6 (Penghargaan)</p> <p>23. Siswa yang aktif berpartisipasi mendapatkan <i>reward</i></p>
--	--	--	---	---

4.3 Implikasi Penelitian

4.3.1 Implikasi Teoritis

Adanya media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan model STAD pada pembelajaran IPS, maka dapat diketahui pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis *powerpoint* pada pembelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* pada muatan pelajaran IPS dapat menarik perhatian, menambah minat belajar siswa, dan memberikan variasi pembelajaran baru yang belum pernah didapat oleh siswa sebelumnya melalui media pembelajaran berbasis *powerpoint*. Hal tersebut sesuai dengan teori bahwa penggunaan media dalam pembelajaran bermanfaat dan mempermudah dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai dan membuat pembelajaran lebih menarik.

4.3.2 Implikasi Praktis

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *powerpoint* dapat digunakan oleh guru sebagai tambahan referensi media pada pembelajaran IPS, selain itu kreativitas guru juga dilatih untuk berinovasi untuk menciptakan media pembelajaran sehingga siswa dapat menemukan dan menciptakan hal baru dalam pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan menunjang mutu pendidikan di sekolah. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* membantu menemukan solusi untuk mengoptimalkan hasil belajar IPS dan memberikan dorongan positif terhadap kemajuan sekolah.

4.3.3 Implikasi Pedagogis

Penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dapat mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran menjadi menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan maka dapat disimpulkan, bahwa:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan 8 tahap pengembangan model Sugiyono, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain produk, 5) revisi desain produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, dan produk akhir.
2. Tingkat kelayakan media diketahui berdasarkan penilaian oleh tim ahli, yaitu validator ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian validator materi diperoleh persentase sebesar 89,09% dengan kategori sangat layak sedangkan hasil penilaian validator media diperoleh persentase sebesar 96,25% dengan kategori sangat layak digunakan.
3. Media yang telah dikembangkan dan dinilai oleh tim ahli efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS diketahui dari hasil analisis N-gain pada kelompok kecil diperoleh sebesar 0,52 dengan kategori sedang, sedangkan pada kelompok besar diperoleh 0,49 dengan kategori sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, saran yang dapat direkomendasikan dari hasil penelitian ini, bagi:

1. Guru dan Siswa

Guru dan siswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* sesuai dengan panduan penggunaan media agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran IPS yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa.

2. Sekolah

Pihak sekolah sebaiknya menambah fasilitas terutama penggunaan media pembelajaran pembelajaran IPS sehingga siswa tidak merasa kesulitan dalam memahami materi IPS yang cukup luas dan juga memfasilitasi para pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media guna memperluas wawasan.

3. Peneliti

Pengembangan media pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan agar tingkat kemanfaatan dalam penggunaan media pembelajaran semakin meningkat dengan inovasi baru sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, RC, R. & Anni. C. T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Alannasir, Wahyullah. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of EST*. 2(2): 81.
- Andreswari, R, I. Syahputra. 2019. Classroom Action Research Using Student Team Achievement Division Approach Case Study: Business Process Modelling Course On BPMN Subtopics. *Journal of Physics*.
- Annisa Cynthia Y, Wasitohadi. 2019. Pengembangan Media Edukasi Peningkatan Hasil Belajar Tematik Menggunakan Model Kooperatif STAD Peserta Didik Kelas 1 SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. 2(1): 42.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Dek Ngurah Laba Laksana, dkk. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Masyarakat Flores. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 2(2): 157.
- Dewi, Tara Diani dan Suyitno, Filia Prima A. (2018). Keefektifan Media Scret Of Screen (SOS) Melalui Model Student Team Achievement Divisions (STAD) Terhadap Hasil Belajar Benda dan Sifatnya. *Jurnal Universitas PGRI Semarang*. 2(3): 267.
- Djamarah, Syaiful, B. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Elpira, Nira dan Anik Ghufron. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 2(1): 97.
- Erwin Putera Permana. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 1(2): 50.
- Farida Hasan R, Farid Ahmadi, dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Kreatif*.
- Febriyani, Wahyu Dinar dan Nyoto Hardjono. (2018). Penerapan Model STAD Berbasis Scientific Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. 2(1): 68.
- Ghada Awada, dkk. 2019. Effect Of Student Team Achievement Division Through Webquest On EFL Students' Argumentative Writing Skills And Their Instructors' Perceptions. *Jurnal Computer Assisted Language Learning*.5
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hasnah, Sri Indriati dan Hairus Saleh. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Profesionalitas Pendidik Di Daerah Tertinggal. *Jurnal Universitas Madura*. 2(2) 67.
- Hidayati., Mujinem., & Senen, Anwar. 2010. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- I Kadek Darma Yoga Andika Wirayana, I Dewa Kade Tastra, dan Nyoman Kusmariyatni. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together (LT) Berbantuan Power Point Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 5(2): 1,5.

- I Kd. Sri Putra, Dw. Nym. Sudana, dan I Dw. Kade Tastra. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 5(2): 8.
- I Ketut Parna, dkk. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus VII Kecamatan Kubu Tahun Pelajaran 2014/2015. *e-Journal Program Pascasarjana*. Volume 5.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- James P. Baker, dkk. 2018. Does Teaching with PowerPoint Increase Students' Learning?. *Jurnal Computers & Education*.7
- Kurniyati Dwi. 2016. Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menerapkan Model Pembelajaran Quantum Teaching di SD N Balong. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 4*.
- Miyandi Eko A. (2016). Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Dengan Kolaborasi Model STAD Dan NHT Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Paradigma*. 11(1): 25.
- M. Mahbub Z, dkk. (2016). Development of STAD Cooperative Based Learning Set Assisted With Animation Media To Enhance Students' Learning Outcome In MTS. *JPII*, 5(2): 248.
- Muhamad Jalil, Sri Ngabekti, dan Sri Mulyani Endang Susilowati. (2016). Pengembangan Pembelajaran Model Discovery Learning Berbantuan Tips Powerpoint Interaktif Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 6(2): 130
- Munib, Achmad. 2010. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Nirmawati, Tarman Andi Arief. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Minat Dan Kemampuan Membaca

- Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. (*JKPD*) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. 3(1): 432-433, 437.
- Nursalam dan Suardi. (2018). Perbandingan Pretest Dan Postest Melalui Penggunaan Media Power Point. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Makassar journal.umtas.ac.id/index.php/produktif*. 2(1): 11.
- Pao-Nan Chou, dkk. 2015. Prezi Versus Powerpoint: The Effectcs Of Varied Digital Presentation Tools On Students' Learning Perfomance. *Jurnal Computers & Education*. 91: 75
- Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang Proses Pembelajaran.
- Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Pedoman Pembelajaran Tematik.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Assesmen Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto, N.(2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Putri Amalia Primandari, Bambang Suteng Sulasmono, dan Eunice Widyanti Setyaningtyas. (2019). Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Dan STAD Dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *JURNAL BASICEDU Research & Learning in Elementary Education*. 3(1): 86.
- Sadiman, Arief, S. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnnya)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. 2016. *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaatmadja, Nursyid. 2010. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Saidiharjo dan Sumadi HS. 2010. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: FIP FKIP.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia group.
- Tiara Ayu rahma, dkk. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. 4(3): 1.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat 1.
- Wijayanti, Widya dan Stefanus Christian Relmasira. (2019). Pengembangan Media Power Point IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian dan Perkembangan Pendidikan*. 3(2): 77.

LAMPIRAN

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWERPOINT* PADA PEMBELAJARAN IPS

Rumusan Masalah Penelitian	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
Bagaimanakah pengembangan media interaktif berbasis <i>Power Point</i> pada Pembelajaran IPS di kelas IV SDN Kowangan?	Untuk mengembangkan media interaktif berbasis <i>Power Point</i> pada Pembelajaran IPS di kelas IV SDN Kowangan.	Desain pengembangan media interaktif berbasis <i>Power Point</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1.Sesuai KD dan Indikator 2.Sesuai dengan judul media 3.Sesuai dengan tujuan pembelajaran 4.Sesuai dengan materi pembelajaran 5.Sesuai dengan penggunaan media 	Dokumen dan rancangan produk	Lembar uji validasi penilaian komponen.
Bagaimanakah kelayakan media interaktif berbasis <i>Power Point</i> pada Pembelajaran IPS di kelas IV SDN Kowangan?	Untuk mengetahui kelayakan media interaktif berbasis <i>Power Point</i> pada Pembelajaran IPS di kelas IV SDN Kowangan.	Kelayakan media interaktif berbasis <i>Power Point</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memenuhi indikator kelayakan isi 2.Memenuhi indikator kelayakan penyajian 3.Memenuhi indikator kelayakan bahasa 	Validator ahli	Lembar uji validasi penilaian komponen
Bagaimanakah keefektifan media interaktif berbasis <i>Power Point</i> pada Pembelajaran IPS di kelas IV SDN Kowangan?	Untuk mengetahui keefektifan media interaktif berbasis <i>Power Point</i> pada Pembelajaran IPS di kelas IV SDN Kowangan.	Hasil belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi berbagai pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk. 2. Menganalisis pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk. 3. Menguraikan berbagai pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk. 	Daftar hasil belajar	Tes tertulis

Lampiran 2

INSTRUMEN WAWANCARA GURU

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apakah yang digunakan pada SDN Kowangan?	
2.	Di kelas berapakah kurikulum 2013 diimplementasikan?	
3.	Bagaimana antusias siswa ketika kurikulum 2013 sudah diimplementasikan?	
4.	Model pembelajaran apa yang biasa digunakan dalam pembelajaran?	
5.	Kesulitan/kendala apa saja yang ditemui dalam pembelajaran?	
6.	Bagaimana strategi untuk mengatasi kesulitan/kendala tersebut?	
7.	Adakah media/alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran?	
8.	Berapakah nilai KKM untuk pembelajaran?	
9.	Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS? Apakah terdapat siswa yang mendapat nilai dibawah KKM?	
10.	Fasilitas apa sajakah yang ada di kelas bapak/ibu?	

Lampiran 3

HASIL WAWANCARA GURU

Nama Sekolah : SD Negeri Kowangan

Kelas/Semester : IV/1

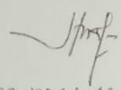
Nama Guru : Bu Sri Pamuji, S. Pd

Hari, Tanggal : Rabu, 4 Desember 2019

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apakah yang digunakan pada SDN Kowangan?	Kurikulum yang telah diterapkan di SD ini yaitu kurikulum 2013
2.	Di kelas berapakah kurikulum 2013 diimplementasikan?	Kurikulum 2013 sudah diterapkan di semua kelas dari kelas I sampai VI
3.	Bagaimana antusias siswa ketika kurikulum 2013 sudah diimplementasikan?	Siswa sangat senang sekali karena pembelajarannya menyenangkan
4.	Model pembelajaran apa yang biasa digunakan dalam pembelajaran?	Model yang saya gunakan dalam melaksanakan pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan
5.	Kesulitan/kendala apa saja yang ditemui dalam pembelajaran?	Terdapat beberapa anak yang kurang dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru karena materi yang ada di buku sedikit dan terbatas.
6.	Bagaimana strategi untuk mengatasi kesulitan/kendala tersebut?	Mencari sumber dan referensi bahan ajar mengenai materi yang akan disampaikan. Selain itu, guru juga mengajak siswa ke perpustakaan
7.	Adakah media/alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran?	Sudah ada tetapi masih sangat sedikit dan terbatas

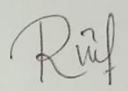
8.	Berapakah nilai KKM untuk pembelajaran?	Hampir semua mata pelajaran KKM nya 70 hanya ada dua mata pelajaran yang KKMnya berbeda, yaitu agama dan olahraga.
9.	Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS? Apakah terdapat siswa yang mendapat nilai dibawah KKM?	Ada beberapa siswa yang belum memenuhi nilai KKM
10.	Fasilitas apa sajakah yang ada di kelas?	Fasilitas umum seperti meja, kursi, dan sudah ada LCD tetapi pemanfaatannya belum optimal.

Guru Kelas IV


SRI PAMUJI, S.Pd
 NIP. 196501251985102002

Temanggung, 4 Desember 2019

Peneliti


RINA WIDYAWATI
 NIM. 1401416147

Mengetahui,
 Kepala Sekolah


HARTATI SRI REJEKI, S.Pd
 NIP. 196210261983042002

Lampiran 4

Daftar Nilai IPS Siswa Kelas IV (KKM: 70)

No.	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1.	BAGAS DWI SAPUTRA	65	TIDAK TUNTAS
2.	TEGAR DWI PANGESTU	75	TUNTAS
3.	ADIS SAPUTRA	80	TUNTAS
4.	DIMAS HERMANSYAH	68	TIDAK TUNTAS
5.	ACHMAD RAMADHANI	65	TIDAK TUNTAS
6.	AMELDA AOREL P. A. Z.	82	TUNTAS
7.	ANNISA RISTYANI	85	TUNTAS
8.	BERLIANA SYIFA KIRANA	78	TUNTAS
9.	DELIA PARAMITA	80	TUNTAS
10.	DIO RIZKI ALVIANTORO	65	TIDAK TUNTAS
11.	EGI ABDUL HALIM NUGROH	68	TIDAK TUNTAS
12.	EVANCRUISE WIBOWO	72	TUNTAS
13.	FIRDIAN KHOIRUL ANAM	68	TIDAK TUNTAS
14.	MUHAMMAD AIDITYYA	65	TIDAK TUNTAS
15.	M. MITHMA ANNA JAISY	68	TIDAK TUNTAS
16.	MUHAMMAD YUNUS	72	TUNTAS
17.	NAFISA MAULIDA	75	TUNTAS
18.	RAEHAN ANUGRAH K.	65	TIDAK TUNTAS
19.	RAFAFIRMAN AL H.	68	TIDAK TUNTAS
20.	RENDI ANDRIANO PUTRA	78	TUNTAS
21.	SATRIA YONAR P.	68	TIDAK TUNTAS
22.	SHIFA DEWI ASTUTI	85	TUNTAS
23.	TANISHA SHARLIZ IFRA	88	TUNTAS
24.	VANESSA ARLA ARLIKA	68	TIDAK TUNTAS
25.	ZAIDAN ARKAN P.	65	TIDAK TUNTAS
RATA-RATA			73,30

Lampiran 5

**KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN GURU
TERHADAP MEDIA BERBASIS POWER POINT**

Aspek	Indikator	Deskriptor	Nomor Soal
Media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad,2016:74)	Kesesuaian materi dengan KD dan Indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator	1
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	2
Hasil belajar (Sutikno, 2013:15)	Faktor yang mempengaruhi hasil belajar (faktor sekolah)	Penggunaan media berbasis power point pada pembelajaran IPS	3
		Pemahaman materi dengan media yang sudah ada	4
		Penggunaan media berbasis power point mempermudah siswa memahami materi	5
Media pembelajaran (Asyhar, 2012: 44)	Jenis media pembelajaran	Penggunaan jenis media pembelajaran	6
Media pembelajaran (Arsyad, 2017:26)	Manfaat media pembelajaran	Adanya panduan untuk penggunaan media berbasis power point	7
	Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu	Bentuk media berbasis power point	8
		Penggunaan warna pada media berbasis power point	9
		Penggunaan gambar pada media berbasis power point	10

Lampiran 6

**LEMBAR ANGKET ANGKET KEBUTUHAN GURU
TERHADAP MEDIA BERBASIS *POWER POINT*
DI KELAS IV SDN KOWANGAN**

Nama Guru : Sri Pamuji, S. Pd

Nama Sekolah : SD Negeri Kowangan

Petunjuk Pengisian:

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan jujur dan sesuai dengan keadaan sebenarnya!
2. Bapak/Ibu diharapkan memberi jawaban pada setiap soal di bawah ini dengan memberikan tanda cek (V) dalam kurung yang telah disediakan di depan jawaban.
Contoh:
(V) ya

() tidak
3. Bapak/Ibu hanya boleh memilih satu jawaban saja.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran dan masukan pada tempat yang telah disediakan.

-----SELAMAT MENGERJAKAN-----

1. Menurut Bapak/Ibu apakah pembelajaran IPS materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian yang Ibu sampaikan sesuai dengan kompetensi dasar?
 Ya
 Tidak
2. Menurut Bapak/Ibu apakah pembelajaran IPS materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian yang Ibu sampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran?
 Ya
 Tidak
3. Menurut Bapak/Ibu apakah pembelajaran IPS materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian di dalam kelas sudah menggunakan media pembelajaran?
 Ya
 Tidak
4. Menurut Bapak/Ibu apakah siswa memahami materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dengan menggunakan media yang sudah ada?
 Ya
 Tidak
5. Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media baru yang lebih inovatif?
 Ya
 Tidak
6. Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media visual dalam materi keberagaman budaya Indonesia?
 Ya
 Tidak
7. Menurut Bapak/Ibu perlukah dicantumkan cara penggunaan media berbasis power point dalam pembelajaran?
 Ya
 Tidak
8. Menurut Bapak/Ibu apakah media materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dengan model STAD cocok untuk digunakan saat pembelajaran?
 Ya
 Tidak
9. Menurut Bapak/Ibu apakah perwarnaan desain media materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian cocok digunakan dalam media?
 Ya
 Tidak

10. Menurut Bapak/Ibu perlukah media berbasis power point diberi gambar/ilustrasi?

() Ya

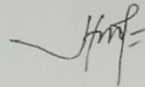
() Tidak

Saran dan masukan terhadap media interaktif berbasis *Power Point* materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian:

.....
.....
..... Pada saat pembelajaran dengan berbasis power point, siswa
..... akan lebih terfokus dan lebih menarik sehingga materinya
..... mudah dicerna anak dgn baik.
.....

Temanggung, 23 Januari 2020

Guru Kelas IV



Sri Pamuji, S. Pd

NIP. 196501251985102002

Lampiran 7

**KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN SISWA
TERHADAP MEDIA BERBASIS POWER POINT**

Aspek	Indikator	Deskriptor	Nomor Soal
Hasil belajar (Sutikno, 2013:15)	Faktor yang mempengaruhi hasil belajar (faktor sekolah)	Penggunaan media media berbasis power point pada pembelajaran IPS	1
		Pemahaman materi dengan media yang sudah ada	2
		Penggunaan media berbasis power point mempermudah siswa memahami materi	3
Media pembelajaran (Asyhar, 2012: 44)	Jenis media pembelajaran	Penggunaan jenis media pembelajaran	4
Media pembelajaran (Arsyad, 2017:26)	Manfaat media pembelajaran	Adanya panduan untuk penggunaan media berbasis power point	5
	Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu	Bentuk media berbasis power point	6
		Penerapan model pada media berbasis power point	7
		Penggunaan warna pada media berbasis power point	8
		Penataan materi pada media berbasis power point	9
		Penggunaan gambar pada media berbasis power point	10

Lampiran 8

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA BERBASIS *POWERPOINT* DI KELAS IV SDN KOWANGAN

Nama Siswa :

No urut :

Kelas :

Nama Sekolah :

Petunjuk Pengisian :

1. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (V) dalam kurung yang sudah disediakan di depan jawaban.

Contoh:

(V) ya

() tidak

2. Setiap siswa hanya boleh memilih satu jawaban saja.
3. Siswa dimohon memberikan saran dan masukan pada tempat yang telah disediakan.

-----SELAMAT MENGERJAKAN-----

1. Menurut kamu apakah pembelajaran IPS materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian di dalam kelas sudah menggunakan media pembelajaran?
() Ya
() Tidak
2. Menurut kamu apakah kamu memahami materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dengan menggunakan media yang sudah ada?
() Ya
() Tidak
3. Apakah kamu membutuhkan media baru yang lebih inovatif?
() Ya
() Tidak

4. Apakah kamu membutuhkan media visual dalam materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian?
 Ya
 Tidak
5. Menurut kamu perlukan dicantumkan cara penggunaan media berbasis power point dalam pembelajaran?
 Ya
 Tidak
6. Menurut kamu apakah perwarnaan desain media materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian cocok digunakan dalam media
 Ya
 Tidak
7. Menurut kamu apakah media materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dengan model STAD cocok untuk digunakan saat pembelajaran?
 Ya
 Tidak
8. Menurut kamu apakah perwarnaan lengkap media materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian cocok digunakan dalam media?
 Ya
 Tidak
9. Menurut kamu apakah penataan materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dalam media cocok digunakan saat pembelajaran?
 Ya
 Tidak
10. Menurut kamu perlukah media berbasis power point diberi gambar/ilustrasi?
 Ya
 Tidak

Lampiran 9

**LEMBAR ANKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP
MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
POWER POINT DI KELAS IV SDN KOWANGAN**

Nama Siswa : *Muhammad Yumay*
No urut : *16*
Kelas : *4 A*
Nama Sekolah : *SD Kowongan*

Petunjuk Pengisian :

1. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (V) dalam kurung yang sudah disediakan di depan jawaban.
Contoh:
(V) ya
() tidak
2. Setiap siswa hanya boleh memilih satu jawaban saja.
3. Siswa dimohon memberikan saran dan masukan pada tempat yang telah disediakan.

-----SELAMAT MENGERJAKAN-----

1. Menurut kamu apakah pembelajaran IPS materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian di dalam kelas sudah menggunakan media pembelajaran?
() Ya
() Tidak
2. Menurut kamu apakah kamu memahami materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dengan menggunakan media yang sudah ada?
() Ya
() Tidak
3. Apakah kamu membutuhkan media baru yang lebih inovatif?
() Ya
() Tidak


4. Apakah kamu membutuhkan media visual dalam materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian?
 Ya
 Tidak
5. Menurut kamu perlukan dicantumkan cara penggunaan media berbasis power point dalam pembelajaran?
 Ya
 Tidak
6. Menurut kamu apakah perwarnaan desain media materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian cocok digunakan dalam media
 Ya
 Tidak
7. Menurut kamu apakah media materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dengan model STAD cocok untuk digunakan saat pembelajaran?
 Ya
 Tidak
8. Menurut kamu apakah perwarnaan lengkap media materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian cocok digunakan dalam media?
 Ya
 Tidak
9. Menurut kamu apakah penataan materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian dalam media cocok digunakan saat pembelajaran?
 Ya
 Tidak
10. Menurut kamu perlukah media berbasis power point diberi gambar/ilustrasi?
 Ya
 Tidak

Saran dan masukan terhadap media interaktif berbasis *Power Point* materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian:

..kuk gambarnya yang jelas ya.. kak dan juga perbanyak gambarnya

Temanggung, 23 Januari,2020

Siswa Kelas IV



Lampiran 10

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI
PADA MEDIA BERBASIS *POWERPOINT***

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian
Aspek Kesesuaian Materi		
Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2008:6.9)	Materi sesuai dengan KD dan Indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator
Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad,2017:74)	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
Aspek Kelengkapan Materi		
Media harus relevam dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah,2008:6.9)	Keluasan materi	Keluasan materi sesuai dengan KD dan Indikator
Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi (Arsyad,2017:74)	Cakupan jenis soal latihan	Soal materi sesuai dengan indicator
Aspek Kesesuaian Media dengan Materi		
Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2008:6.9)	Media sesuai dengan Materi	Media yang dikembangkan harus sesuai dengan materi
Aspek Kelayakan		
Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta,	Materi mudah dipahami	Materi yang disampaikan mudah dipahami

konsep, prinsip atau generalisasi (Arsyad,2017:74)		
	Menambah wawasan siswa	Materi yang disampaikan menambah wawasan siswa
	Meningkatkan pemahaman siswa	Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman siswa
Aspek Kompetensi		
Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi (Arsyad,2017:74)	Sesuai dengan materi yang ada	Materi yang disampaikan sesuai dengan materi yang ada
	Menambah pemahaman siswa	Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa
	Mengembangkan ranah kognitif	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif

Lampiran 11

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWERPOINT* DENGAN MODEL *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN KOWANGAN TEMANGGUNG

Dalam rangka penulisan skripsi untuk penyelesaian studi Program Sarjana Universitas Negeri Semarang, saya bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Dengan Model *Student Team Achievement Division* (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kowangan Temanggung”.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon bantuan Bapak dosen memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Dengan Model *Student Team Achievement Division* (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. Jawaban Bapak dosen akan berpengaruh terhadap kelayakan produk media pembelajaran tersebut:

Nama Peneliti : Rina Widyawati

Nama : Drs. Sukardjo, M.Pd.

Instansi : Universitas Negeri Semarang

Petunjuk :

1. Mohon berikan tanda checklist (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Bapak/Ibu. Adapun keterangannya sebagai berikut

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Sugiyono (2015:135)

3. Rekomendasi/saran dari Bapak/Ibu diberikan secara singkat pada tempat yang telah disediakan.

Setelah selesai mengisi semua item pada lembar penilaian, mohon tulis nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia.

Aspek penilaian	Skor				
	5	4	3	2	1
A. Aspek Kesesuaian Materi					
Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator	✓				
Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
B. Aspek Kelengkapan Materi					
Keluasan materi sesuai dengan KD dan Indikator		✓			
Soal materi sesuai dengan indikator	✓				
C. Aspek Kesesuaian Media dengan Materi					
Media yang dikembangkan sesuai dengan materi		✓			
D. Aspek Kelayakan Materi					
Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓				
Materi yang disampaikan menambah wawasan siswa		✓			
Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman siswa	✓				

E. Aspek Kompetensi					
Materi yang disampaikan sesuai dengan materi yang ada	✓				
Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa		✓			
Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif		✓			
Skor					

Penilaian

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum keseluruhan

Kelayakan Penilaian

Presentase	Kriteria	Keterangan
86%-100%	Sangat layak	Tanpa revisi
71%-85%	Layak	Revisi
56%-70%	Cukup layak	Revisi
41%-55%	Kurang layak	Tidak layak
25%-40%	Tidak layak	Tidak layak

Simpulan Penilaian

1. Media interaktif valid tanpa revisi

Catatan :

.....
.....
.....

- ② Media interaktif valid dengan revisi

Catatan :

Materi telah diperdalam disesuaikan dengan
KD dan indikator, serta tujuan pembelajaran.
.....
.....

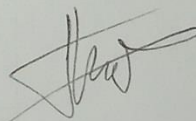
3. Media interaktif tidak valid/diganti

catatan :

.....
.....
.....

Semarang, 3 Februari 2020

Validator Ahli Materi



Drs. Sukardjo, M. Pd

NIP. 195612011987031001

Lampiran 12

KISI-KISI INSTRUMEN

PENILAIAN AHLI MEDIA BERBASIS *POWERPOINT*

Aspek	Indikator	Deskriptor	Nomor Soal
Media yang digunakan jelas dan rapi (Asyhar, 2012: 81)	Kerapian media pembelajaran	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi tepat sehingga menghasilkan desain media yang menarik.	1
		Gambar/ilustrasi dalam desain media memiliki kualitas baik	2
		Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau proporsional.	3
		Gambar/ilustrasi dalam desain media meningkatkan ketersampaian pesan.	4
		Petunjuk penggunaan media jelas	5
		Penggunaan variasi teks (bold, italic, underline) sesuai dengan ketentuan	6
		Pemilihan jenis font tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas.	7
		Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas	8
	Kualitas gambar dan warna	Warna font serasi dan selaras dengan background	9
		Penggunaan ukuran font tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas	10
		Perpaduan dari teks, warna, dan gambar meningkatkan	11

		ketersampaian pesan dari desain media	
Kesesuaian dengan materi pembelajaran (Indriana, 2011:28)	Kesesuaian media dengan materi	Media pembelajaran media interaktif relevan dengan materi	12
	Kesesuaian gambar dengan materi	Gambar membantu siswa memahami materi	13
Cocok dengan sasaran (Asyhar, 2012:81)	Media efektif digunakan sesuai dengan jenis kelompok (kelompok kecil atau besar)	Media pembelajaran interaktif efektif untuk kecil atau besar	14
Berorientasi pada siswa (Asyhar,2012: 85)	Media merangsang keaktifan siswa	Media pembelajaran interaktif merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif	15
Media pembelajaran praktis digunakan (Arsyad,2016: 75)	Media pembelajaran mudah digunakan	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan	16

Lampiran 13

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWER POINT* DENGAN MODEL *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN KOWANGAN TEMANGGUNG

Dalam rangka penulisan skripsi untuk penyelesaian studi Program Sarjana Universitas Negeri Semarang, saya bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Dengan Model *Student Team Achievement Division (STAD)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kowangan Temanggung”.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon bantuan Bapak dosen memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Dengan Model *Student Team Achievement Division (STAD)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. Jawaban Bapak dosen akan berpengaruh terhadap kelayakan produk media pembelajaran tersebut:

Nama Peneliti : Rina Widyawati

Nama : Novi Setyasto, S. Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Negeri Semarang

Petunjuk :

1. Mohon tulis identitas Bapak/Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
2. Mohon berikan tanda checklist (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Bapak/Ibu. Adapun keterangannya sebagai berikut:

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Sugiyono (2015:135)

3. Rekomendasi/saran dari Bapak/Ibu diberikan secara singkat pada tempat yang telah disediakan. Setelah selesai mengisi semua item pada lembar penilaian, mohon tulis nama dan tanda tangan Ibu pada bagian yang tersedia.

No.	Aspek penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi tepat sehingga menghasilkan desain media yang menarik.	✓				
2	Gambar/ilustrasi dalam desain media memiliki kualitas baik	✓				
3	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau proporsional.	✓				
4	Gambar/ilustrasi dalam desain media meningkatkan ketersampaian pesan.	✓				
5	Petunjuk penggunaan media jelas	✓				
6	Penggunaan variasi teks (bold, italic, underline) sesuai dengan ketentuan	✓				
7	Pemilihan jenis font tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas.		✓			
8	Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas	✓				
9	Warna font serasi dan selaras dengan background	✓				
10	Penggunaan ukuran font tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas		✓			

11	Perpaduan dari teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari desain media		✓				
12	Media pembelajaran interaktif relevan dengan materi	✓					
13.	Gambar membantu siswa memahami materi	✓					
14.	Media pembelajaran interaktif efektif untuk pembelajaran skala kecil atau besar	✓					
15.	Media pembelajaran interaktif merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif	✓					
16.	Penggunaan media pembelajaran interaktif mudah digunakan	✓					
Skor							

Penilaian

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum keseluruhan

Kelayakan Penilaian

Persentase	Kriteria	Keterangan
86%-100%	Sangat layak	Tanpa revisi
71%-85%	Layak	Revisi
56%-70%	Cukup layak	Revisi
41%-55%	Kurang layak	Tidak layak
25%-40%	Tidak layak	Tidak layak

Simpulan Penilaian

1. Media interaktif valid tanpa revisi

Catatan :

.....
.....
.....

2. Media interaktif valid dengan revisi

Catatan :

- Background disesuaikan dengan materi
- Perhatikan kesesuaian background/gambar dengan tulisan
- Tata letak dan konten kejelasan diperjelas.

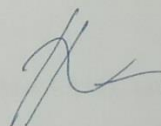
3. Media interaktif tidak valid/diganti

catatan :

.....
.....
.....

Semarang, 11 Februari 2020

Validator Media,



Novi Setyasto, S. Pd., M. Pd.

NIP. 199011102015041001

Lampiran 14

KRITERIA PENILAIAN INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

No.	Butir soal	Penilaian				
		5 (Sangat Setuju)	4 (Setuju)	3 (Ragu-Ragu)	2 (Tidak Setuju)	1 (Sangat Tidak Setuju)
Aspek Kesesuaian Materi						
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator	Materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk lebih dari 75% sesuai dengan KD dan Indikator	Materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk 75% sesuai dengan KD dan Indikator	Materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk antara 50%-75% sesuai dengan KD dan Indikator	Materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk antara 25%-50% sesuai dengan KD dan Indikator	Materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk kurang 25% sesuai dengan KD dan Indikator
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk lebih dari 75% sesuai dengan tujuan pembelajaran	Materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk 75% sesuai dengan tujuan pembelajaran	Materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk antara 50%-75% sesuai dengan tujuan pembelajaran	Materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk antara 25%-50% sesuai dengan tujuan pembelajaran	Materi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk kurang 25% sesuai dengan tujuan pembelajaran
Aspek Kelengkapan Materi						
3.	Keluasan materi sesuai dengan KD dan Indikator	Keluasan materi sesuai dengan KD dan indikator lebih dari 75%	Keluasan materi sesuai dengan KD dan indikator 75%	Keluasan materi sesuai dengan KD dan indikator antara 50%-	Keluasan materi sesuai dengan KD dan indikator antara 25%-	Keluasan materi sesuai dengan KD dan indikator kurang 25%

	materi yang ada	materi yang ada lebih dari 75%	materi yang ada 75%	materi yang ada antara 50%-75%	materi yang ada antara 25%-50%	materi yang ada kurang dari 25%
10.	Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa	Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa lebih dari 75%	Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa 75%	Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa antara 50%-75%	Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa antara 25%-50%	Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa kurang dari 25%
11.	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif lebih dari 75%	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif 75%	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif antara 50%-75%	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif 25%-50%	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif kurang 25%

Lampiran 15

KRITERIA PENILAIAN INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

No	Butir soal	Penilaian				
		5 (Sangat Setuju)	4 (Setuju)	3 (Ragu-Ragu)	2 (Tidak Setuju)	1 (Sangat Tidak Setuju)
1.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi tepat sehingga menghasilkan desain media yang menarik.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi lebih dari 75% tepat sehingga menghasilkan desain media yang menarik.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi 75% tepat sehingga menghasilkan desain media yang menarik.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi antara 50%-75% tepat sehingga menghasilkan desain media yang menarik.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi antara 25%-50% tepat sehingga menghasilkan desain media yang menarik.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi kurang dari 25% tepat sehingga menghasilkan desain media yang menarik.
2.	Gambar/ilustrasi dalam desain media memiliki kualitas baik	Gambar/ilustrasi dalam desain media memiliki kualitas baik lebih dari 75%	Gambar/ilustrasi dalam desain media memiliki kualitas baik 75%	Gambar/ilustrasi dalam desain media memiliki kualitas baik antara 50%-75%	Gambar/ilustrasi dalam desain media memiliki kualitas baik antara 25%-50%	Gambar/ilustrasi dalam desain media memiliki kualitas baik kurang dari 25%
3.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau proporsional.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau proporsional lebih dari 75%	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau proporsional 75%	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau proporsional antara 50%-75%	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau proporsional antara 25%-50%	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau proporsional kurang dari 25%
4.	Gambar/ilustrasi dalam desain media meningkatkan ketersampaian	Gambar/ilustrasi dalam desain media meningkatkan	Gambar/ilustrasi dalam desain media meningkatkan	Gambar/ilustrasi dalam desain media meningkatkan ketersampaian	Gambar/ilustrasi dalam desain media meningkatkan	Gambar/ilustrasi dalam desain media meningkatkan ketersampaian

	berpartisipasi aktif	berpartisipasi aktif lebih dari 75%	berpartisipasi aktif 75%	berpartisipasi aktif antara 50%-75%	berpartisipasi aktif antara 25%-50%	berpartisipasi aktif kurang dari 25%
16.	Penggunaan media pembelajaran interaktif mudah digunakan	Penggunaan media pembelajaran interaktif mudah digunakan lebih dari 75%	Penggunaan media pembelajaran interaktif mudah digunakan 75%	Penggunaan media pembelajaran kartu kuarta interaktif t mudah digunakan antara 50%-75%	Penggunaan media pembelajaran interaktif mudah digunakan antara 25%-50%	Penggunaan media pembelajaran interaktif mudah digunakan kurang dari 25%

Lampiran 16

Angket Respon Guru Terhadap Media Skala Kecil

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS POWER POINT BERBASIS STAD
(UJI COBA SKALA KECIL)**

A. IDENTITAS PENILAI

Nama : Sri Pamuji, S. Pd
NIP : 19650125 1985102002
Instansi : SDN Kowangan

B. PETUNJUK PENILAIAN

- Bacalah setiap indikator dengan cermat.
- Berilah tanda cek (✓) pada kolom pada kolom penilaian yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan keadaan Permainan Monopoli PPKn berbasis STAD materi Keragaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas V dengan kriteria skor penilaian sebagai berikut:

SB = Sangat Baik = Skor 4
B = Baik = Skor 3
C = Cukup = Skor 2
K = Kurang = Skor 1

Contoh:

No.	Pernyataan	Skor			
		SB SB	B B	C C	K K
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI, KD dan indikator.		✓		
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			

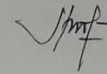
C. ASPEK PENILAIAN

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator	✓			
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengann tujuan pembelajaran	✓			
3.	Materi yang disampaikan jelas	✓			
4.	Kemampuan media interaktif berbasis power point dalam pembelajaran membantu pemahaman materi siswa	✓			
5.	Materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	✓			
6.	Media interaktif berbasis power point meningkatkan motivasi belajar siswa	✓			
7.	Penggunaan media interaktif berbasis power point yang mudah		✓		
8.	Desain media pembelajaran interaktif berbasis power point yang menarik	✓			
SKOR TOTAL					
NILAI					

D. Saran / Komentar

Media pembelajaran dengan berbagai powerpoint yang
dibuat sudah sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran

Temanggung, 5 Februari 2020
Guru Kelas IV
SDN Kowangan



Sri Pamuji, S. Pd

NIP. 19650125 1985102002

Lampiran 17

Angket Respon Siswa Terhadap Media Skala Kecil

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS POWER POINT BERBASIS STAD (SKALA KECIL)**

Hari, Tanggal : *Senin 30 Maret 2020*
 Nama Siswa : *Tuwo*

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Isilah identitasmu pada tempat yang telah disediakan.
- Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang kamu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada:
 SB = Sangat Baik = Skor 4
 B = Baik = Skor 3
 C = Cukup = Skor 2
 K = Kurang = Skor 1
 Contoh:

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Materi yang disampaikan jelas		✓		
2.	Media pembelajaran interaktif berbasis power point membantu siswa dalam memahami materi	✓			

B. ASPEK PENILAIAN

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Materi yang disampaikan jelas	✓			
2.	Media pembelajaran interaktif berbasis power point membantu siswa dalam memahami materi	✓			
3.	Petunjuk penggunaan media interaktif berbasis power point jelas		✓		
4.	Media media interaktif berbasis power point menarik	✓			
5.	Penggunaan media interaktif berbasis power point yang mudah digunakan	✓			
6.	Media interaktif berbasis power point meningkatkan motivasi belajar	✓			
7.	Kegiatan belajar menggunakan media interaktif berbasis power point menyenangkan	✓			
8.	Desain media pembelajaran interaktif berbasis power point yang menarik		✓		
SKOR TOTAL					
NILAI					

Lampiran 18

Angket Respon Guru Terhadap Media Skala Besar

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS POWER POINT BERBASIS STAD
(UJI COBA SKALA BESAR)**

A. IDENTITAS PENILAI

Nama : Sri Pamuji, S. Pd
NIP : 19650125 1985102002
Instansi : SDN Kowangan

B. PETUNJUK PENILAIAN

- Bacalah setiap indikator dengan cermat.
- Berilah tanda cek (✓) pada kolom pada kolom penilaian yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan keadaan Permainan Monopoli PPKn berbasis STAD materi Keragaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas V dengan kriteria skor penilaian sebagai berikut:

SB = Sangat Baik = Skor 4

B = Baik = Skor 3

C = Cukup = Skor 2

K = Kurang = Skor 1

Contoh:

No.	Pernyataan	Skor			
		SB SB	B B	C C	K K
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI, KD dan indikator.		✓		
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			

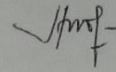
C. ASPEK PENILAIAN

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator	✓			
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
3.	Materi yang disampaikan jelas	✓			
4.	Kemampuan media interaktif berbasis power point dalam pembelajaran membantu pemahaman materi siswa	✓			
5.	Materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	✓			
6.	Media interaktif berbasis power point meningkatkan motivasi belajar siswa		✓		
7.	Penggunaan media interaktif berbasis power point yang mudah	✓			
8.	Desain media pembelajaran interaktif berbasis power point yang menarik	✓			
SKOR TOTAL					
NILAI					

D. Saran / Komentar

Media pembelajaran berbasis powerpoint lebih memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Temanggung, 9 Maret 2020
Guru Kelas IV
SDN Kowangan



Sri Pamuji, S. Pd
NIP. 19650125 1985102002

Lampiran 19

Angket Respon Siswa Terhadap Media Skala Besar

Nama = Berliana Syifa Kirana
Kelas = IIA
No = 8

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS POWER POINT BERBASIS STAD (SKALA BESAR)**

Hari, Tanggal Rabu, 11-3-2020
Nama Siswa Berliana Syifa Kirana

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Isilah identitasmu pada tempat yang telah disediakan
- Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang kamu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada

SB = Sangat Baik = Skor 4
B = Baik = Skor 3
C = Cukup = Skor 2
K = Kurang = Skor 1

Contoh:

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	C	K
1	Materi yang disampaikan jelas		✓		
2	Media pembelajaran interaktif berbasis power point membantu siswa dalam memahami materi	✓			

B. ASPEK PENILAIAN

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	C	K
1	Materi yang disampaikan jelas	✓			
2	Media pembelajaran interaktif berbasis power point membantu siswa dalam memahami materi	✓			
3	Petunjuk penggunaan media interaktif berbasis power point jelas	✓			
4	Media media interaktif berbasis power point menarik	✓			
5	Penggunaan media interaktif berbasis power point yang mudah digunakan	✓			
6	Media interaktif berbasis power point meningkatkan motivasi belajar	✓			
7	Kepuasan belajar menggunakan media interaktif berbasis power point menyenangkan		✓		
8	Desain media pembelajaran interaktif berbasis power point yang menarik	✓			
SKOR TOTAL					
NILAI					

Lampiran 20**KISI-KISI SOAL UJI COBA**

Sekolah : SDN Kowangan

Kelas : IV

MuatanPembelajaran : IPS

Semester : II

Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Tes	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
3.3 Mengidenti- fikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Mengidentifikasi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk	Pilihan ganda	Siswa mengidentifikasi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk yang ditunjukkan dengan gambar	C3	1,9,22, 24,31,35,4 1
	3.3.2 Menganalisis kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal	Pilihan ganda	1. Siswa mengidentifikasi kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal melalui deskripsi 2. Siswa dapat menilai pernyataan yang benar tentang kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal 3. Siswa dapat menyebutkan kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal	C3 C5 C1	4, 40,46 11,12, 27, 34, 36,47 20, 21,
	3.2.3 Menganalisis pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk	Pilihan ganda	1. Menganalisis kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal 2. Siswa dapat menentukan kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal	C4 C3 C5	8,49,50 10,15 16,42

			3. Siswa dapat menilai pernyataan yang benar tentang kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal		
	3.2.4 Menguraikan pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk	Pilihan ganda	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menilai pernyataan yang benar tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk 2. Siswa menganalisis pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk jawabannya ditunjukkan dengan gambar 3. Siswa mengidentifikasi keunikan-keunikan pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk 	C5 C4 C3	2,5,26,29,4 5,48 3,30 13,14,23,2 5,43
	3.2.5 Menguraikan kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal	Pilihan ganda	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mengidentifikasi kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal 2. Siswa dapat menganalisis keunikan kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal 3. Siswa dapat mengidentifikasi kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal 4. Siswa dapat menilai pernyataan yang benar tentang keunikan kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal 	C3 C4 C3 C5	6, 19, 32,33 7, 38 17,18,37,3 8,44 28, 39,

Lampiran 21

SOAL UJI COBA *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Mata Pelajaran : IPS

Materi Pokok : Pengaruh Lingkungan Terhadap Mata Pencaharian
Penduduk

Satuan Pendidikan : SDN Kowangan

Alokasi Waktu : 30 menit

Petunjuk mengerjakan soal :

1. Sebelum mengerjakan soal, tuliskan identitas pada sebelah kiri atas dengan jelas
2. Kerjakan soal dengan memberikan tanda (X) pada salah satu jawaban yang anda anggap paling benar a, b, c, dan d
3. Apabila anda ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban salah dan beri tanda silang pada jawabn yang anggap benar

Contoh : Pilihan semula : a b c ~~d~~

Dibenarkan menjadi : a b ~~c~~ ~~d~~

4. Periksa kembali pekerjaan anda sebelum diserahkan pada guru

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi tanda (X) pada huruf a, b, c, dan d untuk jawaban yang benar pada lembar jawaban !

1. Perhatikan gambar di bawah ini! (untuk soal nomor 4 dan 5)



Penduduk disuatu daerah cenderung memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggal untuk

- a. memenuhi kebutuhan hidupnya
 - b. tempat tinggal sementara
 - c. tempat persinggahan sementara
 - d. menyesuaikan diri dengan alam
2. Pada gambar nomor 1, kekayaan alam di daerah satu dengan daerah lain berbeda. Hal ini menyebabkan terjadinya keragaman ... bagi penduduknya.
- a. agama dan keyakinan
 - b. penghasilan yang sama
 - c. jenis mata pencaharian
 - d. perilaku bermasyarakat
3. Nelayan, petani tambak, dan petani garam adalah orang yang bermata pencaharian di daerah
- a. pantai
 - b. pedesaan
 - c. dataran rendah
 - d. dataran tinggi
4. Bacalah penggalan narasi berikut ini!
- Daerah ini memiliki ketinggian 700 m, udaranya sejuk, dan kelembapan udaranya rendah. Mata pencaharian dan hasil sumber daya alam yang sesuai dengan daerah diatas adalah
- a. dataran rendah dan padi
 - b. dataran rendah dan kol
 - c. dataran tinggi dan kol
 - d. dataran tinggi dan padi
5. Perhatikan data di bawah ini!
- 1) Petani
 - 2) Pengacara
 - 3) Pegawai bank
 - 4) Konsultan
 - 5) Peternak
- Mata pencaharian penduduk yang banyak ditemukan di lingkungan kota adalah nomor

- a. 1) dan 5)
 - b. 2), 3), 4)
 - c. 2), 3), 5)
 - d. 3) dan 5)
6. Beni pergi berlibur ke rumah nenek. Beni pergi menggunakan angkutan kota menuju. Setelah itu dia sampai di stasiun dia menggunakan kereta. Ketika sampai di stasiun tujuan, Beni menggunakan jasa tukang ojek untuk sampai ke rumah neneknya. Berdasarkan ilustrasi tersebut, mata pencaharian yang dimanfaatkan oleh Beni adalah....
- a. Supir, Pilot, Tukang ojek
 - b. Supir, Masinis, Tukang ojek
 - c. Pilot, Tukang ojek, Tukang parkir
 - d. Pedagang, Tukang parkir, penjahit
7. Pak Danu adalah ayahnya Siti. Ayah Siti adalah orang yang sibuk. Banyak orang menggunakan jasa Pak Danu. Bahkan tidak jarang yang menggunakan jasa Pak Danu adalah dari perusahaan besar. Pak Danu berkerja merancang rumah maupun bangunan yang lainnya. Pak Danu merancang dengan berbagai bentuk dan gaya sesuai dengan pesanan. Pekerjaan Pak Danu adalah....
- a. Arsitek
 - b. Tukang ojek
 - c. Tukang parkir
 - d. Pedagang
8. Perhatikan gambar di bawah ini !



Kegiatan seperti gambar diatas terjadi di daerah....

- a. Pegunungan
 - b. Perkebunan
 - c. Pantai
 - d. Pasar tradisional
9. Manusia memiliki pekerjaan dan melakukan berbagai kegiatan ekonomi dengan tujuan untuk....
- a. Menemukan kesenangan
 - b. Memenuhi kebutuhan
 - c. Dipamerkan kepada orang lain
 - d. Mendapatkan keuntungan
10. Perhatikan gambar di bawah ini !



- Gambar di atas kegiatan ekonomi yang terjadi supermarket. Jenis mata pencaharian yang mendukung kegiatan ekonomi tersebut adalah....
- a. kasir, pramuniaga, cleaning servis
 - b. guru, pramuniaga, cleaning servis
 - c. pramuniaga, cleaning servis, dokter
 - d. kasir, pramuniaga, dokter
11. Penduduk yang tinggal di dataran tinggi akan memiliki mata pencaharian yang berbeda dengan pendudukan yang tinggal di dekat pantai. Hal ini disebabkan oleh
- a. keadaan geografis
 - b. keadaan topografi
 - c. keadaan geologi
 - d. keadaan klimatologi

12. Setelah mendapatkan hasil tangkapan ikan dilaut, dimana hasil tangkapan tersebut dijual di
- Pasar
 - tempat pelelangan ikan
 - kantor
 - rumah sakit
13. Para pekerja/buruh yang mengerjakan usaha pembuatan garam disebut....
- Petani tambak
 - Petani palawija
 - Penambang
 - Petani garam
14. Masyarakat pesisir khususnya masyarakat nelayan memiliki perilaku yang berbeda dengan masyarakat petani/agraris. Perbedaan ini sebagian besar disebabkan karena....
- Karakteristik sosial
 - Kondisi ekonomi
 - Karakteristik sumber dayanya
 - Kondisi budaya
15. Kemajemukan sosial ekonomi di Indonesia terlihat dalam berbagai suku bangsa dengan mata pencaharian nelayan, suku Jawa bermata pencaharian petani, suku Asmat bermata pencaharian berburu, dan sebagainya. Dari fakta tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terjadinya kemajemukan mata pencaharian di Indonesia dipengaruhi oleh faktor....
- Iklm dan struktur tanah yang berbeda
 - Luas wilayah yang berbeda-beda
 - Pengaruh kebudayaan
 - Keadaan geografis
16. Daerah daratan yang berdekatan langsung dengan perairan disebut....
- Pantai
 - Pegunungan
 - Delta
 - Waduk

17. Indonesia merupakan negara dengan keanekaragaman kelompok social ekonomi dalam bidang pertanian yang berbeda antara persawahan dan perkebunan. Faktor penyebab terjadinya kemajemukan itu adalah perbedaan....
- Keadaan geografis
 - Keadaan ekonomi
 - Kondisi klimatologi
 - Kondisi sosial
18. Sebagian besar masyarakat yang tinggal di pantai bermata pencaharian sebagai....
- Petani
 - Nelayan
 - Pedagang
 - Buruh
19. Manusia memanfaatkan air sungai, salah satunya untuk....
- Tempat pembuangan sampah
 - Sarana irigasi dan transportasi
 - Tempat pemandian hewan ternak
 - Tempat memancing
20. Di daerah dataran tinggi mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai....
- Mencari ikan dan membuat garam
 - Membuka jasa konsultasi hukum
 - Membuat barang kerajinan dari kerang
 - Bertani sayur-sayuran
21. Daerah dataran rendah yang berudara panas cocok ditanami tumbuhan....
- Cengkeh
 - Kopi
 - Teh
 - Tebu
22. Di daerah pantai mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai....

- a. Nelayan, pedagang, dan petani tambak
 - b. Petani garam, petani tambak, dan nelayan
 - c. Petani tambak, petani, garam, dan pedagang
 - d. Nelayan, petani garam, dan pekerja jasa
23. Bagi peternak hewan, kerbau dapat diambil keuntungannya berupa....
- a. Daging dan tenaga
 - b. Daging dan susu
 - c. Tenaga dan susu
 - d. Daging dan telur
24. Petani mengerjakan sawah namun bukan miliknya disebut....
- a. Petani mandiri
 - b. Petani transmigran
 - c. Petani penggarap
 - d. Petani bermodal besar
25. Pekerjaan yang dilakukan oleh sebagian besar masyarakat pegunungan adalah....
- a. Petani tambak
 - b. Petani teh
 - c. Petani garam
 - d. Petani udang
26. Orang yang bekerja pada pengusaha tambak adalah....
- a. Petani tambak
 - b. Petani teh
 - c. Petani udang
 - d. Petani garam
27. Hamparan daratan yang ketinggiannya tidak lebih dari 200 meter di atas permukaan laut disebut....
- a. Dataran tinggi
 - b. Pegunungan
 - c. Pantai
 - d. Dataran rendah

28. Tempat untuk memelihara udang dan ikan bandeng disebut....
- Ladang
 - Pantai
 - Tambak
 - Sawah
29. Di daerah dataran rendah mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai berikut **kecuali**....
- Petani
 - Nelayan
 - Beternak
 - Pedagang
30. Daerah permukaan bumi yang ketinggiannya melebihi 200 meter di atas permukaan laut disebut....
- Dataran tinggi
 - Pegunungan
 - Pantai
 - Dataran rendah
31. Penduduk di sekitar tempat pariwisata akan bermata pencaharian dibidang....
- Pendidikan
 - Sosial
 - Ekonomi
 - Pariwisata
32. Dataran rendah adalah daerah yang memiliki ketinggian....
- 0 – 500 m
 - 0 – 200 m
 - 0 - 600 m
 - 200 – 300 m
33. Kita dapat menemukan perkebunan teh di daerah....
- danau
 - dataran rendah

- c. bendungan
 - d. dataran tinggi
34. Dibawah ini pernyataan yang benar tentang dataran tinggi adalah....
- a. sebuah daratan yang memiliki suhu yang panas
 - b. sebuah daratan yang berdekatan dengan pantai
 - c. sebuah daratan yang memiliki suhu sejuk, bahkan dingin
 - d. sebuah daratan yang tinggi serta dekat dengan laut
35. Negara agraris merupakan julukan untuk negara yang sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai....
- a. peternak
 - b. petani
 - c. penambang
 - d. nelayan
36. Menangkap ikan harus dilakukan dengan tepat agar....
- a. tidak merusak ekosistem laut
 - b. tidak menyebabkan banjir
 - c. tidak menimbulkan erosi
 - d. tidak memicu adanya tsunami
37. Usaha manusia untuk mengembangbiakan hewan ternak untuk memenuhi kebutuhan pangan manusia disebut....
- a. Penambang
 - b. Peternak
 - c. Petani tambak
 - d. Buruh
38. Peternak merawat hewan supaya menghasilkan....
- a. Jasa, susu, dan telur
 - b. Tenaga, daging, dan telur
 - c. Daging, tenaga, dan jasa
 - d. daging, susu, dan telur.
39. Di suatu daerah mayoritas masyarakat bermata pencaharian dalam bidang tertentu bergantung pada ... daerahnya.

- a. Budaya
 - b. Sumber daya alam
 - c. Adat istiadat
 - d. Kepercayaan
40. Mata pencaharian nelayan terutama mencari....
- a. Ikan
 - b. Cumi-cumi
 - c. Kerang
 - d. Rumput laut
41. Kelapa sawit banyak ditemukan di....
- a. Jawa
 - b. Papua
 - c. Sumatra
 - d. Nusa Tenggara
42. Dataran rendah adalah suatu dataran yang memiliki ketinggian ... di atas permukaan laut.
- a. 200-300 meter
 - b. 0-200 meter
 - c. Lebih dari 1.000 meter
 - d. Di atas 200 meter
43. Manfaat dari adanya sektor pertambangan adalah....
- a. Menimbulkan longsor
 - b. Merusak alam
 - c. Menghasilkan bahan bakar
 - d. Mengganggu keseimbangan alam
44. Dataran rendah banyak memanfaatkan tanah untuk....
- a. Wisata
 - b. Pertanian
 - c. Perikanan
 - d. Pengarian

45. Tanaman tebu cocok ditanam di daerah....
 - a. Dataran tinggi
 - b. Dataran rendah
 - c. Tepi pantai
 - d. Rawa
46. Faktor yang membedakan sistem pertanian ladang dan sawah adalah....
 - a. Jenis tanah
 - b. Tradisi penduduk
 - c. Pengarian
 - d. Iklim
47. Cara menangkap ikan yang dilarang adalah....
 - a. Pancing
 - b. Panah
 - c. Tombak
 - d. Pukat harimau
48. Yang bukan merupakan mata pencaharian di dataran rendah adalah....
 - a. Petani
 - b. Nelayan
 - c. Buruh
 - d. Pedagang sembako
49. Daerah yang biasanya menghasilkan eceng gondok adalah....
 - a. Rawa
 - b. Gunung
 - c. Pantai
 - d. Dataran tinggi
50. Dibawah ini yang bukan merupakan faktor yang mendorong usaha peternakan di Indonesia adalah....
 - a. Tingkat konsumsi manusia meningkat
 - b. Iklimnya cocok untuk persyaratan hidup ternak
 - c. Manfaat yang diambil beragam
 - d. Mempunyai curah hujan yang tinggi

Lampiran 22

JAWABAN TES UJI COBA

Pilihan Ganda

No.	Jawab-an	No.	Jawab-an	No.	Jawab-an	No.	Jawab-an	No.	Jawab-an
1	A	11.	A	21.	D	31.	D	41.	C
2	C	12.	B	22.	B	32.	A	42.	B
3	A	13.	D	23.	A	33.	D	43.	C
4	A	14.	C	24.	C	34.	C	44.	B
5	A	15.	C	25.	B	35.	B	45.	B
6	B	16.	A	26.	A	36.	A	46.	C
7	A	17.	A	27.	D	37.	B	47.	D
8	C	18.	B	28.	C	38.	D	48.	B
9	B	19.	B	29.	B	39.	B	49.	A
10	A	20.	D	30	A	40	A	50.	D

Lampiran 23**PEDOMAN PENILAIAN TES UJI COBA****Soal Pilihan Ganda**

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

$$S = R$$

(Arikunto, 2013 : 188)

Keterangan :

S = Score

R = Right

Jadi, skor maksimal : 50

Skor minimal : 0

Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor benar}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100$$

Lampiran 24

Analisis Validitas Reliabilitas, Taraf kesukaran, dan Daya Beda Soal Uji Coba

No.	Nama Siswa	Item																								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	U-24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	U-4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	U-6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	U-12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	U-7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
6	U-21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
7	U-5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
8	U-22	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
9	U-25	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
10	U-11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
11	U-18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	U-16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
13	U-17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
14	U-3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1
15	U-10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
16	U-23	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0
17	U-2	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
18	U-9	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
19	U-20	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1
20	U-15	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1
21	U-14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1
22	U-8	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
23	U-13	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1
24	U-19	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1
25	U-1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1
Jumlah Jawaban Benar (H)		21	16	19	19	21	22	21	20	21	17	21	20	20	7	4	13	16	17	17	22	14	21	15	18	20
p		0.84	0.64	0.76	0.76	0.84	0.88	0.84	0.8	0.84	0.68	0.84	0.8	0.8	0.28	0.16	0.52	0.64	0.68	0.68	0.88	0.56	0.84	0.6	0.72	0.8
q		0.16	0.36	0.24	0.24	0.16	0.12	0.16	0.2	0.16	0.32	0.16	0.2	0.2	0.72	0.84	0.48	0.36	0.32	0.32	0.12	0.44	0.16	0.4	0.28	0.2
rerata skor menjawab benar (Mp)		32.19048	34.875	32.7368	34.5263	32.8095	33.727273	33.809524	32.9	32.8095	34.8235	32.61905	33.85	33.4	41.57143	32.25	30.9231	34.5	33.4706	34.823529	33.1818	36	32.6667	35.5333	34.3889	32
rerata skor total (Mt)		31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88	31.88
simpangan baku (standar deviasi)		8.671409	8.67141	8.67141	8.67141	8.67141	8.671409	8.671409	8.671409	8.67141	8.67141	8.671409	8.67141	8.67141	8.671409	8.67141	8.67141	8.67141	8.67141	8.671409	8.67141	8.67141	8.67141	8.67141	8.67141	8.67141
rhitung (r _{pb})		0.082039	0.46052	0.17584	0.54207	0.24561	0.5768887	0.5098473	0.2352559	0.24561	0.49483	0.195282	0.45437	0.35058	0.696965	0.01862	-0.1149	0.40286	0.26739	0.4948325	0.40655	0.52601	0.20786	0.51599	0.46396	0.02768
rtabel		0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396
keterangan		Tidak	Valid	Tidak	Valid	Tidak	Valid	Valid	Tidak	Tidak	Valid	Tidak	Valid	Tidak	Valid	Tidak	Tidak	Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid	Tidak
n		60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
n-1		59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59
p*q		0.1344	0.2304	0.1824	0.1824	0.1344	0.1056	0.1344	0.16	0.1344	0.2176	0.1344	0.16	0.2016	0.1344	0.2496	0.2204	0.2176	0.2176	0.1056	0.2464	0.1344	0.24	0.2016	0.16	
Σpq		9.2492	9.1648	8.9344	8.752	8.5696	8.4352	8.3296	8.1952	8.0352	7.9008	7.6832	7.5488	7.3888	7.2288	7.0272	6.8928	6.6432	6.4128	6.1952	5.9776	5.872	5.6256	5.4912	5.2512	5.0496
S ²		75.19333	75.1933	75.1933	75.1933	75.1933	75.193333	75.193333	75.193333	75.1933	75.1933	75.19333	75.1933	75.1933	75.19333	75.1933	75.1933	75.1933	75.1933	75.19333	75.1933	75.1933	75.1933	75.1933	75.1933	75.1933
rhitung		0.876329	0.87812	0.88118	0.88261	0.88603	0.8878198	0.8892242	0.8910116	0.89214	0.89493	0.897921	0.89961	0.90174	0.903864	0.90654	0.90833	0.91165	0.91472	0.9176097	0.9205	0.92191	0.92518	0.92697	0.93016	0.93285
rtabel		0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396
keterangan		Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel
Jumlah Jawaban Benar (B)		21	16	19	19	21	22	21	20	21	17	21	20	20	7	4	13	16	17	17	22	14	21	15	18	20
Jumlah Siswa (JS)		25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P		0.84	0.64	0.76	0.76	0.84	0.88	0.84	0.8	0.84	0.68	0.84	0.8	0.8	0.28	0.16	0.52	0.64	0.68	0.68	0.88	0.56	0.84	0.6	0.72	0.8
keterangan		Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah
Ba		11	12	10	13	11	13	13	11	11	11	13	11	13	11	7	3	7	10	10	12	9	11	10	12	11
Bb		10	4	9	6	10	9	8	9	10	10	6	10	7	9	1	6	6	7	5	9	5	10	5	6	9
Pa		0.846154	0.92308	0.76923	1	0.84615	1	1	0.8461538	0.84615	0.84615	0.846154	1	0.84615	0.538462	0.23077	0.53846	0.76923	0.76923	0.9230769	1	0.69231	0.84615	0.76923	0.92308	0.84615
Pb		0.833333	0.33333	0.75	0.5	0.83333	0.75	0.83333	0.75	0.83333	0.5	0.833333	0.583333	0.75	0	0.08333	0.5	0.5	0.83333	0.4166667	0.75	0.41667	0.83333	0.41667	0.5	0.75
D		0.012821	0.58974	0.01923	0.5	0.01282	0.25	0.3333333	0.0961538	0.01282	0.34615	0.012821	0.41667	0.09615	0.538462	0.14744	0.03846	0.26923	0.1859	0.5064103	0.25	0.27564	0.01282	0.35256	0.42308	0.09615
keterangan		Jelek	Baik	Jelek	Baik	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Baik	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Baik	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Baik	Jelek

Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda

		Nomor Soal																									Total Skor				
		25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50				
		1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	45			
		1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	44		
		1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	44		
		1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	43		
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	41		
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	39		
		1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	38	Kolar Atas	
		0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37		
		0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37		
		1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	36	
		1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	35	
		1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	33	
		1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	32		
		1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	31	
		0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	30	
		0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	30		
		1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	29	
		1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	27	
		1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	24	Kolar Bawah
		1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	24		
		0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	23		
		1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21		
		1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	20	
		1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	20	
		1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	14		
		20	21	13	14	15	7	16	17	23	7	17	24	17	19	7	20	7	14	7	14	13	8	18	14	20	3				
		0,8	0,84	0,52	0,56	0,6	0,28	0,64	0,68	0,92	0,28	0,68	0,96	0,68	0,76	0,28	0,8	0,28	0,56	0,28	0,56	0,28	0,56	0,32	0,72	0,56	0,8	0,12			
		0,2	0,16	0,48	0,44	0,4	0,72	0,36	0,32	0,08	0,72	0,32	0,04	0,32	0,24	0,72	0,2	0,72	0,44	0,72	0,44	0,48	0,68	0,28	0,44	0,2	0,88				
		32	32.8095	35.2308	35.2143	34.9333	40.8571	31.8125	35.1176	32.6087	39.7143	35.4706	32.3333	36.1765	29.94737	40.7143	34,8	41.8571	33.714286	41.5714	37,5	35.4615	33,5	34.4444	35.7143	33,95	35.6667				
		31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88	31,88			
		8,67141	8,67141	8,67141	8,67141	8,67141	8,67141	8,67141	8,67141	8,67141	8,67141	8,67141	8,67141	8,67141	8,671409	8,67141	8,67141	8,67141	8,67141	8,671409	8,67141	8,671409	8,67141	8,67141	8,67141	8,67141	8,67141	8,67141			
		0,02768	0,24561	0,40219	0,43379	0,43125	0,6456	-0,0104	0,54428	0,28497	0,56341	0,60361	0,25611	0,72227	-0,39661	0,63532	0,67348	0,71751	0,238641	0,69696	0,731163	0,42989	0,12816	0,47423	0,49884	0,47743	0,16126				
		0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396			
		Tidak	Tidak	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak	Valid	Tidak	Valid	Valid	Tidak	Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid	Tidak				
		60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60			
		59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59	59			
		0,16	0,1344	0,2496	0,2464	0,24	0,2016	0,2304	0,2176	0,0736	0,2176	0,2176	0,0384	0,2176	0,1824	0,2016	0,16	0,2016	0,2464	0,2016	0,2464	0,2496	0,2176	0,2016	0,2464	0,2464	0,16	0,1056			
		5,0496	4,8996	4,7552	4,5056	4,2592	4,0192	3,8176	3,5872	3,3696	3,296	3,0944	2,8768	2,8384	2,6208	2,4384	2,2368	2,0768	1,8752	1,6288	1,4272	1,1808	0,9312	0,7128	0,512	0,2656	0,1056				
		75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933	75,1933			
		0,93285	0,93497	0,93674	0,94008	0,94336	0,94655	0,94923	0,95229	0,95519	0,95617	0,95885	0,96174	0,96225	0,965146	0,96757	0,97025	0,97238	0,9750616	0,97834	0,98102	0,9843	0,98762	0,99051	0,99319	0,99647	0,9996				
		0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396			
		Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel			
		20	21	13	14	15	7	16	17	23	7	17	24	17	19	7	20	7	14	7	14	13	8	18	14	20	3				
		25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25			
		0,8	0,84	0,52	0,56	0,6	0,28	0,64	0,68	0,92	0,28	0,68	0,96	0,68	0,76	0,28	0,8	0,28	0,56	0,28	0,56	0,28	0,56	0,32	0,72	0,56	0,8	0,12			
		Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Mudah	Sukar	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sukar	Mudah	Sukar	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sukar				
		11	9	10	10	10	6	9	12	12	6	12	13	13	9	7	13	7	8	7	12	10	5	11	10	13	3				
		9	10	4	4	5	1	7	5	11	1	5	11	4	10	0	7	0	6	6	2	3	3	7	4	7	0				
		0,84615	0,84615	0,69231	0,76923	0,46154	0,69231	0,92308	0,92308	0,46154	0,92308	1	1	0,692308	0,53846	1	0,53846	0,6153846	0,53846	0,923077	0,76923	0,38462	0,84615	0,76923	1	0,23077					
		0,75	0,83333	0,33333	0,33333	0,41667	0,08333	0,58333	0,41667	0,91667	0,08333	0,41667	0,91667	0,33333	0,83333	0	0,58333	0	0,5	0	0,166667	0,25	0,25	0,58333	0,33333	0,58333	0				
		0,09615	0,01282	0,35897	0,4359	0,35256	0,37821	0,10897	0,50641	0,00641	0,37821	0,50641	0,08333	0,66667	-0,14103	0,53846	0,41667	0,53846	0,1153846	0,53846	0,75641	0,51923	0,13462	0,26282	0,4359	0,41667	0,23077				
		Jelek	Jelek	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Jelek	Baik	Jelek	Cukup	Baik	Jelek	Baik	Tidak Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Jelek	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup			

Lampiran 25

Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba

REKAPITULASI HASIL ANALISIS SOAL UJI COBA						
No. Soal	Indikator	Validitas	Reliabilitas	Taraf Kesukaran	Daya Beda	Simpulan
1	3.3.1	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Layak
2	3.3.1	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Jelek	Tidak Layak
3	3.3.1	Valid	Reliabel	Mudah	Baik	Layak
4	3.3.1	Valid	Reliabel	Sukar	Cukup	Layak
5	3.3.1	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Cukup	Tidak Layak
6	3.3.1	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Cukup	Tidak Layak
7	3.3.1	Valid	Reliabel	Sedang	Baik Sekali	Layak
8	3.3.1	Valid	Reliabel	Sedang	Baik Sekali	Layak
9	3.3.1	Tidak Valid	Reliabel	Mudah	Cukup	Tidak Layak
10	3.3.1	Tidak Valid	Reliabel	Mudah	Jelek	Tidak Layak
11	3.3.1	Valid	Reliabel	Sedang	Baik Sekali	Layak
12	3.3.1	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Layak
13	3.3.2	Valid	Reliabel	Mudah	Cukup	Layak
14	3.3.2	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Cukup	Tidak Layak
15	3.3.2	Tidak Valid	Reliabel	Mudah	Jelek	Tidak Layak
16	3.3.2	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Cukup	Tidak Layak
17	3.3.2	Valid	Reliabel	Sukar	Baik	Layak
18	3.3.2	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Cukup	Tidak Layak
19	3.3.2	Valid	Reliabel	Sedang	Baik Sekali	Layak
20	3.3.2	Valid	Reliabel	Sukar	Cukup	Layak
21	3.3.2	Valid	Reliabel	Mudah	Baik	Layak
22	3.3.2	Tidak Valid	Reliabel	Mudah	Cukup	Tidak Layak
23	3.3.2	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Layak
24	3.3.2	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Layak
25	3.3.3	Valid	Reliabel	Mudah	Cukup	Layak
26	3.3.3	Tidak Valid	Reliabel	Mudah	Jelek	Tidak Layak
27	3.3.3	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Cukup	Tidak Layak
28	3.3.3	Valid	Reliabel	Sukar	Cukup	Layak
29	3.3.3	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Jelek	Tidak Layak
30	3.3.3	Valid	Reliabel	Mudah	Baik	Layak
31	3.3.3	Valid	Reliabel	Mudah	Baik	Layak
32	3.3.3	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Jelek	Tidak Layak
33	3.3.3	Valid	Reliabel	Sukar	Baik	Layak
34	3.3.3	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Layak
35	3.3.3	Valid	Reliabel	Mudah	Baik	Layak
36	3.3.3	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Layak
37	3.3.4	Valid	Reliabel	Mudah	Baik	Layak
38	3.3.4	Valid	Reliabel	Sedang	Baik Sekali	Layak
39	3.3.4	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Jelek	Tidak Layak
40	3.3.4	Valid	Reliabel	Sukar	Cukup	Layak
41	3.3.4	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Layak
42	3.3.4	Valid	Reliabel	Sedang	Baik Sekali	Layak
43	3.3.4	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Layak
44	3.3.4	Valid	Reliabel	Mudah	Cukup	Layak
45	3.3.4	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Layak
46	3.3.4	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Jelek	Tidak Layak
47	3.3.4	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Jelek	Tidak Layak
48	3.3.4	Valid	Reliabel	Mudah	Baik	Layak
49	3.3.5	Valid	Reliabel	Sukar	Baik	Layak
50	3.3.5	Valid	Reliabel	Mudah	Cukup	Layak

Lampiran 26



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013
KELAS IV SEMESTER II
TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU
SUB TEMA 1 LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU
PEMBELAJARAN 3

Disusun untuk pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran

Oleh

Rina Widyawati

1401416147

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PENGALAN SILABUS

Satuan Pendidikan	: SDN Kowangan
Kelas/ Semester	: IV (Empat)/ 2 (Dua)
Tema/ Subtema	: 8. Daerah Tempat Tinggalku/ 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 3 (Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi Waktu	: 1 hari (6 x 35 menit)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, mencoba) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel/Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian:Teknik/Jenis/Bentuk		
					Teknik	Jenis	Bentuk
IPS 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan	Disiplin Kerja sama Percaya diri	3.3.1 Mengidentifikasi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk	Pengaruh Lingkungan Terhadap Mata Pencaharian	Fase 1 (Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa) 1. Siswa menyimak informasi penjelasan guru mengenai	Tes	Tertulis	Pilihan ganda Isian singkat

<p>budaya di lingkungan sekitar</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi</p>	<p>Tanggung jawab</p>	<p>3.3.2 Menganalisis kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal</p> <p>4.3.1 Membuat laporan pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk</p> <p>4.3.2 Mempresentasikan laporan hasil pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk</p>	<p>Penduduk</p> <p>Kegiatan ekonomi</p>	<p>tema, subtema, dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari</p> <p>2. Apersepsi dengan bertanya jawab</p> <p>a. Di mana kamu tinggal?</p> <p>b. Bagaimana keadaan tempat tinggalmu?</p> <p>c. Apakah mata pencaharian penduduk di tempat tinggalmu?</p> <p>3. Siswa menyimak permasalahan yang disampaikan guru: “ Mengapa mata pencaharian penduduk berbeda sesuai lingkungan tempat tinggal?”</p>	<p>Tes</p> <p>Non tes</p> <p>Non tes</p>	<p>Tertulis</p> <p>Produk</p> <p>Unjuk kerja</p>	<p>Pilihan ganda</p> <p>Isian singkat</p> <p>Rubrik</p> <p>Rubrik</p>
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>Disiplin</p> <p>Kerja sama</p> <p>Percaya diri</p> <p>Tanggung jawab</p>	<p>3.9.1 Mengidentifikasi peranan tokoh</p> <p>4.9.1 Mempresentasikan hasil identifikasi tentang peranan tokoh</p>	<p>Tokoh dan Penokohan</p>	<p>4. Siswa dimotivasi untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah.</p> <p>Fase 2 (Menyajikan/menyampaikan informasi</p> <p>22.Siswa mengamati gambar tempat tinggal Dayu. (mengamati)</p>	<p>Tes</p> <p>Non tes</p>	<p>Tertulis</p> <p>Unjuk kerja</p>	<p>Pilihan ganda</p> <p>Isian singkat</p> <p>Rubrik</p>

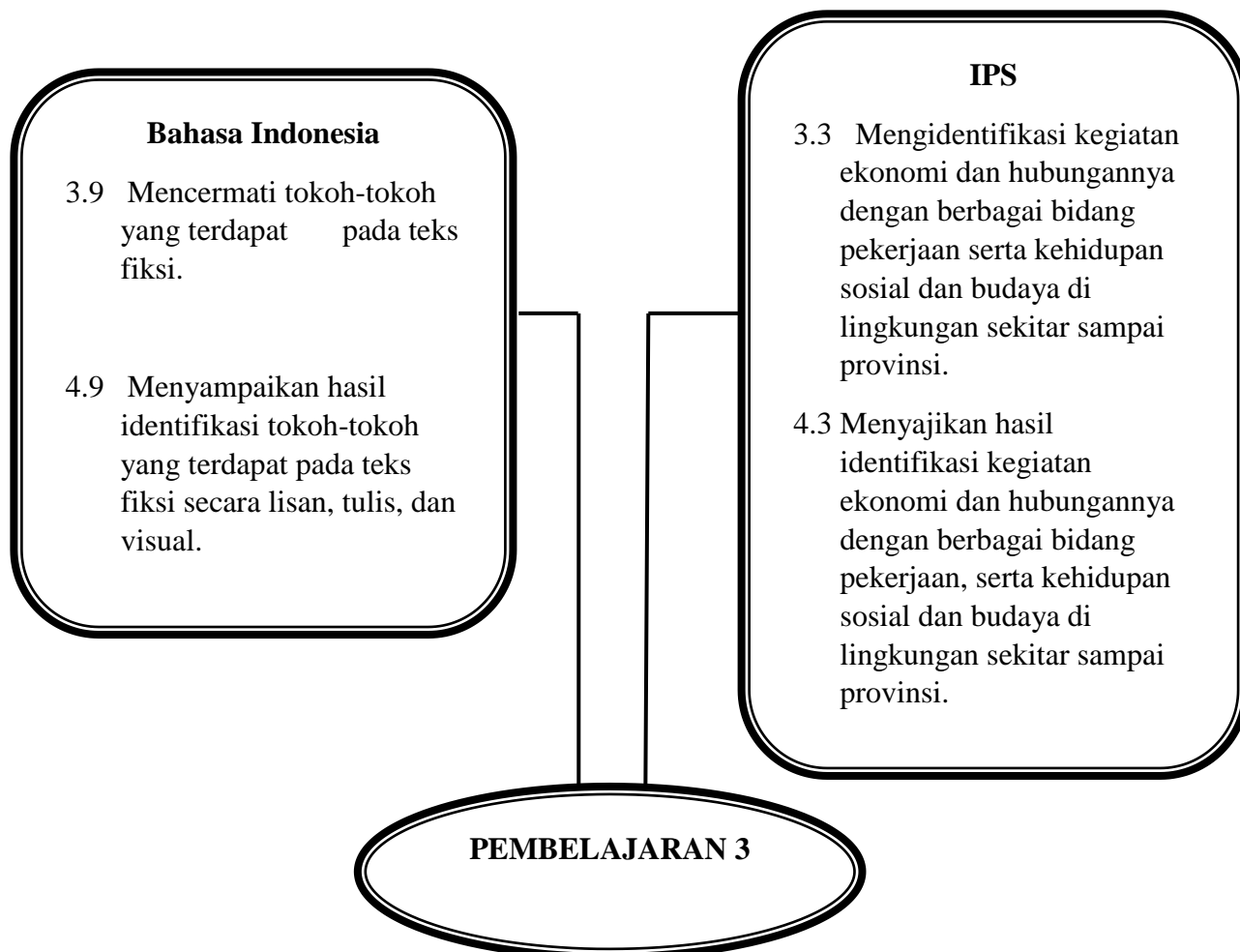
				<p>23. Siswa membaca narasi tentang tempat tinggal Dayu. (mengumpulkan informasi)</p> <p>24. Siswa mengamati gambar mata pencaharian dan keadaan alam di lingkungan tempat tinggal (mengamati)</p> <p>25. Siswa diberikan pretest oleh guru</p> <p>26. Guru memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis berbasis powerpoint</p> <p>Fase 3 (Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar)</p> <p>27. Guru membentuk siswa menjadi 4-5 kelompok</p> <p>28. Setiap kelompok berkumpul sesuai kelompoknya dan mendapatkan satu media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk.</p> <p>29. Guru memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis powerpoint</p> <p><i>Fase 4 (Membimbing kelompok bekerja dan belajar)</i></p> <p>30. Siswa mengamati media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk. (menanya)</p> <p>31. Siswa mengidentifikasi jenis mata pencaharian sesuai keadaan alam. (mengasosiasi)</p> <p>32. Siswa membaca bersambung secara bergantian teks tentang pengaruh keadaan terhadap mata pencaharian. (mengumpulkan informasi)</p> <p>33. Siswa melakukan</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>tanya jawab tentang teks tersebut. (menanya)</p> <p>34. Siswa berdiskusi tentang hubungan keadaan alam dan mata pencaharian penduduk di tempat tinggalnya (mengasosiasi)</p> <p>35. Guru berkeliling membantu siswa yang kesulitan dalam memahami materi.</p> <p>36. Siswa menyimpulkan hubungan keadaan alam terhadap mata pencaharian penduduk (mengasosiasi)</p> <p>37. Siswa menyimak informasi guru langkah-langkah menulis laporan pengamatan sampai (mengamati, mengumpulkan informasi)</p> <p>38. Siswa membuat laporan pengamatan tentang keadaan alam dan mata</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>pencaharian penduduk di tempat tinggalnya. (mengasosiasi) LKPD I 39. Guru berkeliling membantu siswa yang mengalami kesulitan <i>Fase 5 (Evaluasi)</i> 40. Setiap kelompok menyampaikan hasil laporan pengamatan yang dibuat. (mengkomunikasikan) 41. Siswa bersama guru membahas hasil diskusi kelompok. 42. Siswa mengamati gambar “Asal Mula Bukit Catu” (mengamati) 43. Salah satu siswa membaca teks “Asal Mula Bukit Catu” dan siswa lain menyimak (mengumpulkan informasi) 44. Secara berkelompok, mengidentifikasi tokoh dan amanat</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>dalam teks fiksi. (mengasosiasi) LKPD II</p> <p>45.Siswa menyampaikan hasil pekerjaannya</p> <p><i>Fase 6 (Penghargaan)</i></p> <p>46.Siswa yang aktif berpartisipasi mendapatkan <i>reward</i></p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

PEMETAAN KOMPETENSI DASAR**Pembelajaran 3****Pemetaan Kompetensi Dasar**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Kowangan
 Kelas/Semester : IV/ II (Dua)
 Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
 Subtema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, IPS)
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

2. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
3. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
4. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, mencoba) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
5. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	NILAI KARAKTER	INDIKATOR
IPS 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	Disiplin Kerja sama Percaya diri Tanggung jawab	3.3.1 Mengidentifikasi mata pecaharian berdasarkan tempat tinggal 3.3.2 Mengidentifikasi hubungan keadaan alam dengan mata pecaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal 4.3.1 Membuat laporan pengamatan tentang mata pecaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal 4.3.2 Menyampaikan laporan pengamatan tentang mata pecaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal

Bahasa Indonesia		
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	Disiplin	3.9.1 Menentukan tokoh dalam teks fiksi
	Kerja sama	3.9.2 Mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	Percaya diri	4.9.1 Menuliskan hasil identifikasi tokoh pada teks fiksi secara tulis
	Tanggung jawab	4.9.2 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh pada teks fiksi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk, siswa dapat mengidentifikasi minimal tiga mata pecaharian berdasarkan tempat tinggal secara benar.
2. Dengan mengamati media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian, siswa dapat mengidentifikasi minimal tiga hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal di setiap daerah secara tepat.
3. Dengan mengamati media pembelajaran berbasis powerpoint, siswa dapat membuat laporan pengamatan tentang mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal minimal tiga di lingkungan tempat tinggalnya secara benar.
4. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menentukan minimal tiga tokoh dalam teks fiksi dengan benar dan tepat.
5. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat mengidentifikasi minimal tiga tokoh dalam teks fiksi dengan benar dan tepat.
6. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menuliskan hasil identifikasi minimal tiga tokoh pada teks fiksi secara tulis dengan benar dan tepat.
7. Dengan mengamati video tentang jenis-jenis pekerjaan siswa dapat membuat laporan pengamatan tentang minimal tiga mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

No.	Materi pokok	Materi Pengayaan	Materi Remidi	Materi Ko-kurikuler
1.	Pengaruh lingkungan terhadap mata	Akibat tidak memiliki semangat dalam bekerja	Karakteristik jenis-jenis lingkungan dan	Bersama orang tua siswa membuat daftar

	pencaharian penduduk dan kegiatan ekonomi		keterkaitannya dengan mata pencaharian penduduk	lingkungan hidup dan pengaruhnya terhadap mata pencaharian orang-orang yang ada di sekitar rumah
2.	Tokoh dan Penokohan	Sifat, tokoh, dan penokohan	Pendalaman tokoh	

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, Mengkomunikasikan)

Model : *Student Team Achievement Divison (STAD)*

Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Ceramah, Penugasan, bermain peran

F. Media/ Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran : video tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk, gambar tentang kegiatan ekonomi di pasar, gambar kegiatan ekonomi di tempat pelelangan ikan, video gambar tiga dimensi, contoh gambar tiga dimensi
2. Alat Pembelajaran : laptop, LCD, Proyektor

G. Sumber Belajar

Delviati, dkk. 2017. Buku Guru Tema 8 *Daerah Tempat Tinggalku*. Jakarta:

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal. 41-52

Delviati, dkk. 2017. Buku Siswa Tema 8 *Daerah Tempat Tinggalku*. Jakarta:

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal. 28-30

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	5. Salam 6. Satu siswa yang datang lebih awal memimpin berdo'a menurut keyakinan masing-masing (<i>penanaman nilai karakter religius dan disiplin</i>). 7. Presensi 8. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya (<i>penanaman nilai karakter nasionalis</i>) 9. Siswa mengkondisikan diri untuk belajar (duduk dengan	20 menit

	<p>nyaman, menyiapkan alat tulis, dsb).</p> <p>10. Siswa membaca buku fiksi dan nonfiksi sebagai kegiatan literasi.</p> <p>11. Siswa dimotivasi dengan melakukan tepuk semangat.</p> <p>12. Siswa dibimbing untuk mengingat kembali tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan.</p> <p>Fase 1 (Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)</p> <p>13. Siswa menyimak informasi penjelasan guru mengenai tema, subtema, dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari</p> <p>14. Apersepsi dengan bertanya jawab</p> <ol style="list-style-type: none"> Di mana kamu tinggal? Bagaimana keadaan tempat tinggalmu? Apakah mata pencaharian penduduk di tempat tinggalmu? <p>15. Siswa menyimak permasalahan yang disampaikan guru: “ Mengapa mata pencaharian penduduk berbeda sesuai lingkungan tempat tinggal?”</p> <p>16. Siswa dimotivasi untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah.</p>	
Inti	<p>Fase 2 (Menyajikan/menyampaikan informasi)</p> <p>47. Siswa mengamati gambar tempat tinggal Dayu. (mengamati)</p> <p>48. Siswa membaca narasi tentang tempat tinggal Dayu. (mengumpulkan informasi)</p> <p>49. Siswa mengamati gambar mata pencaharian dan keadaan alam di lingkungan tempat tinggal (mengamati)</p> <p>50. Siswa diberikan pretest oleh guru</p> <p>51. Guru memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis berbasis powerpoint</p> <p>Fase 3 (Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar)</p> <p>52. Guru membentuk siswa menjadi 4-5 kelompok</p> <p>53. Setiap kelompok berkumpul sesuai kelompoknya dan</p>	170 menit

	<p>mendapatkan satu media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk.</p> <p>54. Guru memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis powerpoint</p> <p><i>Fase 4 (Membimbing kelompok bekerja dan belajar)</i></p> <p>55. Siswa mengamati media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk. (menanya)</p> <p>56. Siswa mengidentifikasi jenis mata pencaharian sesuai keadaan alam. (mengasosiasi)</p> <p>57. Siswa membaca bersambung secara bergantian teks tentang pengaruh keadaan terhadap mata pencaharian. (mengumpulkan informasi)</p> <p>58. Siswa melakukan tanya jawab tentang teks tersebut. (menanya)</p> <p>59. Siswa berdiskusi tentang hubungan keadaan alam dan mata pencaharian penduduk di tempat tinggalnya (mengasosiasi)</p> <p>60. Guru berkeliling membantu siswa yang kesulitan dalam memahami materi.</p> <p>61. Siswa menyimpulkan hubungan keadaan alam terhadap mata pencaharian penduduk (mengasosiasi)</p> <p>62. Siswa menyimak informasi guru langkah-langkah menulis laporan pengamatan sampai (mengamati, mengumpulkan informasi)</p> <p>63. Siswa membuat laporan pengamatan tentang keadaan alam dan mata pencaharian penduduk di tempat tinggalnya. (mengasosiasi) LKPD I</p> <p>64. Guru berkeliling membantu siswa yang mengalami kesulitan</p> <p><i>Fase 5 (Evaluasi)</i></p> <p>65. Setiap kelompok menyampaikan hasil laporan pengamatan yang dibuat. (mengkomunikasikan)</p> <p>66. Siswa bersama guru membahas hasil diskusi kelompok.</p>	
--	---	--

	<p>67. Siswa mengamati gambar “Asal Mula Bukit Catu” (mengamati)</p> <p>68. Salah satu siswa membaca teks “Asal Mula Bukit Catu” dan siswa lain menyimak (mengumpulkan informasi)</p> <p>69. Secara berkelompok, mengidentifikasi tokoh dan amanat dalam teks fiksi. (mengasosiasi) LKPD II</p> <p>70. Siswa menyampaikan hasil pekerjaannya</p> <p>Fase 6 (Penghargaan)</p> <p>71. Siswa yang aktif berpartisipasi mendapatkan <i>reward</i></p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak ulasan guru tentang kejadian yang telah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dengan menjawab: <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana perasaan kalian mengikuti kegiatan hari ini? b. Kegiatan apa yang paling kamu sukai? mengapa? c. Kegiatan mana yang paling mudah/ sulit? mengapa? 2. Siswa menyimak penguatan dan kesimpulan pelajaran hari ini. 3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru. 4. Siswa diberi tindak lanjut dalam bentuk kegiatan remedial bagi siswa yang belum tuntas KKM dan pengayaan bagi siswa yang sudah tuntas KKM. 5. Siswa diberikan penugasan untuk menceritakan cerita rakyat daerahnya masing-masing di buku tugas. 6. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 7. Siswa bersama guru menyanyikan lagu daerah “Suwe Ora Jamu” 8. Siswa bersama dengan guru berdoa. 9. Guru memberi salam. 	20 menit

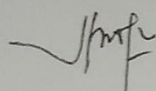
I. Penilaian Pembelajaran

Penilaian Ranah	Teknik	Jenis	Bentuk
Sikap Spiritual	Nontes	Observasi	Jurnal Pengamatan
Sikap Sosial	Nontes	Observasi	Jurnal Pengamatan
Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda dan Isian
Keterampilan	Nontes	Unjuk Kerja dan produk	Rating scale dilengkapi rubrik

Keterangan: Instrumen Penilaian (Terlampir)

Temanggung, 9 Maret 2020

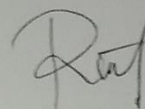
Guru Kelas IV



Sri Pamuji, S. Pd

NIP. 196501251985102002

Peneliti



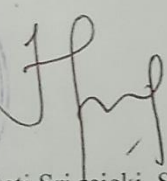
Rina Widyawati

NIM. 1401416147

Mengetahui,

Kepala Sekolah




Hartati Sri rejeki, S. Pd

NIP. 196210261983042002

DAFTAR LAMPIRAN

TEMA 8. DAERAH TEMPAT TINGGALKU

SUBTEMA 1. LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU

PEMBELAJARAN 3

Hai,
teman-teman.
Namaku Dayu. Aku dan
keluargaku berasal dari Bali. Saat di
Bali, aku tinggal di daerah Tabanan.
Bagaimana kondisi lingkungan
tempat tinggalku? Ayo, kita cari
tahu!



BAHAN AJAR

Sekolah	: SDN Kowangan
Kelas/Semester	: IV/ 2 (dua)
Tema	: 8. Daerah Tempat Tinggalku
Subtema	: 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 3 (Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Dasar Dan Indikator

KOMPETENSI DASAR	NILAI KARAKTER	INDIKATOR
<p>IPS</p> <p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>	<p>Disiplin</p> <p>Kerja sama</p> <p>Percaya diri</p> <p>Tanggung jawab</p>	<p>3.3.1 Mengidentifikasi mata pencaharian berdasarkan tempat tinggal</p> <p>3.3.2 Mengidentifikasi hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal</p> <p>4.3.1 Membuat laporan pengamatan tentang mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal</p> <p>4.3.2 Menyampaikan laporan pengamatan tentang mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal</p>
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>Disiplin</p> <p>Kerja sama</p> <p>Percaya diri</p> <p>Tanggung jawab</p>	<p>3.9.1 Menentukan tokoh dalam teks fiksi</p> <p>3.9.2 Mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi</p> <p>4.9.1 Menuliskan hasil identifikasi tokoh pada teks fiksi secara tulis</p> <p>4.9.2 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh pada teks fiksi</p>

BAHAN AJAR UTAMA

Hubungan Lingkungan Tempat Tinggal dengan Mata Pencaharian

Bacalah penggalan teks tentang tempat tinggal Dayu berikut!



Bali sangatlah terkenal hingga di luar negeri sebagai ikon pariwisata Indonesia. Bali memiliki potensi pariwisata, seperti wisata alam, wisata seni, dan budaya. Provinsi Bali terbagi atas 8 kabupaten dan 1 daerah kota.

Tabanan merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Bali. Wilayah Kabupaten Tabanan didominasi oleh pegunungan dan pantai. Selain itu, Tabanan terkenal sebagai penghasil beras dan sayuran. Mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai petani. Namun, penduduk yang tinggal di pantai bermata pencaharian sebagai nelayan. Keadaan alam suatu tempat memengaruhi mata pencaharian penduduknya. Ayo, kita cari tahu lebih lanjut.



Lingkungan memengaruhi mata pencaharian penduduk di suatu daerah. Mata pencaharian penduduk di suatu daerah berbeda dengan daerah lain. Mata pencaharian penduduk di daerah pesisir pantai berbeda dengan penduduk di daerah dataran rendah maupun di dataran tinggi. Simak penjelasan berikut.

1. Penduduk di daerah pantai bermata pencaharian sebagai nelayan, petani tambak, pedagang, petani garam, dan perajin.
2. Penduduk di daerah dataran rendah bermata pencaharian sebagai buruh, petani, pedagang, dan peternak.
3. Penduduk di daerah dataran tinggi bermata pencaharian sebagai petani, peternak, pedagang, dan pekerja perkebunan, misalnya teh, kopi, dan cengkeh.

Selain itu, penduduk yang tinggal di desa juga memiliki mata pencaharian yang berbeda dengan penduduk di kota. Penduduk di desa lebih banyak bermata pencaharian sebagai petani, peternak, perajin, pedagang, buruh tani dan perkebunan. Sedangkan penduduk di kota bermata pencaharian sebagai pekerja jasa (pegawai bank, konsultan, pengacara, sopir), karyawan, pedagang, dan buruh pabrik.

Ayo Mengamati



Amati keadaan lingkungan tempat
tinggalmu.

Catatlah mata pencaharian penduduk di

Kita bisa melaporkan hasil pengamatan terhadap lingkungan tempat tinggal dalam bentuk laporan seperti contoh berikut ini.

LAPORAN HASIL PENGAMATAN

Nama : Ni Made Ira Puspita
Kelas : 4

Hasil pengamatan di lingkungan tempat tinggal pamanku.

1. Nama daerah : Gianyar, Bali.
2. Jenis daerah : dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai.
3. Mata pencaharian penduduk : petani, peternak, pedagang, nelayan, pengrajin, pemandu wisata, serta pekerja hotel dan restoran.
4. Transportasi penduduk : sepeda, motor, mobil, dan bus.
5. Kesenian yang berkembang : tari Kebyar, tari Barong, tari Legong, Odalan, dan lukisan batuan.

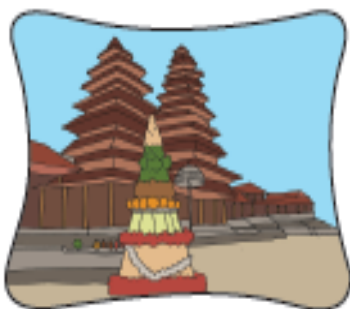
Menentukan Tokoh dan Peran Tokoh dalam Cerita Fiksi

Saat libur sekolah, Dayu dan keluarganya berlibur ke rumah nenek. Rumah nenek Dayu berada di Banjar Bukit Catu, Candikuning, Baturiti, Tabanan, Bali. Dayu senang menghabiskan waktu bersama neneknya. Nenek Dayu suka bercerita. Kali ini, nenek Dayu akan menceritakan tentang asal mula Bukit Catu. Bacalah cerita berikut.

Ayo Membaca



Asal Mula Bukit Catu



Di pedalaman Pulau Bali, terdapat sebuah desa yang subur. Di sana, tinggal sepasang suami istri. Mereka bekerja sebagai petani. Menjelang musim panen, si suami berkata kepada istrinya.

"Jika nanti hasil panen kita melimpah, buatlah tumpeng nasi yang besar. Kemudian, undanglah tetangga untuk makan bersama."

Istrinya pun setuju. Kedua suami istri itupun berharap panen mereka melimpah.

Tak lama kemudian, harapan mereka terkabul. Si Istri menyiapkan tumpeng nasi dan mengundang seluruh penduduk desa untuk makan

bersama. Menjelang musim panen berikutnya, Si suami berkata lagi kepada istrinya

“Semoga panen kita lebih banyak lagi, kalau bisa tiga kali lipat dari sebelumnya. Jika harapanku terkabul, buatlah tiga tumpeng nasi yang lebih besar dari sebelumnya.”

Kemudian, Si Istri membuat tiga tumpeng dan mengundang seluruh penduduk desa untuk berpesta kembali.

Beberapa hari kemudian, Si suami pergi ke sawah. Dalam perjalanan, ia melihat seonggok tanah yang berbentuk seperti catu. Catu adalah alat penakar nasi yang terbuat dari tempurung kelapa.

“Hmmm, aneh sekali. Sepertinya kemarin gundukan tanah ini tidak ada,” gumam Si suami.

Setelah pulang dari ladang, ia bercerita kepada istrinya. Kemudian, ia mengajukan usul kepada istrinya.

“Istriku, bagaimana kalau kita membuat beberapa catu nasi? Siapa tahu, kalau kita membuatnya, hasil panen kita akan semakin melimpah.”

Sejak saat itu, Si istri rajin membuat catu nasi. Setiap catu nasi yang dibuatnya, ia niatkan untuk menambah hasil panennya.

Namun, ada keanehan yang terjadi. Saat pergi ke sawah, onggokan tanah yang ia temukan sebelumnya semakin membesar. Rupanya, setiap Si istri membuat catu nasi, saat itu pula onggokan tanah membesar.

Sepasang suami istri itu pun tak menyadarinya. Bahkan, Si istri membuat catu nasi yang lebih besar setiap harinya. Lama-kelamaan, onggokan tanah itu berubah menjadi sebuah bukit. Setelah Si petani dan istrinya berhenti membuat catu nasi, onggokan tanah itu pun juga berhenti membesar. Sejak saat itu, onggokan tanah tersebut disebut Bukit Catu.

Disadur dari: Dian. K, 100 Cerita Rakyat Nusantara, Jakarta, Bhuana Ilmu Populer, 2016.

Unsur pembangun cerita, seperti latar, tokoh, tema, alur, dan amanat. Dalam cerita tersebut terdapat tiga tokoh. *Tokoh* merupakan pelaku dalam cerita. Tokoh merupakan salah satu unsur pembangun cerita. Tokoh mengemban peristiwa dalam cerita sehingga peristiwa tersebut mampu terjalin sebagai cerita. Selain itu, *tokoh berfungsi* sebagai pembawa pesan, amanat, moral atau sesuatu yang ingin disampaikan pengarang.

Keragaman Karakteristik Individu dalam Keluarga

Dayu sangat senang mendengarkan cerita nenek. Bahkan, seluruh keluarga Dayu juga suka mendengarkan cerita. Saat nenek bercerita, semua anggota keluarga berkumpul dan mendengarkan dengan tenang.

Perhatikanlah gambar keluarga Dayu berikut ini!



Dalam gambar itu Dayu bersama nenek, ayah, ibu, dan kak Gusti. Mereka mempunyai keragaman karakteristik yang berbeda-beda. Ayo kita amati gambar keluarga Dayu dan membuat laporan pengamatan seperti contoh berikut.

No	Anggota Keluarga	Warna Kulit	Rambut	Berat Badan	Tinggi Badan
1	Nenek	Putih	Panjang, lurus, putih	51 kg	163 cm
2	Ibu	Putih	Panjang, lurus, hitam	57 kg	165 cm
3	Dayu	Putih	Pendek, hitam, bergelombang	35 kg	125 cm
4	Ayah	Putih	Pendek, hitam, lurus	55 kg	163 cm
5	Kak Gusti	Putih	Pendek, hitam, lurus	50 kg	150 cm

Keragaman berarti bermacam-macam atau berjenis-jenis. Pada manusia, keragaman yang dimaksud adalah perbedaan yang dimiliki oleh setiap individu. Perbedaan pada individu itu ada karena setiap manusia memiliki ciri khas tersendiri.

Dengan demikian, keragaman karakteristik individu berarti perbedaan ciri-ciri khusus pada setiap manusia. Keragaman karakteristik individu dapat berupa keragaman fisik. Keragaman fisik dapat meliputi, warna kulit, jenis rambut, tinggi dan rendah badan, serta berat badan. Selain keragaman fisik, juga terdapat keragaman kegemaran dapat berupa makanan kesukaan, kegiatan kegemaran, warna kesukaan atau lagu kesukaan dan keragaman sifat berupa suka bekerja keras, penyayang, rajin, dan suka menolong.

Keberagaman fisik merupakan anugerah Tuhan. Jadi, siswa harus dapat saling menghargai dan bersyukur atas anugerah itu.

Manfaat Keberagaman Karakteristik Individu

1. Mempererat hubungan kekeluargaan
2. Menumbuhkan sikap toleransi antarindividu
3. Membina rasa kesetiakawanan sosial;
4. Memperkokoh rasa cinta tanah air

REMEDIAL

Siswa yang belum melaksanakan pembelajaran dengan tuntas diberikan bahan ajar remedial sebagai berikut.

1. Siswa yang belum menguasai materi jenis mata pencaharian, dibimbing secara individu mengulang materi dengan contoh sederhana.
2. Siswa yang belum menguasai materi tokoh dan amanat dalam teks fiksi, dibimbing secara individu mengidentifikasi tokoh dan amanat dalam teks fiksi dengan cerita lebih sederhana.
3. Siswa yang belum menguasai materi keberagaman karakteristik, dibimbing secara individu berlatih menentukan keberagaman karakteristik disertai contoh sederhana.

PENGAYAAN

Siswa yang tuntas KKM mendapatkan bahar ajar pengayaan sebagai berikut.

1. Siswa yang tuntas materi jenis mata pencaharian, diberikan penugasan mengidentifikasi gambar keadaan alam untuk menentukan mata pencaharian dan hasil/ barang yang dihasilkan dari mata pecaharian tersebut.
2. Siswa yang tuntas materi tokoh dan amanat dalam teks fiksi, diberikan penugasan membaca teks fiksi lain dan mengerjakan soal latihan.
3. Siswa yang tuntas materi keberagaman karakteristik, dapat mendaftar keberagaman rambut teman satu kelas.

KO-KURIKULER



Kegiatan Bersama Orang Tua

Lakukan wawancara kepada kedua orang tuamu. Tanyakan mengenai cerita rakyat yang ada di daerahmu. Tulislah ceritamu dalam buku tugas.

MEDIA PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN Kowangan

Kelas/ Semester : IV/ 2 (dua)

Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku

Subtema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku

Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, IPS)

Alokasi Waktu : 1 Hari (6 JP x 35 menit)

MUATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN	MEDIA	LKPD
1	2	3	4	5	6
IPS	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	3.3.1 Mengidentifikasi mata pecaharian berdasarkan tempat tinggal 3.3.2 Mengidentifikasi hubungan keadaan alam dengan mata pecaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal.	1. Dengan mengamati gambar jenis-jenis mata pecaharian, siswa dapat mengidentifikasi mata pecaharian berdasarkan tempat tinggal dengan benar. 2. Dengan membaca teks pengaruh keadaan alam terhadap mata pecaharian, siswa dapat mengidentifikasi hubungan keadaan alam dengan mata pecaharian penduduk di	1. Gambar jenis pekerjaan 2. Gambar keadaan alam lingkungan tempat tinggal 3. Video jenis pekerjaan	LKPD I Membuat laporan keadaan alam dan mata pecaharian di tempat tinggal

			lingkungan tempat tinggalnya dengan tepat.		
	4.3 Menyampaikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	4.3.1 Membuat laporan pengamatan tentang mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal 4.3.2 Menyampaikan laporan pengamatan tentang pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal	3. Dengan mengamati gambar keadaan alam lingkungan tempat tinggal, siswa dapat membuat laporan pengamatan tentang mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal dengan benar. 4. Dengan mengamati gambar keadaan alam lingkungan tempat tinggal, siswa dapat menyampaikan laporan pengamatan tentang pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal dengan percaya diri.		
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menentukan tokoh dalam teks fiksi 3.9.2 Mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi	5. Dengan mengamati gambar dan membaca teks fiksi “Asal Mula Bukit Catu”, siswa dapat menentukan tokoh dalam teks fiksi dengan tepat. 6. Dengan mengamati gambar dan membaca teks fiksi “Asal Mula Bukit Catu”, siswa dapat mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi dengan benar.	Gambar dan teks fiksi “Asal Mula Bukit Catu”	LKPD II Mengidentifikasi tokoh dan amanat dalam teks fiksi

	<p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual</p>	<p>4.9.1 Menuliskan hasil identifikasi tokoh pada teks fiksi secara tulis</p> <p>4.9.2 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh pada teks fiksi</p>	<p>7. Dengan mengamati gambar dan membaca teks fiksi “Asal Mula Bukit Catu”, siswa dapat menuliskan hasil identifikasi tokoh pada teks fiksi secara tulis dengan benar.</p> <p>8. Dengan mengamati gambar dan membaca teks fiksi “Asal Mula Bukit Catu”, siswa dapat menyampaikan hasil identifikasi tokoh pada teks fiksi dengan benar.</p>		
--	--	--	--	--	--

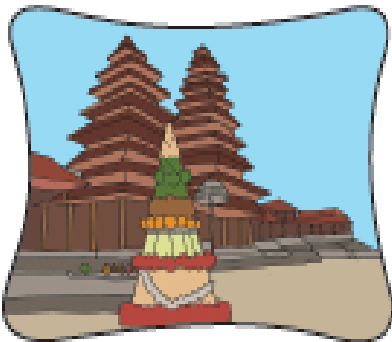
1. Gambar jenis mata pencaharian dan keadaan alam



2. Gambar dan teks fiksi “Asal Usul Bukit Catu”

Asal Mula Bukit Catu

Di pedalaman Pulau Bali, terdapat sebuah desa yang subur. Di sana, tinggal sepasang suami istri. Mereka bekerja sebagai petani. Menjelang musim panen, si Suami berkata kepada istrinya.



“Jika nanti hasil panen kita melimpah, buatlah tumpeng nasi yang besar. Kemudian, undanglah tetangga untuk makan bersama.”

Istrinya pun setuju. Kedua suami istri itupun berharap panen mereka melimpah.

Tak lama kemudian, harapan mereka terkabul. Si Istri menyiapkan tumpeng nasi dan mengundang seluruh penduduk desa untuk makan bersama. Menjelang musim panen berikutnya, Si suami berkata lagi kepada istrinya

“Semoga panen kita lebih banyak lagi, kalau bisa tiga kali lipat dari sebelumnya. Jika harapanku terkabul, buatlah tiga tumpeng nasi yang lebih besar dari sebelumnya.”

Kemudian, Si Istri membuat tiga tumpeng dan mengundang seluruh penduduk desa untuk berpesta kembali.

Beberapa hari kemudian, Si suami pergi ke sawah. Dalam perjalanan, ia melihat seongkok tanah yang berbentuk seperti catu. Catu adalah alat penakar nasi yang terbuat dari tempurung kelapa.

“Hmmm, aneh sekali. Sepertinya kemarin gundukan tanah ini tidak ada,” gumam Si suami.

Setelah pulang dari ladang, ia bercerita kepada istrinya. Kemudian, ia mengajukan usul kepada istrinya.

“Istriku, bagaimana kalau kita membuat beberapa catu nasi? Siapa tahu, kalau kita membuatnya, hasil panen kita akan semakin melimpah.”

Sejak saat itu, Si istri rajin membuat catu nasi. Setiap catu nasi yang dibuatnya, ia niatkan untuk menambah hasil panennya.

Namun, ada keanehan yang terjadi. Saat pergi ke sawah, onggokan tanah yang ia temukan sebelumnya semakin membesar. Rupanya, setiap Si istri membuat catu nasi, saat itu pula onggokan tanah membesar.

Sepasang suami istri itu pun tak menyadarinya. Bahkan, Si istri membuat catu nasi yang lebih besar setiap harinya. Lama-kelamaan, onggokan tanah itu berubah menjadi sebuah bukit. Setelah Si petani dan istrinya berhenti membuat catu nasi, onggokan tanah itu pun juga berhenti membesar. Sejak saat itu, onggokan tanah tersebut disebut Bukit Catu.

Disadur dari: Dian. K, 100 Cerita Rakyat Nusantara, Jakarta, Bhuana Ilmu Populer, 2016.

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK I

Satuan Pendidikan : SDN Kowangan
Kelas/ Semester : IV 2 (dua)
Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
Subtema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi waktu : 15 menit

Petunjuk :

- 1. Tulis nama anggota kelompokmu.
- 2. Amati keadaan lingkungan tempat tinggalmu.
- 3. Catat mata pencaharian penduduk di sekitar lingkunganmu.
- 4. Diskusikan bersama kelompokmu.

Laporan Hasil Pengamatan

Nama :
Kelas :
Alamat :

1. Nama daerah tempat tinggalku

.....
.....

2. Tempat tinggalku termasuk daerah:

- a. Pantai
- b. Dataran rendah
- c. Dataran tinggi (pilih satu)

.....
.....

3. Mata pencaharian penduduk di daerah tempat tinggalku

.....
.....

4. Transportasi penduduk di daerah tempat tinggalku

.....
.....

5. Kesenian penduduk di daerah tempat tinggalku

.....
.....

Kesimpulan:

Mengapa mata pencaharian berbeda –beda sesuai lingkungan tempat tinggal?

Anggota Kelompok

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK II

Satuan Pendidikan : SDN Kowangan
 Kelas/ Semester : IV 2 (dua)
 Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
 Subtema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, IPS)
 Alokasi waktu : 15 menit

Petunjuk :

1. Tulis nama anggota kelompokmu.
2. Diskusikan bersama kelompokmu.

Ayo Membaca

Bacalah teks fiksi “Asal Mula Bukit Catu” dibuku siswa, kemudian jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Siapa tokoh dalam cerita berjudul “Asal Mula Bukit Catu”?

2. Apa pesan moral/ amanat dari cerita berjudul “Asal Mula Bukit Catu”?

3. Apa peranan tokoh dalam cerita berjudul “Asal Mula Bukit Catu”?

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SD N Kowangan
 Kelas/ semester : IV/ 2 (dua)
 Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
 Subtema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
 Pembelajaran ke- : 3 (IPS, Bahasa Indonesia)

Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk	
1	2	3	5	6	7	8	9
IPS	3.4 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	3.4.1 Mengidentifikasi mata pecaharian berdasarkan tempat tinggal 3.4.2 Mengidentifikasi hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal.	Kognitif (C2) Kognitif (C3)	Tes	Tes tertulis	Soal pilihan ganda dan isian	A.4,5,6,8 B.3,5
	4.3 Menyampaikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta	4.3.1 Membuat laporan pengamatan tentang mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal	Psikomotor (P3)	Nontes	produk	Rating scale dilengkapi rubrik	II

	kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	4.3.2 Menyampaikan laporan pengamatan tentang pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal	Psikomotor (P2)				
Bahasa Indonesia	3.10 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.10.1 Menentukan tokoh dalam teks fiksi 3.10.2 Mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi	Kognitif (C2) Kognitif (C3)	Tes	Tes tertulis	Soal pilihan Ganda	I. 8, 9, 10 II.2
	4.10 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual	4.10.1 Menuliskan hasil identifikasi tokoh pada teks fiksi secara tulis 4.10.2 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh pada teks fiksi	Psikomotor (P2) Psikomotor (P3)	Nontes	Produk	<i>Rating scale</i> dilengkapi rubrik	II

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Satuan Pendidikan : SD N Kowangan
 Kelas/ semester : IV/ 2 (dua)
 Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
 Subtema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
 Pembelajaran ke- : 3 (IPS, Bahasa Indonesia)

Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal
1	2	3	4	6	7	8
IPS	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	3.3.1 Mengidentifikasi mata pecaharian berdasarkan tempat tinggal	Pengaruh lingkungan terhadap mata pecaharian	Disajikan jenis-jenis mata pecaharian, siswa dapat mengidentifikasi mata pecaharian berdasarkan tempat tinggal dengan benar.	Pilihan Ganda	B.6,9
				Disajikan keadaan berkaitan dengan mata pecaharian, siswa dapat mengidentifikasi mata pecaharian berdasarkan tempat tinggal dengan benar.		
		3.3.2 Mengidentifikasi hubungan keadaan alam dengan mata pecaharian		Disajikan gambar, siswa dapat mengidentifikasi hubungan keadaan alam dengan mata pecaharian dengan tepat.	Pilihan Ganda	A.4, 5

		penduduk di lingkungan tempat tinggal.				
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menentukan tokoh dalam teks fiksi	Unsur Cerita (tokoh dan amanat)	Disajikan penggalan cerita fiksi, siswa dapat mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi dengan tepat	Pilihan Ganda	A.8, 9
				Disajikan penggalan cerita fiksi, siswa dapat mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi dengan tepat.	Isian	B.2
		3.9.2 Mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi		Disajikan penggalan cerita fiksi, siswa dapat menjealaskan amanat tokoh dalam teks fiksi dengan benar.	Pilihan Ganda	A.10

SOAL EVALUASI

Kelas/ semester	: IV/ 2 (dua)
Tema	: 8. Daerah Tempat Tinggalku
Subtema	: 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
Muatan Pembelajaran	: IPS, Bahasa Indonesia
Hari, tanggal	:
Alokasi waktu	: 30 menit

A. Pilihan Ganda

Petunjuk: Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, dan c!

1. Bacalah penggalan teks fiksi di bawah ini! (untuk nomor soal 1, 2, dan 3)

Ajeng Ayu dan Ajeng Rara

Raja Agung mempunyai dua orang putri, yaitu Ajeng Ayu dan Ajeng Rara. Ajeng Ayu sangat cantik. Ia tidak pernah membeda-bedakan orang. Semua orang yang bertemu dengan dia disapanya. Semua orang sangat menyukai Ajeng Ayu. Ajeng Rara menjadi benci kepada saudaranya. Ajeng Rara juga menjadi tidak suka melihat kecantikan Ajeng Ayu. Karena itu, ia ingin mencelakakan saudaranya. Dia menyuruh pelayannya untuk membubuhkan racun ke dalam makanan saudaranya. Ia ingin saudaranya menjadi buruk rupanya.

Tokoh dalam penggalan teks fiksi di atas adalah

- a. Ajeng Ayu
 - b. Rara, Raja Agung
 - c. Ajeng Ayu dan Ajeng Rara
 - d. Ayu, Rara, dan pelayan
2. Alasan orang-orang menyukai Ajeng Ayu adalah
 - a. Ia suka menyapa semua orang
 - b. Ia suka membeda-bedakan orang
 - c. Ia kurang cantik daripada Ajeng Rara
 - d. Ia menyayangi Ajeng Rara
 3. Amanat yang diperoleh dari cerita fiksi di atas adalah
 - a. kita harus hidup rukun dengan saudara
 - b. kita harus menyayangi kedua orang tua
 - c. kita tidak boleh menghina orang lain
 - d. kita harus membantu orang lain

4. Perhatikan gambar di bawah ini! (untuk soal nomor 4 dan 5)



Penduduk disuatu daerah cenderung memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggal untuk

- a. memenuhi kebutuhan hidupnya
 - b. tempat tinggal sementara
 - c. tempat persinggahan sementara
 - d. menyesuaikan diri dengan alam
5. Pada gambar nomor 4, kekayaan alam di daerah satu dengan daerah lain berbeda. Hal ini menyebabkan terjadinya keragaman ... bagi penduduknya.
- a. agama dan keyakinan
 - b. penghasilan yang sama
 - c. jenis mata pencaharian
 - d. perilaku bermasyarakat
6. Nelayan, petani tambak, dan petani garam adalah orang yang bermata pencaharian di daerah
- a. pantai
 - b. pedesaan
 - c. dataran rendah
 - d. dataran tinggi
7. Berikut merupakan manfaat mengetahui keragaman fisik (warna kulit, jenis rambut, dan berat badan) seseorang, kecuali
- a. saling mengerti satu dengan yang lain
 - b. dapat digunakan bahan ejekan
 - c. menumbuhkan sikap persatuan dan kesatuan
 - d. memupuk sikap toleransi
8. Bacalah penggalan narasi berikut ini!
- Daerah ini memiliki ketinggian 700 m, udaranya sejuk, dan kelembapan udanya rendah. Mata pencaharian dan hasil sumber daya alam yang sesuai dengan daerah diatas adalah
- a. dataran rendah dan padi
 - b. dataran rendah dan kol

- c. dataran tinggi dan kol
 - d. dataran tinggi dan padi
9. Perhatikan data di bawah ini!
- 6) Petani
 - 7) Pengacara
 - 8) Pegawai bank
 - 9) Konsultan
 - 10) Peternak
- Mata pencaharian penduduk yang banyak ditemukan di lingkungan kota adalah nomor
- a. 1) dan 5)
 - b. 2), 3), 4)
 - c. 2), 3), 5)
 - d. 3) dan 5)
10. Edo orang Papua, warna kulit Edo yaitu
- a. sawo matang
 - b. hitam
 - c. kuning langsung
 - d. coklat

B. Isian

Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang benar!

1. Dayu berambut lurus dan Paman Dayu berambut keriting. Dengan perbedaan karakteristik fisik dalam keluarga Dayu, manfaat yang dapat diambil yaitu
2. Dalam cerita fiksi “Ajeng Ayu dan Ajeng Rara”, tokoh memiliki peranan sebagai
3. Baca penggalan teks narasi berikut ini!
Daerah ini memiliki ketinggian 200 m, tanahnya banyak terdapat unsur hara dan cocok untuk ditanami tanaman palawija. Daerah yang cocok dengan deskripsi tersebut adalah
4. Sikap kita terhadap teman yang berbeda warna kulit yaitu
5. Panen raya adalah salah satu kegiatan yang di lakukan masyarakat

LEMBAR JAWABAN

Nama :

Kelas :

No. urut :

1. Pilihan Ganda

Pilih satu jawaban yang benar dengan memberi tanda (X) pada huruf a, b, atau c!

- | | | | |
|----|---|---|---|
| 1 | A | b | C |
| 2 | A | b | C |
| 3 | A | b | c |
| 4 | A | b | c |
| 5 | A | b | c |
| 6 | A | b | c |
| 7 | A | b | c |
| 8 | A | b | c |
| 9 | A | b | c |
| 10 | A | b | c |

II. Isian

Isilah titik-titik dengan jawaban yang benar!

1.
.....
2.
.....
3.
.....
4.
.....
5.
.....

KUNCI JAWABAN

I. Pilihan ganda

- | | |
|------|-------|
| 1. c | 6. a |
| 2. a | 7. b |
| 3. a | 8. c |
| 4. a | 9. b |
| 5. c | 10. b |

II. Isian

1. Menumbuhkan sikap toleransi, menumbuhkan persatuan dan kesatuan, saling mengerti satu sama lain.
2. Pembangun cerita, pembawa pesan/amanat dari penulis
3. Dataran rendah
4. Menghargai
5. Pedesaan

PEDOMAN PENSKORAN

PEDOMAN PENILAIAN

Pilihan Ganda		Isian		Skor Maksimal : 20
No. Soal	Skor	No. Soal	Skor	Nilai : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$
1	1	1	2	
2	1	2	2	
3	1	3	2	
4	1	4	2	
5	1	5	2	
6	1	Total	10	
7	1			
8	1			
9	1			
10	1			
Total	10			

II. LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Satuan Pendidikan : SDN Kowangan
 Kelas/ semester : IV/ 2 (dua)
 Tema/ subtema : 8. Daerah Tempat Tinggalku / 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
 Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia

Indikator :

4.9.1 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh dalam teks fiksi secara tulis (P2)

4.9.2 Menyampaikan hasil identifikasi amanat dalam teks fiksi secara tulis (P2)

Rubrik hasil identifikasi tokoh dan amanat dalam cerita fiksi secara tulis

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Menuliskan tokoh dan pesan moral/ amanat dalam cerita fiksi	Siswa dapat mengidentifikasi dan menuliskan tokoh dan amanat/ pesan moral yang terdapat dalam cerita fiksi.	Siswa dapat mengidentifikasi dan menuliskan <i>sebagian</i> menuliskan tokoh dan amanat/ pesan moral yang terdapat dalam cerita fiksi.	Siswa hanya dapat menuliskan tokoh dalam cerita fiksi	Siswa belum dapat mengidentifikasi dan menuliskan tokoh dan pesan moral/ amanat yang terdapat dalam cerita fiksi

Format Penilaian Keterampilan

Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!

No.	Nama Siswa	Kriteria				Skor	Skor maksimal	Predikat	Nilai
		Menuliskan tokoh dan pesan moral/ amanat dalam cerita fiksi							
		1	2	3	4				
						4			
						4			
						4			
						4			
						4			

Pedoman penskoran

Skor maksimal : 4

Skor minimal : 1

Pedoman penilaian

Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimal) x 100

Predikat	Nilai
Baik Sekali	86-100
Baik	71-85
Cukup Baik	61-70
Perlu Bimbingan	≤ 60

III. LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Satuan Pendidikan : SDN Kowangan
 Kelas/ semester : IV/ 2 (dua)
 Tema/ subtema : 8. Daerah Tempat Tinggalku / 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
 Muatan Pembelajaran : IPS

Indikator :

4.3.1 Membuat laporan pengamatan tentang mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal (P3)

4.3.2 Menyampaikan laporan pengamatan tentang pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal (P2)

Rubrik membuat laporan pengamatan tentang mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggal

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup Baik 2	Perlu Bimbingan 1
1	Pengetahuan : 1) Menuliskan keadaan alam daerah tempat tinggal 2) Menuliskan mata pencaharian sesuai daerah tempat tinggal 3) Menuliskan penyebab perbedaan mata pencaharian sesuai tempat tinggal	Memenuhi 3 kriteria	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak memenuhi ketiga kriteria
2	Sikap saat diskusi 1) Santun 2) Menghargai pendapat teman 3) Tidak menyela pendapat teman 4) Mengungkapkan pendapat	Memenuhi 4 kriteria	Memenuhi 3 kriteria	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria

3	Sikap percaya diri 1) Mengajukan diri untuk maju 2) Berani tampil di depan kelas 3) Lancar dalam menyampaikan hasil pengamatan	Memenuhi 3 kriteria	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Belum muncul sikap percaya diri
4	Kemampuan menuliskan kesimpulan	Siswa menuliskan kesimpulan dengan mengaitkan antara kondisi lingkungan hidup, potensi sumber daya alam, dan jenis mata pencaharian penduduknya dengan benar.	Siswa menuliskan kesimpulan dengan mengaitkan kondisi lingkungan hidup dengan potensi sumber daya alam dan jenis mata pencaharian penduduknya, tetapi kaitan tidak terlihat jelas.	Siswa menuliskan kesimpulan dengan mengaitkan antara kondisi lingkungan hidup dengan salah satu dari potensi sumber daya alam atau jenis mata pencaharian penduduknya.	Siswa menuliskan kesimpulan tanpa mengaitkan sama sekali antara kondisi lingkungan hidup dengan potensi sumber daya alam dan jenis mata pencaharian penduduknya.

Format Penilaian Keterampilan

Petunjuk: Berilah tanda cek "v" pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!

No.	Nama Siswa	Kriteria																Skor	Skor maksimal	Predikat	Nilai
		Pengetahuan				Sikap saat diskusi				Sikap percaya diri				Kemampuan menulis kesimpulan							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
																			16		
																			16		
																			16		
																			16		
																			16		

Pedoman peskoran

Skor maksimal : 16

Skor minimal : 4

Pedoman penilaian

Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimal) x 100

Predikat	Nilai
Baik Sekali	86-100
Baik	71-85
Cukup Baik	61-70
Perlu Bimbingan	≤ 60

**Langkah-langkah Model Pembelajaran
COOPERATIVE LEARNING TIPE STAD**

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 : Menyajikan/menyampaikan informasi.	Menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan
Fase 3: Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar	Menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase 5: Evaluasi	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: Memberikan penghargaan	Mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013
KELAS IV SEMESTER II
TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU
SUB TEMA 1 LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU
PEMBELAJARAN 3

Disusun untuk pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran

Oleh

Rina Widyawati

1401416147

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PENGALAN SILABUS

Satuan Pendidikan : SDN Kowangan
 Kelas/Semester : IV (Empat) / II (Dua)
 Tema/SubTema : 8. Daerah Tempat Tinggalku / 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 3
 Alokasi waktu : 1 x pertemuan (3 X 35 Menit)

Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel/Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian:Teknik/Jenis/Bentuk			Alokasi Waktu	Sumber belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
IPS 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang	Disiplin Kerja sama	3.3.1 Mengidentifikasi pengaruh lingkungan	Pengaruh Lingkungan	<i>Fase 1</i> <i>(Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)</i>	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	3 x 35 menit	Anggari, St.Anggari dkk. 2017.

<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>Disiplin</p> <p>Kerja sama</p> <p>Percaya diri</p> <p>Tanggung jawab</p>	<p>3.9.1 Mengidentifikasi peranan tokoh</p> <p>4.9.1 Mempresentasikan hasil identifikasi tentang peranan tokoh</p>	<p>Tokoh dan Penokohan</p>	<p>pencaharian penduduk”</p> <p>3. Motivasi: Guru menyampaikan tentang pentingnya mempelajari pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk</p> <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>Fase 2 (Menyajikan/menyampaikan informasi)</p> <p>5. Siswa mempersiapkan buku dan semua peralatan yang sudah dirancang dalam pembelajaran</p> <p>6. Siswa mengamati gambar mata pencaharian dan keadaan alam di lingkungan</p>	<p>Tes</p> <p>Non tes</p>	<p>Tertulis</p> <p>Unjuk kerja</p>	<p>Pilihan ganda</p> <p>Isian singkat</p> <p>Rubrik</p>		
---	---	--	----------------------------	--	---------------------------	------------------------------------	---	--	--

				<p>tempat tinggal</p> <p>7.Siswa diberikan prettest oleh guru</p> <p>8.Guru memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis berbasis powerpoint</p> <p><i>Fase 3</i> <i>(Mengorganisasi kan siswa dalam kelompok belajar)</i></p> <p>9.Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan anggota masing-masing keompok 4-5 siswa</p> <p>10. Setiap kelompok berkumpul sesuai kelompoknya dan mendapatkan satu media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh lingkungan</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

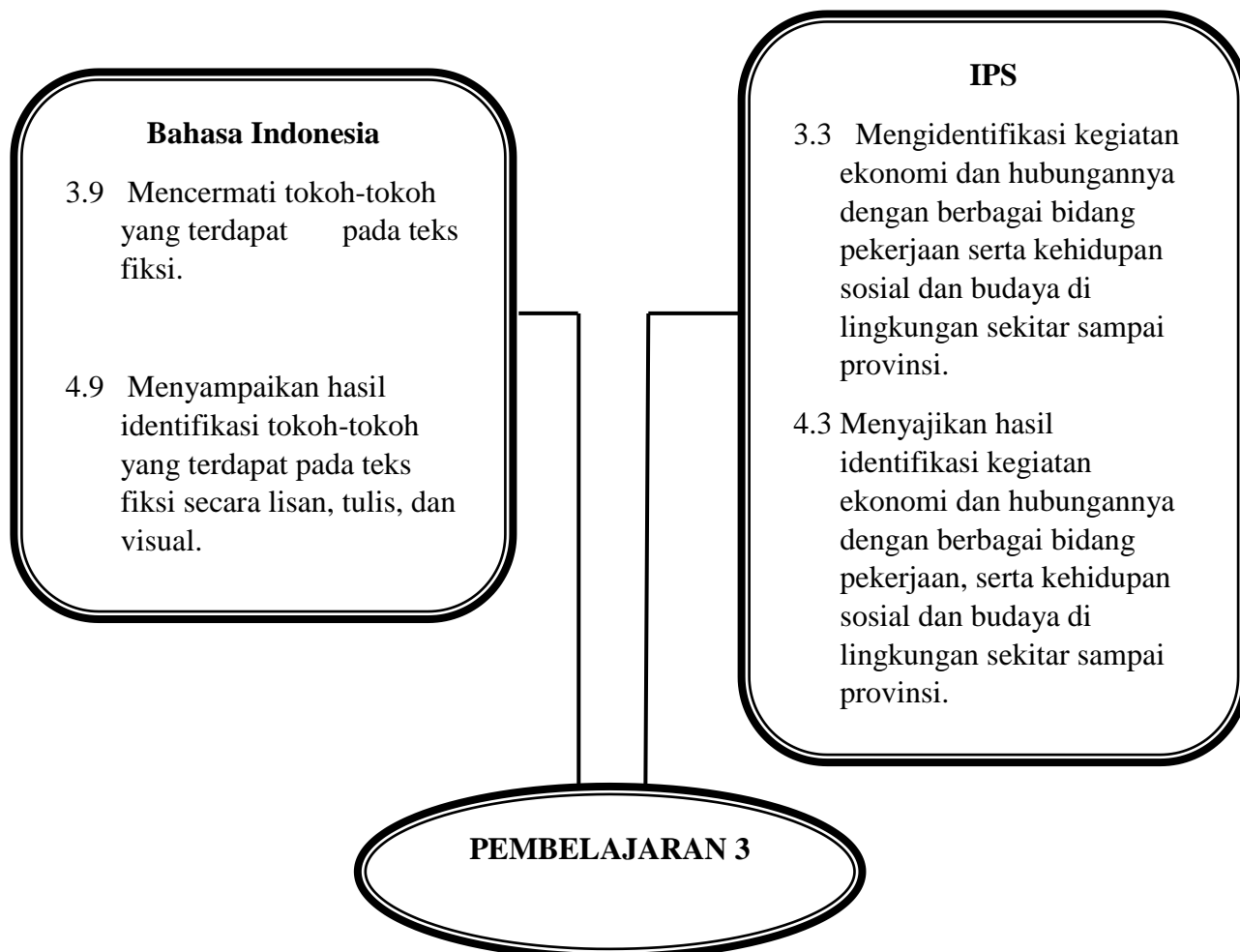
				<p>terhadap mata pencaharian penduduk.</p> <p>11. Guru memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis berbasis powerpoint</p> <p><i>Fase 4</i> <i>(Membimbing kelompok bekerja dan belajar)</i></p> <p>12. Siswa mengamati video tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk <i>(mengamati, mengumpulkan informasi)</i></p> <p>13. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pengaruh lingkungan terhadap mata</p>					
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

				<p>pencaharian penduduk (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>14. Siswa melakukan tanya jawab tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk (<i>menanya</i>)</p> <p>15. Siswa mengamati gambar tentang kegiatan ekonomi di warung (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>16. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan ekonomi yang di warung (<i>menanya</i>)</p> <p>17. Setiap kelompok mendapatkan LKPD 1 tentang pengaruh lingkungan terhadap mata</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>pencaharian penduduk dan kegiatan ekonomi (<i>mengolah informasi</i>)</p> <p>18. Setiap anggota berperan dan <i>memiliki tanggung jawab</i> yang sama dalam memecahkan permasalahan yang terdapat dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) (<i>mengolah informasi</i>)</p> <p>19. Siswa melakukan diskusi dan <i>bekerja sama</i> dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan (<i>mengolah informasi</i>)</p> <p>20. Kelompok mendapatkan LKPD 2 tentang</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>membuat laporan pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk <i>(mengolah informasi)</i> Fase 5 (Evaluasi) 21. Setiap kelompok dipanggil maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi dalam kelompoknya tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk dan kegiatan ekonomi <i>(mengkomunikasikan)</i> 22. Kelompok yang lain memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi yang disampaikan di depan kelas</p>					
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

				<p><i>(mengkomunikasikan)</i></p> <p>Fase 6</p> <p><i>(Penghargaan)</i></p> <p>23. Siswa yang aktif berpartisipasi mendapatkan <i>reward</i></p>					
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

PEMETAAN KOMPETENSI DASAR**Pembelajaran 3****Pemetaan Kompetensi Dasar**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan pendidikan : SDN Kowangan
Kelas / semester : IV/II (Dua)
Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 3
Alokasi waktu : 1 x pertemuan (3 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	NILAI KARAKTER	INDIKATOR
IPS 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan,	Disiplin Kerja sama Percaya diri Tanggung jawab	3.3.1 Mengidentifikasi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk 3.3.2 Menganalisis kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal 4.3.1 Membuat laporan pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata

serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.		pencaharian penduduk 4.3.2 Mempresentasikan laporan hasil pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>Disiplin</p> <p>Kerja sama</p> <p>Percaya diri</p> <p>Tanggung jawab</p>	<p>3.9.1 Mengidentifikasi peranan tokoh</p> <p>4.9.1 Menceritakan hasil identifikasi tentang peranan tokoh</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk, siswa dapat mengidentifikasi minimal tiga macam mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal secara benar dan tepat.
2. Dengan mengamati media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk, siswa dapat mengidentifikasi minimal tiga pengaruh lingkungan terhadap pencaharian penduduk dan perbedaan pencaharian penduduk di setiap daerah secara tepat.
3. Dengan mengamati media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk, siswa dapat mengidentifikasi minimal tiga hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya secara benar.
4. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat mengidentifikasi minimal tiga peranan tokoh dengan jelas.
5. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menceritakan minimal tiga nilai pesan moral dalam cerita fiksi.
6. Dengan mengamati video tentang jenis-jenis pekerjaan siswa dapat mengidentifikasi minimal empat mata pencaharian penduduk dengan benar dan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

No.	Materi pokok	Materi Pengayaan	Materi Remidi	Materi Ko-kurikuler
1.	Pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk dan kegiatan ekonomi	Akibat tidak memiliki semangat dalam bekerja	Karakteristik jenis-jenis lingkungan dan keterkaitannya dengan mata pencaharian penduduk	Bersama orang tua siswa membuat daftar lingkungan hidup dan pengaruhnya terhadap mata pencaharian orang-orang yang ada di sekitar rumah
2.	Tokoh dan Penokohan	Sifat, tokoh, dan penokohan	Pendalaman tokoh	

E. MODEL/ PENDEKATAN/ METODE

Pendekatan : Saintifik

Model : *Studen Teamt Achuevement Divisions* (STAD)

Metode : tanya jawab, penugasan, ceramah, kerja kelompok, presentasi

F. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : video tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk, gambar tentang kegiatan ekonomi di pasar, gambar kegiatan ekonomi di tempat pelelangan ikan, video gambar tiga dimensi, contoh gambar tiga dimensi

Alat Pembelajaran : laptop, LCD, Proyektor

G. SUMBER BELAJAR

Anggari, St.Anggi dkk. 2017. *Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Buku Tematik Terpadu Buku Guru SD/MI kelas IV*. Jakarta : Kemendikbud

Anggari, St.Anggi dkk. 2017. *Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Buku Tematik Terpadu Buku Siswa SD/MI kelas IV*. Jakarta : Kemendikbud

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Pra Kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan kelas. Merapikan meja dan tempat duduk serta membersihkan jika ada sampah yang berserakan 2. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa 3. Salah satu siswa diminta memimpin berdoa sebelum memulai pembelajaran. Guru mengingatkan siswa untuk selalu bersyukur atas segala nikmat yang diberikan Tuhan YME dengan berdoa sebelum dan memulai kegiatan. 4. Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Mars PPK. Dengan menyanyikan lagu kebangsaan siswa dibimbing untuk selalu memiliki rasa cinta tanah air 5. Siswa menyanyikan lagu daerah. Dengan menyanyikan lagu daerah siswa ditunjukkan salah satu cara melestarikan kebudayaan daerah 6. Guru melakukan presensi kehadiran siswa. Sambil melakukan presensi guru menanyakan apakah siswa datang tepat waktu sebagai bentuk sikap disiplin atau ada yang datang terlambat. 7. Siswa dibimbing guru untuk menyatakan komitmen sikap yang ingin ditunjukkan hari ini. 8. Guru menyiapkan sumber dan media pembelajaran <p><i>Fase 1 (Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Siswa menyimak informasi penjelasan guru mengenai tema, subtema, dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari 10. Apersepsi: Mengaitkan dengan materi sebelumnya. Guru berkata:” Pada pertemuan kemarin kita sudah mempelajari jenis-jenis pekerjaan yaitu pemetik teh dan arsitek. Coba kalian sebutkan jenis pekerjaan selain pemetik teh dan arsitek!”. “Hari ini kita juga akan mempelajari pengaruh 	30 Menit

	<p>lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk”</p> <p>11. Motivasi: Guru menyampaikan tentang pentingnya mempelajari pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk</p> <p>12. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	
Kegiatan Inti	<p><i>Fase 2 (Menyajikan/menyampaikan informasi)</i></p> <p>13. Siswa mempersiapkan buku dan semua peralatan yang sudah dirancang dalam pembelajaran</p> <p>14. Siswa mengamati gambar mata pencaharian dan keadaan alam di lingkungan tempat tinggal</p> <p>15. Siswa diberikan pretest oleh guru</p> <p>16. Guru memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis berbasis powerpoint</p> <p><i>Fase 3 (Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar)</i></p> <p>17. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan anggota masing-masing keompok 4-5 siswa</p> <p>18. Setiap kelompok berkumpul sesuai kelompoknya dan mendapatkan satu media pembelajaran berbasis powerpoint tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk.</p> <p>19. Guru memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis berbasis powerpoint</p> <p><i>Fase 4 (Membimbing kelompok bekerja dan belajar)</i></p> <p>20. Siswa mengamati video tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>21. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>22. Siswa melakukan tanya jawab tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk (<i>menanya</i>)</p> <p>23. Siswa mengamati gambar tentang kegiatan ekonomi di warung (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)</p>	165 menit

	<p>24. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan ekonomi yang di warung (<i>menanya</i>)</p> <p>25. Setiap kelompok mendapatkan LKPD 1 tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk dan kegiatan ekonomi (<i>mengolah informasi</i>)</p> <p>26. Setiap anggota berperan dan <i>memiliki tanggung jawab</i> yang sama dalam memecahkan permasalahan yang terdapat dlam Lembar Kerja Siswa (LKS) (<i>mengolah informasi</i>)</p> <p>27. Siswa melakukan diskusi dan <i>bekerja sama</i> dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan (<i>mengolah formasi</i>)</p> <p>28. Kelompok mendapatkan LKPD 2 tentang membuat laporan pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk (<i>mengolah informasi</i>)</p> <p>Fase 5 (Evaluasi)</p> <p>29. Setiap kelompok dipanggil maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi dalam kelompoknya tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk dan kegiatan ekonomi (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>30. Kelompok yang lain memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi yang disampaikan di depan kelas (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Fase 6 (Penghargaan)</p> <p>31. Siswa yang aktif berpartisipasi mendapatkan <i>reward</i></p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>32. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran</p> <p>33. Siswa melakukan evaluasi</p> <p>34. Guru dan siswa melakukan refleksi</p> <p>35. Guru memberikan tindak lanjut berupa pengayaan/remidi serta penugasan di rumah yaitu bersama orang tua membuat daftar pekerjaan orang-orang di sekitar rumah</p>	<p>15 Menit</p>

36. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
37. Siswa bersama guru menyanyikan lagu nasional
38. Guru bersama siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa
39. Guru memberikan pesan moral kepada siswa. Sebagai contoh siswa diingatkan untuk belajar dirumah, meminta izin ketika akan pergi bermain, dll.
40. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam

I. PENILAIAN

No.	Muatan Pembelajaran	Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen
1	IPS	Tes	Tertulis	Pilihan ganda Isian singkat
		Non tes	Unjuk kerja	Rubrik
2.	Bahasa Indonesia	Tes	Tertuis	Pilihan ganda Isian singkat
		Non tes	Produk	Rubrik

Temanggung, 11 *Maret* 2020

Guru Kelas IV

Sri Pamuji, S. Pd

NIP. 196501251985102002

Peneliti

Rina Widyawati

NIM. 1401416147

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Hartati Sri rejeki, S. Pd

NIP. 196210261983042002

LAMPIRAN 1**BAHAN AJAR**

Stuan Pendidikan : SDN Kowangan
 Kelas/Semester : IV/II
 Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 3

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

KOMPETENSI DASAR	NILAI KARAKTER	INDIKATOR
IPS 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	Disiplin Kerja sama Percaya diri Tanggung jawab	3.3.1 Mengidentifikasi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk 3.3.2 Menganalisis kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal 4.3.1 Membuat laporan pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk 4.3.2 Mempresentasikan laporan hasil pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk
Bahasa Indonesia 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	Disiplin Kerja sama Percaya diri Tanggung jawab	3.9.1 Mengidentifikasi peranan tokoh 4.9.1 Mempresentasikan hasil identifikasi tentang peranan tokoh

B. MATERI POKOK

Lingkungan memengaruhi mata pencaharian penduduk di suatu daerah. Mata pencaharian penduduk di suatu daerah berbeda dengan daerah lainnya. Mata

pencaharian penduduk di daerah pesisir pantai berbeda dengan penduduk di daerah dataran rendah maupun di dataran tinggi. Simak penjelasan berikut.

1. Penduduk di daerah pantai bermatapencaharian sebagai nelayan, petani tambak, pedagang, petani garam, dan perajin.
2. Penduduk di daerah dataran rendah bermatapencaharian sebagai buruh, petani, pedagang, dan peternak.
3. Penduduk di daerah dataran tinggi bermata pencaharian sebagai petani, peternak, pedagang, dan pekerja perkebunan, misalnya teh, kopi, dan cengkeh.

Selain itu, penduduk yang tinggal di desa juga memiliki mata pencaharian yang berbeda dengan penduduk di kota. Penduduk di desa lebih banyak bermatapencaharian sebagai petani, peternak, perajin, pedagang, buruh tani dan perkebunan. Sedangkan penduduk di kota bermatapencaharian sebagai pekerja jasa (banker, konsultan, pengacara, sopir), karyawan, pedagang, dan buruh pabrik.

1. Dataran rendah

Wilayah dataran rendah memiliki ketinggian sampai 0-500 meter di atas permukaan laut. Wilayah dataran rendah paling banyak dihuni oleh masyarakat karena wilayah ini merupakan pusat kehidupan manusia. Beragam mata pencaharian manusia yang dilakukan di dataran rendah seperti industri, dan pertanian. Tumbuhan yang dapat tumbuh di dataran rendah antara lain cabai, tomat, timun, jagung, padi, dan lain sebagainya. Daerah Purwodadi masyarakat bermata pencaharian sebagai petani semangka, dan bawang merah. Dataran rendah banyak dijadikan sebagai pusat industri berbagai makanan, pakaian, sepatu, tas dan berbagai macam kerajinan. Di daerah dataran rendah sangat menguntungkan dan mudah untuk dijadikan sarana transportasi, rute jalannya yang mudah dijangkau, tidak berliku-liku, tidak curam dan tidak begitu menanjak. Tidak heran, jika transportasi di daerah dataran rendah lebih murah dan mudah didapat.



2. Dataran tinggi

Dataran tinggi mempunyai ketinggian kurang lebih dari 500 meter di atas permukaan laut. Suhu udara yang sejuk dan dingin sangat cocok untuk dijadikan sebagai daerah wisata, rekreasi, dan lokasi perkebunan. Contohnya di dataran tinggi Dieng penduduk bermata pencaharian sebagai petani, seperti petani kentang, wortel, dan sayur kubis. Di dataran tinggi Dieng penduduk juga bermata pencaharian sebagai pemetik teh, udara yang dingin dan tanah yang gembur menjadikan teh tumbuh dengan subur. Dataran tinggi Dieng juga terkenal akan hasil carica, buah semacam pepaya diolah menjadi manisan, buah ini hanya bisa tumbuh didataran tinggi Dieng dan menjadi andalan sebagai oleh-oleh khas Dieng. Dataran tinggi Dieng banyak menawarkan wisata alam mulai dari candi arjuna, telaga warna, dan kawah sikidang, masih



banyak panorama alam yang dapat ditemui di daerah dataran tinggi Dieng. Mempunyai ketinggian lebih dari 1000 meter di atas permukaan laut. Daerah pegunungan merupakan rangkaian gunung yang sambung- menyambung dan mempunyai ketinggian lebih dari 600 meter di atas permukaan air laut. Salah satu pegunungan di Jawa Tengah yang sangat terkenal adalah pegunungan Dieng. Secara administratif Dieng masuk dalam dua kabupaten, Kabupaten Wonosobo dan Kabupaten Banjarnegara. Selain keindahan alam, Dieng juga terkenal akan hasil pertanian berupa kentang, purwaceng dan carica. Purwaceng sendiri berupa semak yang dijadikan sebagai obat penambah stamina dan daya tahan tubuh. Carica sendiri adalah buah semacam pepaya yang diolah menjadi manisan atau campuran minuman, dodol dan keripik. Pegunungan Dieng kaya akan keindahan alam, seperti peninggalan sejarah berupa candi, terdapat candi arjuna, candi semar, candi srikandi, candi sembrada dan candi puntadewa sehingga candi tersebut di beri nama kompleks candi arjuna. Selain candi Pegunungan Dieng juga terdapat wisata alam berupa telaga warna dan telaga pengilon, telaga tersebut terletak pada ketinggian 2000 mdpl, telaga warna terkenal akan keunikan warna airnya yang bisa berubah ubah tergantung dengan paparan sinar matahari, karna telaga warna mengandung sulfur yang sangat tinggi, warna airnya akan berubah menjadi warna merah, biru, lembayung dan putih. Telaga pengilon letaknya berdampingan dengan telaga warna, namun warna airnya sangat berbeda, di telaga pengilon warna airnya sangat jernih tidak seperti telaga warna yang airnya dapat berubah.

3. Pantai

Pernahkah kalian pergi ke pantai, atau bahkan kalian tinggal di daerah pesisir pantai? Pantai merupakan daerah perbatasan antara daratan dan perairan. Terdapat dua jenis pantai yaitu pantai landai dan pantai curam. Pantai landai yaitu pantai yang memiliki permukaan yang datar. Sedangkan pantai curam adalah pantai yang memiliki dinding bukit yang curam, bukitbukit ini terkikis oleh ombak yang terus menghantam. Kalian dapat melihat pantai curam di selatan pulau Jawa atau di daerah Gunung Kidul. Umumnya penduduk dikawasan pantai bermata pencaharian sebagai nelayan dan pengawet ikan. Contohnya di pantai cahaya atau sendang sikucing yang terletak di kecamatan Rowosari, Kendal Jawa Tengah. Penduduk di desa Gempolsewu Kecamatan Rowosari bekerja sebagai nelayan, setiap hari masyarakat menjala ikan dilaut dan hasilnya akan dijual ke tempat pelelangan ikan (TPI) di desa masing masing.



Selain hasil perikanan sendang sikucing, pantai ini dijadikan sebagai tempat wisata keluarga. Karna ombak yang bersahabat dan batu karang yang kecil dan sedikit menjadikan pantai sikucing aman untuk bermain air.

4. Gunung

Indonesia memiliki banyak gunung yang menjulang tinggi, baik gunung aktif maupun gunung yang tidak aktif. Gunung merupakan bagian bumi yang menjulang tinggi dengan ketinggian puncaknya diatas 600 meter. Gunung dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu gunung berapi dan gunung tidak berapi, gunung berapi yaitu gunung yang masih aktif atau dapat meletus sewaktu-waktu, sedangkan gunung yang tidak berapi yaitu gunung yang sudah mati atau tidak bisa meletus kembali. Aktif atau tidaknya gunung dapat ditentukan dari aktivitas magma di dalam gunung. Contoh gunung aktif di Indonesia antara lain Gunung Merapi, Gunung Bromo, Gunung Kelud, ketiga gunung ini merupakan gunung aktif yang berada di Pulau Jawa. Sedangkan gunung yang tidak aktif diantaranya Gunung Merbabu, Gunung Prau, Gunung Sindoro, Gunung Sumbing. Sekarang coba kalian cari informasi lain mengenai gunung-gunung di Indonesia!



5. Pegunungan

Pegunungan merupakan bukit yang seperti gunung namun ketinggiannya tidak terlalu tinggi dan tidak hanya satu bukit melainkan beberapa bukit yang saling sambung menyambung satu sama lain. Pegunungan biasanya dimanfaatkan sebagai tempat wisata, dikarenakan udaranya yang sejuk dan pemandangannya yang menarik atau indah.



6. Rawa

Rawa adalah genangan air yang sangat luas yang terjadi secara ilmiah secara terus menerus akibat drainase (pembuangan massa air secara alami dan buatan seperti menguras atau sebagai irigasi sawah) yang terhambat. Contohnya di Ambarawa, Kab. Semarang terdapat Rawa Pening, masyarakat di daerah tersebut bermata pencaharian sebagai petani padi dan jagung, sebagai nelayan dan pengrajin enceng gondok. Di Rawa Pening sendiri keindahan alam yang tersedia dan keasrian wilayahnya sangat cocok untuk dijadikan wisata bersama keluarga. Rawa pening juga dijadikan sebagai irigasi persawahan dan keramba ikan air tawar. Di Rawa Pening terdapat tumbuhan enceng gondok yang sangat melimpah karena pertumbuhan sangat cepat menjadikan rawa pening hampir tertutup oleh tumbuhan tersebut dan mengakibatkan pendangkalan sehingga masyarakat menjadikan enceng gondok sebagai bahan utama untuk membuat kerajinan seperti tas dan anyaman. Berbagai kenampakan alam seperti dataran tinggi, dataran rendah pantai dan rawa berpengaruh penting dalam kehidupan masyarakat dari adat istiadat, kebiasaan, aspek sosial, ekonomi, budaya dan bahasa. Semua kenampakan alam juga memberikan kelebihan dan juga



kekurangan tergantung bagaimana kita menjaga dan melestarikan ciptaan Tuhan YME. Kita sebagai warga negara mempunyai kewajiban untuk menjaga dengan baik kenampakan alam didaerah sekitar agar tetap asri dan lestari.

7. Tanjung

Tanjung merupakan daratan yang menjorok ke permukaan laut. Tanjung dapat juga di sebut ujung , sebuah tanjung yang luas dapat disebut semenanjung. Pada semenanjung daratan yang menjorok ke arah laut biasanya sangat panjang. Sedangkan tanjung, daratan yang menjorok ke laut tidak terlalu panjang.



8. Teluk

Berbeda dengan tanjung, teluk merupakan kebalikan dari tanjung yaitu lautan yang menjorok ke arah darat. Teluk biasanya dimanfaatkan untuk pelabuhan. Seperti Pelabuhan Sunda Kelapa yang memanfaatkan teluk Jakarta.



9. Delta

Delta merupakan daratan yang terdapat di tengah sungai, biasanya terdapat dimuara sungai. Daratan ini terbentuk karena adanya proses pengendapan lumpur. Delta umumnya terdapat di daerah dekat muara sungai yaitu daerah pertemuan antara sungai dan laut. Perhatikan gambar di bawah ini, daerah yang berwarna coklat merupakan delta.



10. Selat

Selat merupakan bagian laut yang sempit, selat menghubungkan pulau satu dengan pulau lainnya. Selat bermanfaat sebagai jalur angkutan antarpulau. Selat ada yang di buat oleh manusia , selat yang dibuat manusia tersebut dapat disebut terusan atau kanal. Beberapa contoh selat diantaranya Selat Sunda yang menghubungkan antara pulau Jawa dan Pulau Sumatera, Selat Madura yang menghubungkan antara pulau Jawa dan Pulau Madura, Selat Makassar merupakan selat yang menghubungkan Pulau Sulawesi dan Pulau Maluku.



11. Sungai

Kalian tentu tidak asing dengan sungai. Sungai merupakan suatu aliran air besar yang mengalir dari hulu (atas) sampai dengan hilir (bawah). Hulu biasanya berasal dari mata air di gunung atau pegunungan, sedangkan hilir berupa danau ataupun laut. Contoh sungai besar di Indonesia seperti sungai Ciliwung, Bengawan Solo, Sungai Kapuas, Sungai Brantas.

12. Lembah

Lembah merupakan dataran rendah yang terdapat di samping kanan kiri sungai maupun terdapat di kaki gunung. Banyak orang yang memanfaatkan lembah untuk bercocok tanam karena daerah ini relatif subur.

13. Laut

Laut merupakan kenampakan alam berupa perairan yang sangat luas, bahkan melebihi luas daratan dengan ciri utamanya yaitu airnya asin. Laut biasanya digunakan sebagai sarana transportasi dan juga sebagai tempat nelayan mencari ikan atau rumput laut.

Jenis-Jenis Pekerjaan

Terdapat dua jenis pekerjaan yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa

Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang diantaranya petani, nelayan, peternak dan tukang. Contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa diantaranya pemangkas rambut, dokter, perawat, sopir dan guru.

Antar pekerjaan yang satu dengan yang lain memiliki keterkaitan. Karena sebuah pekerjaan tidak dapat berjalan sendiri tanpa berhubungan dengan pekerjaan yang lain.

Hubungan antara pekerjaan yang satu dengan yang lain akan membentuk sebuah kegiatan ekonomi. Untuk menjalankan suatu kegiatan ekonomi memerlukan pekerjaan yang saling berkaitan.

Kegiatan Ekonomi dan Jenis Pekerjaan yang Berkaitan

Kebutuhan hidup manusia meliputi makan, minum, pakaian, perumahan, pendidikan, kesehatan, hiburan dan rekreasi. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, manusia melakukan usaha. Usaha manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dinamakan

kegiatan ekonomi. Ada berbagai contoh kegiatan ekonomi yang ada di sekitar kita. Berikut ini beberapa contoh kegiatan ekonomi beserta jenis pekerjaan yang berkaitan.

a. Rumah Makan



Kegiatan ekonomi yang terjadi di sebuah rumah makan terdiri atas beberapa jenis pekerjaan diantaranya pelayan, koki dan kasir

b. Supermarket



Di dalam supermarket terdapat beberapa jenis pekerjaan diantaranya kasir, pramuniaga, petugas paker, petugas kebersihan

c. Tempat Pelelangan Ikan



Tempat pelelangan ikan adalah tempat berkumpulnya nelayan untuk menjual ikan hasil tangkapan di laut. Terdapat beberapa jenis pekerjaan di tempat pelelangan ikan diantaranya nelayan, pedagang ikan, tukang angkut barang dan sopir

d. Industri Pengolahan Teh



Industri pembuatan teh menampung banyak jenis pekerjaan diantaranya penanam teh, pemetik daun teh, penggiling teh, pengemas teh, dan sopir yang bertugas mendistribusikan teh.

e. Rumah Sakit



Terdapat beberapa pekerjaan yang saling berkaitan di sebuah rumah sakit diantaranya dokter, perawat, apoteker, dan petugas kebersihan

f. Perusahaan Mebel



Industri mebel memanfaatkan beberapa jenis pekerjaan diantaranya pengrajin kayu, pramuniaga, kasir dan sopir

C. MATERI PENGAYAAN

1. Akibat Tidak Memiliki Semangat dalam Bekerja

1) Metode :

Guru melakukan program pengayaan dengan metode penugasan dan ceramah

2) Perencanaan:

Dilakukan di dalam jam pelajaran efektif. Peserta yang sudah mampu mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan dan menganalisis kegiatan ekonomi diberikan pengayaan untuk menjelaskan tentang pentingnya memiliki semangat dalam bekerja

3) Proses Pelaksanaan:

Siswa diberikan penjelasan materi kemudian diberikan penugasan berkaitan dengan materi kemudian diberikan tugas

4) Penilaian Autentik:

Dilakukan dengan melihat proses, dan hasil belajar siswa

5) Materi

Bacalah materi di bawah ini !

Kebutuhan manusia bermacam-macam. Untuk memenuhi kebutuhannya, manusia harus bekerja. Namun, untuk mendapatkan pekerjaan tidak mudah. Jumlah penduduk yang banyak, sementara lapangan pekerjaan terbatas. Terjadilah persaingan dalam mendapatkan pekerjaan.

Di samping itu, untuk mendapatkan pekerjaan harus memiliki pengetahuan dan keterampilan. Tanpa pengetahuan dan keterampilan sulit mendapatkan pekerjaan. Setelah mendapatkan pekerjaan. Perjuangan belum berakhir. Perjuangan semakin berat. Harus memiliki semangat kerja. Disiplin, jujur, dan bertanggung jawab. Apabila semangat tidak dimiliki, akan kehilangan pekerjaan. Di belakang kita banyak yang antri. Untuk mendapatkan pekerjaan. Mereka memiliki motivasi dan semangat tinggi.

Kehilangan pekerjaan berarti pengangguran. Akhirnya, kita sendiri yang rugi.

Berdasarkan materi di atas jelaskan pentingnya memiliki semangat dalam bekerja

Akibat tidak memiliki semangat dalam Bekerja

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. MATERI REMIDI

Karakteristik Jenis-Jenis Pekerjaan

1) Metode:

Guru melakukan program pengayaan dengan metode penugasan dan ceramah

2) Perencanaan:

Dilakukan di dalam jam pelajaran efektif. Peserta yang sudah mampu mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan dan menganalisis kegiatan ekonomi diberikan pengayaan untuk menjelaskan tentang pentingnya memiliki semangat dalam bekerja

3) Proses Pelaksanaan:

Siswa diberikan penjelasan materi kemudian diberikan penugasan berkaitan dengan materi kemudian diberikan tugas

4) Penilaian Autentik:

Dilakukan dengan melihat proses, dan hasil belajar siswa

5) Materi

Bacalah materi di bawah ini !

Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang diantaranya petani, nelayan, peternak dan tukang. Contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa diantaranya pemangkas rambut, dokter, perawat, sopir dan guru.

Antar pekerjaan yang satu dengan yang lain memiliki keterkaitan. Karena sebuah pekerjaan tidak dapat berjalan sendiri tanpa berhubungan dengan pekerjaan yang lain.

Hubungan antara pekerjaan yang satu dengan yang lain akan membentuk sebuah kegiatan ekonomi. Untuk menjalankan suatu kegiatan ekonomi memerlukan pekerjaan yang saling berkaitan.

Lengkapilah tabel dibawah ini !

No.	Jenis Pekerjaan	Tugas	Barang/Jasa yang dihasilkan
1.	Petani		
2.	Guru		
3.	Dokter		
4.	Polisi		
5.	Nelayan		
6.	Pilot		
7.	Pengrajin kayu		
8.	Masinis		

E. MATERI KO-KURIKULER**Daftar Pekerjaan Orang di Sekitar Rumah**

Tugas di rumah bersama orang tua, siswa diberikan tugas untuk membuat daftar pekerjaan orang-orang yang tinggal di sekitar rumah.

No.	Nama	Jenis Kelamin	Mata Pencaharian
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			

		pengamatan tentang berbagai jenis pekerjaan dengan percaya diri	
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.</p>	3.9.1 Mengidentifikasi peranan tokoh	1. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat mengidentifikasi pengertian dan peranan tokoh dengan jelas.	Gambar dan teks cerita Pak Tani dan Si Kancil
<p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.</p>	4.9.1 Mempresentasikan hasil identifikasi tentang peranan tokoh	2. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan nilai pesan moral dalam cerita fiksi	Video Pak Tani dan Si Kancil

2. MEDIA PEMBELAJARAN

- a. Video tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian



- b. Video kegiatan di pasar



c. Gambar kegiatan tempat pelelangan ikan



LAMPIRAN 3**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Stuan Pendidikan : SDN KOWANGAN
 Kelas/Semester : IV/II
 Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 3

2. Kompetensi Dasar dan Indikator

KOMPETENSI DASAR	NILAI KARAKTER	INDIKATOR
IPS 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	Disiplin Kerja sama Percaya diri Tanggung jawab	3.3.1 Mengidentifikasi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk 3.3.2 Menganalisis kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal 4.3.1 Membuat laporan pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk 4.3.2 Mempresentasikan laporan hasil pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk
Bahasa Indonesia 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	Disiplin Kerja sama Percaya diri Tanggung jawab	3.9.1 Mengidentifikasi peranan tokoh 4.9.1 Mempresentasikan hasil identifikasi tentang peranan tokoh

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Anggota Kelompok :

1.....

2.....




3.....



4.....

Karakteristik jenis-jenis pekerjaan

Perhatikan gambar di bawah ini!

Deskripsikan mengenai gambar mata pencaharian tersebut!

No	Gambar	Jenis Lingkungan	Deskripsi Mata Pencaharian
1.			
2.	 <p>Illustrator: Rochman S. dan Toto R.</p>		
3.	 <p>Illustrator: Rochman S. dan Toto R.</p>		

4.	 <p>Illustrator: Rochman S. dan Toto R.</p>		
5.	 <p>Illustrator: Rochman S. dan Toto R.</p>		

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Kelas/ semester : IV/II
 Tema/Sub tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku/1. Lingkungan Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 3
 Alokasi waktu : (3 X 35 menit)

Muatan pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Penilaian			
				Teknik penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk	No. Soal
1. IPS	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Mengidentifikasi pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk	Pengetahuan C3 C4 C4	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	1 2 3
		3.3.2 Menganalisis kegiatan ekonomi terkait dengan lingkungan tempat tinggal	Pengetahuan C2 C3 C4	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	4 5 6
	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta	4.3.1 Membuat laporan pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk	Keterampilan (P2)	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik	

	kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3.2 Mempresentasikan laporan hasil pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk	Keterampilan (P3)	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik	
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	3.9.1 Mengidentifikasi peranan tokoh 4.9.1 Mempresentasikan hasil identifikasi tentang peranan tokoh	Pengetahuan C2 C3 C4 Keterampilan P3	Tes Non tes	Tertulis Unjuk kerja	Soal Pilihan Ganda Rubrik	8 9 10

1. PENILAIAN SPIRITUAL

Kelas/ semester : IV/II

Tema/Sub tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku/1. Lingkungan Tempat Tinggalku

Mupel : IPS, Bahasa Indonesia

Pembelajaran : 3

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1			Tidak mengejek teman yang berbeda tata cara dalam beribadah	Menghormati perbedaan	Guru memberikan motivasi untuk saling menghormati dengan teman yang berbeda agama
2			Memberikan kesempatan kepada teman untuk beribadah sesuai dengan agamanya	Menghormati perbedaan	Guru memberikan motivasi untuk saling menghormati dengan teman yang berbeda agama
3			Menghormati teman yang berbeda agama merayakan hari keagamaan	Menghormati perbedaan	Guru memberikan motivasi untuk saling menghormati dengan teman yang berbeda agama
4					
5					

1. PENILAIAN SIKAP

Kelas/ semester : IV/II

Tema/Sub tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku/1. Lingkungan Tempat Tinggalku

Mupel : IPS, Bahasa Indonesia

Pembelajaran : 3

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1			Mengucapkan salam ketika bertemu bapak atau ibu guru	Santun	Guru memberikan penguatan secara verbal rasa tentang pentingnya sikap santun terhadap guru sebagai wujud rasa hormat
2			Menggunakan bahasa yang sopan ketika berbicara dengan bapak atau ibu guru	Santun	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu menggunakan bahasa yang baik
3			Bersikap ramah dan tidak kasar dengan teman	Santun	Guru bimbingan tentang akibat jika berlaku kasar dengan orang lain.
4					

2. PENILAIAN KOGNITIF (TES TERTULIS)

Kelas/ semester : IV/II

Tema/Sub tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku/1. Lingkungan Tempat Tinggalku

Mupel : IPS, Bahasa Indonesia

Pembelajaran : 3

LEMBAR EVALUASI

I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf *a*, *b*, *c* atau *d* di bawah ini!

Perhatikan gambar di bawah ini! (untuk soal nomor 1 dan 2)



- Penduduk disuatu daerah cenderung memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggal untuk
 - memenuhi kebutuhan hidupnya
 - tempat tinggal sementara
 - tempat persinggahan sementara
 - menyesuaikan diri dengan alam
- Pada gambar nomor 1, kekayaan alam di daerah satu dengan daerah lain berbeda. Hal ini menyebabkan terjadinya keragaman ... bagi penduduknya.
 - agama dan keyakinan
 - penghasilan yang sama
 - jenis mata pencaharian
 - perilaku bermasyarakat
- Beni pergi berlibur ke rumah nenek. Beni pergi menggunakan angkutan kota menuju. Setelah itu dia sampai di stasiun dia menggunakan kereta. Ketika sampai di stasiun tujuan, Beni menggunakan jasa tukang ojek untuk sampai ke rumah neneknya. Berdasarkan ilustrasi tersebut, mata pencaharian yang dimanfaatkan oleh Beni adalah....
 - Supir, Pilot, Tukang ojek
 - Supir, Masinis, Tukang ojek
 - Pilot, Tukang ojek, Tukang parkir
 - Pedagang, Tukang parkir, penjahit

4. Pak Danu adalah ayahnya Siti. Ayah Siti adalah orang yang sibuk. Banyak orang menggunakan jasa Pak Danu. Bahkan tidak jarang yang menggunakan jasa Pak Danu adalah dari perusahaan besar. Pak Danu berkerja merancang rumah maupun bangunan yang lainnya. Pak Danu merancang dengan berbagai bentuk dan gaya sesuai dengan pesanan. Pekerjaan Pak Danu adalah....
- Arsitek
 - Tukang ojek
 - Tukang parkir
 - Pedagang
5. Perhatikan gambar di bawah ini !



Kegiatan ekonomi tersebut terjadi di daerah....

- Pegunungan
 - Perkebunan
 - Pantai
 - Pasar tradisional
6. Perhatikan gambar di bawah ini !



Gambar di atas kegiatan ekonomi yang terjadi supermarket. Jenis mata pencaharian yang mendukung kegiatan ekonomi tersebut adalah....

- a. kasir, pramuniaga, cleaning servis
 - b. guru, pramuniaga, cleaning servis
 - c. pramuniaga, cleaning servis, dokter
 - d. kasir, pramuniaga, dokter
7. Manusia memiliki pekerjaan dan melakukan berbagai kegiatan ekonomi dengan tujuan untuk....
- a. Menemukan kesenangan
 - b. Memenuhi kebutuhan
 - c. Dipamerkan kepada orang lain
 - d. Mendapatkan keuntungan

Bacalah penggalan teks fiksi di bawah ini! (untuk nomor soal 8, 9, dan 10)

Ajeng Ayu dan Ajeng Rara

Raja Agung mempunyai dua orang putri, yaitu Ajeng Ayu dan Ajeng Rara. Ajeng Ayu sangat cantik. Ia tidak pernah membedakan orang. Semua orang yang bertemu dengan dia disapanya. Semua orang sangat menyukai Ajeng Ayu. Ajeng Rara menjadi benci kepada saudaranya. Ajeng Rara juga menjadi tidak suka melihat kecantikan Ajeng Ayu. Karena itu, ia ingin mencelakakan saudaranya. Dia menyuruh pelayannya untuk membubuhkan racun ke dalam makanan saudaranya. Ia ingin saudaranya menjadi buruk rupanya.

8. Tokoh dalam penggalan teks fiksi di atas adalah
- a. Ajeng Ayu
 - b. Rara, Raja Agung
 - c. Ajeng Ayu dan Ajeng Rara
 - d. Ayu, Rara, dan pelayan
9. Alasan orang-orang menyukai Ajeng Ayu adalah
- a. Ia suka menyapa semua orang
 - b. Ia suka membedakan orang
 - c. Ia kurang cantik daripada Ajeng Rara
 - d. Ia menyayangi Ajeng Rara
10. Amanat yang diperoleh dari cerita fiksi di atas adalah
- a. kita harus hidup rukun dengan saudara
 - b. kita harus menyayangi kedua orang tua
 - c. kita tidak boleh menghina orang lain
 - d. kita harus membantu orang lain

II. Uraian

1. Sebutkan 3 lingkungan disekitar tempat tinggalmu dan deskripsikan!
2. Sebutkan 3 contoh pengaruh lingkungan tempat tinggal penduduk terhadap mata pencahariannya!
3. Sebutkan 3 nama sumber daya beserta pemanfaatannya!
4. Apa perbedaan petani di daerah dataran rendah dan petani di daerah dataran tinggi?
Coba jelaskan!
5. Ceritakan sumber daya alam yang ada di daerahmu beserta pemanfaatannya!

KUNCI JAWABAN**I. Pilihan Ganda**

Nomor Soal	Kunci Jawaban
1	A
2	C
3	B
4	A
5	C
6	A
7	B
8	C
9	A
10	A

PEDOMAN PENILAIAN

	Nomor Soal pilihan Ganda	Skor
	1	1
	2	1
	3	1
	4	1
	5	1
	6	1
	7	1
	8	1
	9	1
	10	1
	Skor maksimum	10

$$\text{Nilai Skala 4} = \frac{\text{SkoryangDiperoleh}}{\text{SkorMaksimum}} \times 4$$

$$\text{Nilai Skala 100} = \frac{\text{SkoryangDiperoleh}}{\text{SkorMaksimum}} \times 100$$

3. PENILAIAN PSIKOMOTORIK

Kelas/ semester : IV/II

Tema/Sub tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku/1. Lingkungan Tempat Tinggalku

Mupel : IPS, Bahasa Indonesia

Pembelajaran : 3

Indikator :

1. IPS

4.3.1 Membuat laporan pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk

4.3.2 Mempresentasikan laporan hasil pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk

No.	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Kelancaran				Intonasi dan kerasnya suara					
		1	2	3	4	1	2	3	4		

Kriteria penskoran

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
1.	Kelancaran	Mempresentasikan hasil diskusi dengan sangat lancar dan jelas	Mempresentasikan hasil diskusi sehingga pendengar dapat menangkap apa yang diceritakan	Mempresentasikan hasil diskusi dengan lancar tetapi agak cepat	terbata-bata dalam Mempresentasikan hasil diskusi
2.	Intonasi dan kerasnya suara	Suara terdengar jelas oleh seluruh peserta didik	Suara terdengar oleh sebagian besar peserta didik	Suara terdengar oleh separuh peserta didik	Suara hanya terdengar oleh peserta didik barisan depan

Membuat laporan pengamatan tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk

No.	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Isi laporan				Penulisan					
		1	2	3	4	1	2	3	4		

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
1.	Isi laporan	Mampu menuliskan 5 jenis pekerjaan beserta karakteristiknya	Mampu menuliskan 3 jenis pekerjaan beserta karakteristiknya	Mampu mneuliskan 2 jenis pekerjaan beserta karakteristiknya	Mampu menuliskan 1 jenis pekerjaan beserta karakteristiknya
2.	Penulisan	Penulisan laporan rapi dan mudah terbaca	Penulisan laporan mudah terbaca namun kurang rapi	Penulisan laporan kurang rapi dan susah terbaca	Penulisan laporan belum rapi dan susah ter

2. Bahasa Indonesia

4.9.1 Mempresentasikan hasil identifikasi tentang peranan tokoh

Rubrik hasil identifikasi tokoh dan amanat dalam cerita fiksi secara tulis

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Menuliskan tokoh dan pesan moral/ amanat dalam cerita fiksi	Siswa dapat mengidentifikasi dan menuliskan tokoh dan amanat/ pesan moral yang terdapat dalam cerita fiksi.	Siswa dapat mengidentifikasi dan menuliskan <i>sebagian</i> tokoh dan amanat/ pesan moral yang terdapat dalam cerita fiksi.	Siswa hanya dapat menuliskan tokoh dalam cerita fiksi	Siswa belum dapat mengidentifikasi dan menuliskan tokoh dan pesan moral/ amanat yang terdapat dalam cerita fiksi

Format Penilaian Keterampilan

Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!

No.	Nama Siswa	Kriteria				Skor	Skor maksimal	Predikat	Nilai
		Menuliskan tokoh dan pesan moral/amanat dalam cerita fiksi							
		1	2	3	4				
						4			
						4			
						4			

Pedoman penskoran

Skor maksimal : 4

Skor minimal : 1

Pedoman penilaian

Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimal) x 100

Predikat	Nilai
Baik Sekali	86-100
Baik	71-85
Cukup Baik	61-70
Perlu Bimbingan	≤ 60

Lampiran 27

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

Mata Pelajaran : IPS

Materi Pokok : Pengaruh Lingkungan Terhadap Mata Pencaharian Penduduk

Satuan Pendidikan : SDN Kowangan

Alokasi Waktu : 30 menit

Petunjuk mengerjakan soal :

1. Sebelum mengerjakan soal, tuliskan identitas pada sebelah kiri atas dengan jelas
2. Kerjakan soal dengan memberikan tanda (X) pada salah satu jawaban yang anda anggap paling benar a, b, c, dan d
3. Apabila anda ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban salah dan beri tanda silang pada jawaban yang anggap benar

Contoh : Pilihan semula ~~a~~ b c d

Dibenarkan menjadi ~~a~~ ~~b~~ c d

4. Periksa kembali pekerjaan anda sebelum diserahkan pada guru

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi tanda (X) pada huruf a, b, c, dan d untuk jawaban yang benar pada lembar jawaban !

1. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kekayaan alam di daerah satu dengan daerah lain berbeda. Hal ini menyebabkan terjadinya keragaman ... bagi penduduknya.

- a. agama dan keyakinan
 - b. penghasilan yang sama
 - c. jenis mata pencaharian
 - d. perilaku bermasyarakat
2. Bacalah penggalan narasi berikut ini!

Daerah ini memiliki ketinggian 700 m, udaranya sejuk, dan kelembapan udanya rendah. Mata pencaharian dan hasil sumber daya alam yang sesuai dengan daerah diatas adalah

- a. dataran rendah dan padi
- b. dataran rendah dan wortel

- c. dataran tinggi dan kentang
 - d. dataran tinggi dan sawi
3. Beni pergi berlibur ke rumah nenek. Beni pergi menggunakan angkutan kota menuju stasiun dan naik kereta sampai rumah nenek. Berdasarkan ilustrasi tersebut, mata pencaharian yang dimanfaatkan oleh Beni adalah....
 - a. Supir dan kondektur
 - b. supir dan masinis
 - c. supir dan pilot
 - d. supir dan nahkoda
 4. Pak Danu adalah ayahnya Siti. Pak Danu berkerja merancang rumah maupun bangunan yang lainnya. Pak Danu merancang dengan berbagai bentuk dan gaya sesuai dengan pesanan. Pekerjaan Pak Danu adalah....
 - a. Arsitek
 - b. Designer
 - c. Dekorator
 - d. Sutradara
 5. Perhatikan gambar di bawah ini !



- Gambar di atas kegiatan ekonomi yang terjadi supermarket. Jenis mata pencaharian yang mendukung kegiatan ekonomi tersebut adalah....
- a. kasir, pramuniaga, cleaning servis
 - b. guru, pramuniaga, cleaning servis
 - c. pramuniaga, cleaning servis, dokter
 - d. kasir, pramuniaga, dokter
6. Para nelayan menjual hasil tangkapan dari laut di
 - a. pasar modern
 - b. tempat pelelangan ikan
 - c. supermarket
 - d. pasar loak

7. Masyarakat pesisir khususnya masyarakat nelayan memiliki perilaku yang berbeda dengan masyarakat petani/agraris. Perbedaan ini sebagian besar disebabkan karena....
 - a. Karakteristik sosial
 - b. Kondisi ekonomi
 - c. Karakteristik sumber dayanya
 - d. Kondisi budaya
8. Indonesia merupakan negara dengan keanekaragaman kelompok sosial ekonomi dalam bidang pertanian yang berbeda antara persawahan dan perkebunan. Faktor penyebab terjadinya kemajemukan itu adalah perbedaan....
 - a. Keadaan geografi
 - b. Keadaan ekonomi
 - c. Kondisi klimatologi
 - d. Kondisi sosial
9. Manusia memanfaatkan air sungai, salah satunya untuk....
 - a. Sarana rekreasi
 - b. Sarana irigasi dan transportasi
 - c. Tempat pemandian hewan ternak
 - d. Tempat memancing
10. Di daerah dataran tinggi mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai
 - a. petani garam
 - b. penambang
 - c. pengrajin kerang
 - d. petani sayur-sayuran
11. Daerah dataran rendah yang berudara panas cocok ditanami tumbuhan....
 - a. Cengkeh
 - b. Kopi
 - c. Teh
 - d. Tebu
12. Bagi peternak hewan, kerbau dapat diambil keuntungannya berupa....
 - a. Daging dan tenaga
 - b. Daging dan susu
 - c. Tenaga dan susu
 - d. Daging dan tanduk
13. Seorang petani yang mengerjakan sawah namun bukan miliknya disebut petani....

- a. tradisional
 - b. transmigran
 - c. penggarap
 - d. bermodal besar
14. Hamparan daratan yang ketinggiannya tidak lebih dari 200 meter di atas permukaan laut disebut....
- a. Dataran tinggi
 - b. Pegunungan
 - c. Pantai
 - d. Dataran rendah
15. Tempat untuk memelihara udang dan ikan bandeng disebut....
- a. Ladang
 - b. Pantai
 - c. Tambak
 - d. Sawah
16. Di daerah dataran rendah mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai berikut **kecuali**....
- a. Petani
 - b. Nelayan
 - c. Beternak
 - d. Pedagang
17. Daerah permukaan bumi yang ketinggiannya melebihi 200 meter di atas permukaan laut disebut....
- a. Dataran tinggi
 - b. Pegunungan
 - c. Pantai
 - d. Dataran rendah
18. Dataran rendah adalah daerah yang memiliki ketinggian....
- a. 0 – 500 m
 - b. 0 – 200 m
 - c. 0 - 600 m
 - d. 200 – 300 m
19. Dibawah ini pernyataan yang benar tentang dataran tinggi adalah....

- a. sebuah daratan yang memiliki suhu yang panas
 - b. sebuah daratan yang berdekatan dengan pantai
 - c. sebuah daratan yang memiliki suhu sejuk, bahkan dingin
 - d. sebuah daratan yang tinggi serta dekat dengan laut
20. Negara agraris merupakan julukan untuk negara yang sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai....
- a. peternak
 - b. petani
 - c. penambang
 - d. nelayan
21. Usaha manusia untuk mengembangbiakan hewan ternak untuk memenuhi kebutuhan pangan manusia disebut....
- a. Penambang
 - b. Peternak
 - c. Petani
 - d. Buruh
22. Di suatu daerah mayoritas masyarakat bermata pencaharian dalam bidang tertentu bergantung pada ... daerahnya.
- a. Budaya
 - b. Sumber daya alam
 - c. Adat istiadat
 - d. Kepercayaan
23. Mata pencaharian nelayan terutama mencari....
- a. Ikan
 - b. Cumi-cumi
 - c. Kerang
 - d. Rumput laut
24. Kelapa sawit banyak ditemukan di....
- a. Jawa
 - b. Papua
 - c. Sumatra
 - d. Nusa Tenggara
25. Manfaat dari adanya sektor pertambangan adalah....

- a. Menimbulkan longsor
 - b. Merusak alam
 - c. Menghasilkan bahan bakar
 - d. Mengganggu keseimbangan alam
26. Dataran rendah banyak memanfaatkan tanah untuk....
- a. Wisata
 - b. Pertanian
 - c. Perikanan
 - d. Pengarian
27. Tanaman tebu cocok ditanam di daerah....
- a. Dataran tinggi
 - b. Dataran rendah
 - c. Tepi pantai
 - d. Rawa
28. Cara menangkap ikan yang dilarang adalah....
- a. Pancing
 - b. Panah
 - c. Tombak
 - d. Pukat harimau
29. Yang bukan merupakan mata pencaharian di dataran rendah adalah....
- a. Petani
 - b. Nelayan
 - c. Buruh
 - d. Pedagang sembako
30. Daerah yang biasanya menghasilkan eceng gondok adalah....
- a. Rawa
 - b. Gunung
 - c. Pantai
 - d. Dataran tinggi

Lampiran 28**Kunci Jawaban Soal Post-Test dan Pretest****Pilihan Ganda**

No.	Jawaban	No.	Jawaban	No.	Jawaban
1	C	11.	D	21.	B
2	C	12.	A	22.	B
3	B	13.	C	23.	A
4	A	14.	D	24.	C
5	A	15.	C	25.	C
6	B	16.	B	26.	B
7	C	17.	A	27.	B
8	A	18.	A	28.	D
9	B	19.	C	29.	B
10	D	20.	B	30	A

Lampiran 29

Hasil *Pretest* dan *Postest* Uji Coba Produk Skala Kecil

No.	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
1.	PD 1	63	85
2.	PD 2	53	73
3.	PD 3	60	80
4.	PD 4	60	83
5.	PD 5	53	73
6.	PD 6	53	83
Jumlah		342	477
Nilai Rata-rata		57	79,5
Selisih		22,5	
Nilai Tertinggi		63	85
Nilai Terendah		53	73

Lampiran 30

ANALISIS NORMALITAS NILAI *PRETEST* SKALA KECIL

No	x (data urut)	z	f(z)	s(z)	f(z)-s(z)	[F(Zi)-S(Zi)]
1	53	-0.885614886	0.187912544	0.5	-0.31209	0.312087456
2	53	-0.885614886	0.187912544	0.5	-0.31209	0.312087456
3	53	-0.885614886	0.187912544	0.5	-0.31209	0.312087456
4	60	0.664211164	0.746722415	0.833333333	-0.08661	0.086610918
5	60	0.664211164	0.746722415	0.833333333	-0.08661	0.086610918
6	63	1.328422328	0.907980686	1	-0.09202	0.092019314
x	57					
s	4.516635916					
LO	0.312087456					
Ltabel	0.319					
Kriteria	Data Berdistribusi Normal					

ANALISIS NORMALITAS NILAI *POSTTEST* SKALA KECIL

No	x (data urut)	z	f(z)	s(z)	f(z)-s(z)	[F(Zi)-S(Zi)]
1	73	-1.23058	0.109239	0.333333	-0.22409	0.224094
2	73	-1.23058	0.109239	0.333333	-0.22409	0.224094
3	80	0.09466	0.537708	0.666667	-0.12896	0.128959
4	83	0.662622	0.746214	0.666667	0.079547	0.079547
5	83	0.662622	0.746214	1	-0.25379	0.253786
6	85	1.041263	0.851123	1	-0.14888	0.148877
x	79.5					
s	5.282045058					
LO	0.253786293					
Ltabel	0.319					
Kriteria	Data Berdistribusi Normal					

Lampiran 31

ANALISIS UJI T NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST* SKALA KECIL

Rata-rata Pretest	57
Rata-rata Posttest	79.5
s12	20.4
s22	27.9
s1	4.516635916
s2	5.282045058
r	0.695810379
t hitung	9.310506911
n	6
db	5
t tabel	2.571
kriteria	Ho ditolak

ANALISIS *N-GAIN* NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST* SKALA KECIL

	Mean	N-gain	Kriteria
Pretest	57	0.523256	sedang
Posttest	79.5		
Selisih rata-rata	22.5		

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	N-gain	Kriteria
1	PD 1	63	85	0.594595	sedang
2	PD 2	53	73	0.425532	sedang
3	PD 3	60	80	0.5	sedang
4	PD 4	60	83	0.575	sedang
5	PD 5	53	73	0.425532	sedang
6	PD 6	53	83	0.638298	sedang

Lampiran 32

NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST* SKALA BESAR

No.	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	PD 1	33	63
2.	PD 2	50	73
3.	PD 3	60	80
4.	PD 4	63	83
5.	PD 5	50	77
6.	PD 6	60	77
7.	PD 7	67	87
8.	PD 8	63	83
9.	PD 9	47	70
10.	PD 10	37	70
11.	PD 11	50	73
12.	PD 12	63	77
13.	PD 13	43	73
14.	PD 14	53	77
15.	PD 15	47	67
16.	PD 16	43	73
17.	PD 17	53	77
18.	PD 18	47	73
19.	PD 19	30	70
20.	PD 20	60	80
21.	PD 21	67	80
22.	PD 22	67	83
23.	PD 23	70	87
24.	PD 24	53	73
25.	PD 25	43	73

Lampiran 33

ANALISIS NORMALITAS NILAI *PRETEST* SKALA BESAR

No	x data urut	z	$f(z)$	$s(z)$	$f(z)-s(z)$	$[F(z_i)-S(z_i)]$
1	30	-2.0555	0.01992	0.03846	-0.0185	0.018546
2	33	-1.7846	0.03717	0.11538	-0.0782	0.078218
3	37	-1.4233	0.07732	0.11538	-0.0381	0.038061
4	43	-0.8814	0.18904	0.15385	0.03519	0.035194
5	43	-0.8814	0.18904	0.19231	-0.0033	0.003268
6	43	-0.8814	0.18904	0.23077	-0.0417	0.041729
7	47	-0.5202	0.30146	0.46154	-0.1601	0.160074
8	47	-0.5202	0.30146	0.46154	-0.1601	0.160074
9	47	-0.5202	0.30146	0.46154	-0.1601	0.160074
10	50	-0.2493	0.40158	0.46154	-0.06	0.059959
11	50	-0.2493	0.40158	0.46154	-0.06	0.059959
12	50	-0.2493	0.40158	0.46154	-0.06	0.059959
13	53	0.02167	0.50865	0.5	0.00865	0.008646
14	53	0.02167	0.50865	0.61538	-0.1067	0.106738
15	53	0.02167	0.50865	0.61538	-0.1067	0.106738
16	60	0.65386	0.7434	0.61538	0.12801	0.128013
17	60	0.65386	0.7434	0.84615	-0.1028	0.102756
18	60	0.65386	0.7434	0.84615	-0.1028	0.102756
19	63	0.92479	0.82246	0.84615	-0.0237	0.023692
20	63	0.92479	0.82246	0.84615	-0.0237	0.023692
21	63	0.92479	0.82246	0.84615	-0.0237	0.023692
22	67	1.28604	0.90078	0.84615	0.05463	0.054631
23	67	1.28604	0.90078	0.92308	-0.0223	0.022292
24	67	1.28604	0.90078	0.92308	-0.0223	0.022292
25	70	1.55697	0.94026	0.96154	-0.0213	0.021277
x	52.76					
S	11.07278947					
L_0	0.160074321					
L tabel	0.173					
Kriteria	Data Berdistribusi Normal					

Lampiran 34

ANALISIS NORMALITAS NILAI *POSTTEST* SKALA BESAR

No	x (data urut)	z	f(z)	s(z)	f(z)-s(z)	[F(zi)-S(zi)]
1	63	-2.1613	0.01534	0.11538	-0.1	0.100049
2	67	-1.4942	0.06756	0.11538	-0.0478	0.047827
3	70	-0.9939	0.16013	0.11538	0.04474	0.044743
4	70	-0.9939	0.16013	0.19231	-0.0322	0.03218
5	70	-0.9939	0.16013	0.19231	-0.0322	0.03218
6	73	-0.4936	0.31078	0.46154	-0.1508	0.150755
7	73	-0.4936	0.31078	0.46154	-0.1508	0.150755
8	73	-0.4936	0.31078	0.46154	-0.1508	0.150755
9	73	-0.4936	0.31078	0.46154	-0.1508	0.150755
10	73	-0.4936	0.31078	0.46154	-0.1508	0.150755
11	73	-0.4936	0.31078	0.46154	-0.1508	0.150755
12	73	-0.4936	0.31078	0.46154	-0.1508	0.150755
13	77	0.17344	0.56885	0.65385	-0.085	0.085
14	77	0.17344	0.56885	0.65385	-0.085	0.085
15	77	0.17344	0.56885	0.65385	-0.085	0.085
16	77	0.17344	0.56885	0.65385	-0.085	0.085
17	77	0.17344	0.56885	0.65385	-0.085	0.085
18	80	0.67374	0.74976	0.76923	-0.0195	0.019469
19	80	0.67374	0.74976	0.76923	-0.0195	0.019469
20	80	0.67374	0.74976	0.76923	-0.0195	0.019469
21	83	1.17404	0.87981	1	-0.1202	0.120189
22	83	1.17404	0.87981	1	-0.1202	0.120189
23	83	1.17404	0.87981	1	-0.1202	0.120189
24	87	1.84111	0.9672	1	-0.0328	0.032803
25	87	1.84111	0.9672	1	-0.0328	0.032803
x	75.96					
S	5.996387802					
LO	0.150754889					
Ltabel	0.173					
Kriteria	Data Berdistribusi Normal					

Lampiran 35

ANALISIS UJI T NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST* SKALA BESAR

Rata-rata Pretes	52.76
Rata-rata Posttest	75.96
s ² ₁	122.6066667
s ² ₂	35.95666667
s ₁	11.07278947
s ₂	5.996387802
r	0.887819697
t	10.46834853
n	25
db	24
t tabel	2.064
kriteria	Ho ditolak

Lampiran 36

ANALISIS N-GAIN NILAI PRETEST DAN POSTTEST SKALA BESAR

	Mean	N-Gain	Kriteria
Pretest	52.76	0.49111	sedang
Posttest	75.96		
selisih rata-rata	23.2		

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	N-gain	Kriteria
1	PD 1	33	63	0.4477612	sedang
2	PD 2	50	73	0.46	sedang
3	PD 3	60	80	0.5	sedang
4	PD 4	63	83	0.5405405	sedang
5	PD 5	50	77	0.54	sedang
6	PD 6	60	77	0.425	sedang
7	PD 7	67	87	0.6060606	sedang
8	PD 8	63	83	0.5405405	sedang
9	PD 9	47	70	0.4339623	sedang
10	PD 10	37	70	0.5238095	sedang
11	PD 11	50	73	0.46	sedang
12	PD 12	63	77	0.3783784	sedang
13	PD 13	43	73	0.5263158	sedang
14	PD 14	53	77	0.5106383	sedang
15	PD 15	47	67	0.3773585	sedang
16	PD 16	43	73	0.5263158	sedang
17	PD 17	53	77	0.5106383	sedang
18	PD 18	47	73	0.490566	sedang
19	PD 19	30	70	0.5714286	sedang
20	PD 20	60	80	0.5	sedang
21	PD 21	67	80	0.3939394	sedang
22	PD 22	67	83	0.4848485	sedang
23	PD 23	70	87	0.5666667	sedang
24	PD 24	67	73	0.4255319	sedang
25	PD 25	67	73	0.5263158	sedang

Lampiran 37

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

31 Januari 2020

Nomor : B/4197/UN37.1.1/LT/2020
Hal : Izin Penelitian

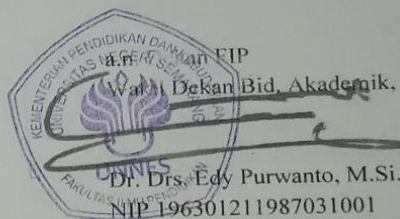
Yth. Kepala SD Negeri Kowangan
Jalan Stadion Bhumi Phala 13A

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

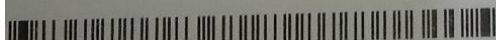
Nama : Rina Widyawati
NIM : 1401416147
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Semester : Genap
Tahun akademik : 2019/2020
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Dengan Model STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Kowangan Temanggung

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 10 Februari 2020 s.d selesai.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
Dekan FIP;
Universitas Negeri Semarang




Nomor Agenda Surat : 296 157 077 3

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-31 13:44:5)

Lampiran 38

Lembar Pernyataan telah Melaksanakan Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN TEMANGGUNG	
	DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA	
SEKOLAH DASAR NEGERI KOWANGAN KECAMATAN TEMANGGUNG		
<i>Alamat : Jl. Stadion Bhumi Phala 13, Kowangan Temanggung 56218 ☎(0293)492733</i>		
Nomor	: 421.2/ 060/ III/ 2020	Temanggung, 11 Maret 2020
Hal	: Surat balasan penelitian	

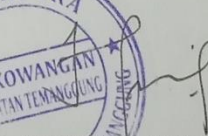
Berdasarkan surat saudara nomor B/4201/UN37.1.1/LT/2020 tanggal 31 Januari 2020, perihal izin melakukan penelitian di SDN Kowangan maka bersama ini kami sampaikan pada Prodi PGSD Universitas Negeri Semarang bahwa mahasiswa yang berketerangan di bawah ini :

Nama	: Rina Widyawati
NIM	: 1401416147
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Semester	: Genap
Tahun Akademik	: 2019/2020
Judul	: Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Dengan Model STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Kowangan Temanggung.


Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian skripsi di SDN Kowangan temanggung.

Demikain surat ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, dan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Kepala Sekolah,



HARTA H SRI REJEKI, S.Pd
NIP. 19621026 198304 2 002



Lampiran 39

DOKUMENTASI PENELITIAN



PROFIL SEKOLAH	
IDENTITAS SEKOLAH	
1. NAMA SEKOLAH	SDN KOWANGAN
2. N.I.S / NPSN	20321076
3. N.S.S	101032303011
4. PROPINSI	JAWA TENGAH
5. OTONOMI	TEMANGGUNG
6. KECAMATAN	TEMANGGUNG
7. DESA / KELURAHAN	KOWANGAN
8. JALAN DAN NOMOR	JL. STADION BHUMI PHALA 13 A
9. KODE POS	56218
10. TELEPON	KODE WILAYAH : 0293 NOMOR : 492
11. FAKSIMILE	KODE WILAYAH : NOMOR :
12. DAERAH	<input checked="" type="checkbox"/> PERKOTAAN <input type="checkbox"/> PEDESAAN
13. STATUS SEKOLAH	<input checked="" type="checkbox"/> NEGERI <input type="checkbox"/> SWASTA
14. KELOMPOK SEKOLAH	<input type="checkbox"/> INTI <input type="checkbox"/> MODEL <input type="checkbox"/> FILIAL <input type="checkbox"/> TEREP
15. AKREDITASI	A TH 2007 <input type="checkbox"/> TH <input type="checkbox"/> TH
16. SURAT KEPUTUSAN / SK	NOMOR : TGL : 14-12-200
17. PENERBIT SK (DITANDATANGANI OLEH)	Des. KARSENO
18. TAHUN BERDIRI	TAHUN : 1978
19. TAHUN PERUBAHAN	TAHUN : 2013 (PENGABDIAN)
20. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR	<input checked="" type="checkbox"/> PAGI <input type="checkbox"/> SIANG <input type="checkbox"/> PAGI DAN SIANG
21. BANGUNAN SEKOLAH	<input type="checkbox"/> MILIK SENDIRI <input type="checkbox"/> BUKAN MILIK SENDIRI <input checked="" type="checkbox"/> MILIK
22. LUAS BANGUNAN	P: m L: m LUAS :
23. LOKASI SEKOLAH	PERKOTAAN
24. JARAK KE PUSAT KECAMATAN	2 KM
25. JARAK KE PUSAT OTODA	2,5 KM
26. TERLETAK PADA LINTASAN	<input type="checkbox"/> DESA <input type="checkbox"/> KECAMATAN <input checked="" type="checkbox"/> KABUPATEN
27. JUMLAH KEANGGOTAAN RAYON	SEKOLAH
28. ORGANISASI PENYELENGGARA	<input checked="" type="checkbox"/> PEMERINTAH <input type="checkbox"/> ORGANISASI
29. PERJALANAN / PERUBAHAN SEKOLAH	SDN I KOWANGAN + SDN II KOWANGAN
	SDN KOWANGAN
	KEPALA

Profil SD Negeri Kowangan Temanggung



Foto tampak depan SD Negeri Kowangan Temanggung



Wawancara dengan guru tentang permasalahan di kelas IV SDN Kowangan (2/12/2019)



Observasi Pembelajaran di kelas IV SDN Kowangan (3/12/2019)



Mengerjakan *pretest* Uji Coba Skala Kecil IV SDN Kowangan (5/2/2020)



Uji Pemakaian Media Skala Kecil IV SDN Kowangan (5/2/2020)



Mengerjakan *posttest* Uji Coba Skala Kecil IV SDN Kowangan (5/2/2020)



Mengisi Angket Tanggapan Terhadap Media Skala Kecil Kelas IV SDN Kowangan (5/2/2020)



Mengerjakan *pretest* Skala Besar Kelas IV
SDN Kowangan (9/3/2020)



Pemakaian Media Skala Besar Kelas IV SDN
Kowangan (9/3/2020)



Mengerjakan *posttest* Skala Besar Kelas IV
SDN Kowangan (9/3/2020)



Mengisi Angket Tanggapan Terhadap Media
Skala Besar Kelas IV SDN Kowangan
(9/3/2020)



Pemberian Penghargaan (11/3/2020)



Foto bersama Siswa dan Guru Kelas IV
SDN Kowangan (11/3/2020)