**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu yang sangat berharga dan dibutuhkan dalam rangka menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan di masa depan memiliki peranan yang sangat fundamental dimana cita-cita suatu bangsa dan negara dapat diraih. Dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatur:

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi-potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggungjawab.

Dari pernyataan di atas, tujuan dan fungsi pendidikan adalah untuk memberikan bekal yang diperlukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan siswa diharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik. Tercapainya tujuan Pendidikan Nasional dapat dilihat dari hasil belajar, perubahan perilaku, dan pengusahaan keterampilan di bidang tertentu. Keberhasilan itu secara akademik dikaitkan dengan tinggi rendahnya nilai yang dicapai siswa, daya serap siswa dan prestasi siswa. Sedangkan secara praktik berupa perilaku siswa sehari-hari dan penguasaan keterampilan dan kecakapan hidup. Jadi pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingka laku siswa agar menjadi dewasa yang mampu hidup sendiri sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan sekitar dimana individu itu berada.

1

Sejalan dengan itu Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah ditegaskan 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 dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.”

Terdapat beberapa hal yang patut dicermati bahwa proses pendidikan adalah sebuah usaha sadar yang terencana, tentu saja ini bukan kegiatan yang dilakukan secara asal-asalan tanpa program dan perencanaan. Proses pembelajaran yang dilakukan harus dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut hanya akan terjadi jika proses pembelajaran terlaksana dalam keadaan yang menyenangkan dan dapat menginspirasi serta memberi ruang yang cukup bagi peserta didik untuk mengembangkan minat dan bakatnya sesuai tingkat kemampuan dan potensinya.

Guru yang profesional harus berupaya untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan berbagai model, startegi pembelajaran dan penggunaan media pembelajar. Media pembelajar yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan karakter peserta didik akan mampu mendorong tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Selain itu penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dikelas dan berdampak kepada hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran maka pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, pembelajaran akan lebih bervariasi serta mengatasi kebosanan, dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Hal ini mengacu pada teori Edgar Dale (Arsyad, 2013:13) yang terkenal dengan krucut pengalaman (*cone of experience*) bahwa pengalaman belajar seseorang, 75% diperoleh melalui indra penglihatam (mata), 13% melalui indra pendengaran (telinga), dan selebihnya indra lain. Penggunaan media pembelajaran dapat memberi warna baru dalam proses pembelajaran, sehingga dengan adanya media pembelajaran ini siswa diharapkan mampu mengembangkan kreatifitasnya dan kemampuannya khususnya pada mata pelajaran IPS.

Pembelajaran IPS tidak kalah pentingnya untuk menggunakan media pembelajaran karena Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Dasar yang dianggap penting untuk bekal siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk membentuk siswa yang baik dan mampu berpikir secara cerdas. Maksudnya bahwa siswa mampu menyeleksi, mengadaptasi, dan mengaplikasikan nilai-nilai yang ada dalam agama, kebudayaan, negara dan negara-negara lain.

Melalui observasi yang dilakukan peneliti, ternyata penggunaan media dalam pembelajaran IPS masih kurang dimanfaatkan oleh guru-guru di tingkat sekolah dasar (SD) khususnya di SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media sederhana yaitu media gambar yang bersumber dari buku. Proses pembelajaran yang kurang memanfaatkan media pembelajaran menyebabkan pembelajaran monoton sehingga siswa bosan dalam belajar, mengganggu teman, bercerita dengan teman, dan bermain-main ketika proses pembelajaran hal tersebut mempengaruhi tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep materi yang sedang dipelajari. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Guru diharapkan dapat mengkombinasikan suatu konsep kepada siswa dengan baik agar dapat dipahami dan dikuasai sepenuhnya oleh siswa, akan tetapi tidak semua siswa dapat menguasai konsep dengan baik. Hal ini yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPS. Kenyataan ini mendorong perlunya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan bahasa visual, gaya bahasa, kode-kode pada media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dengan gaya yang berbeda dari biasanya, dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menguasai konsep-konsep dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran IPS.

Penggunaan media pembelajaran yang berbeda diharapkan menjadi sarana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang baik. Dengan penggunaan media tersebut diharapkan dapat menjadi motor penggerak yang dapat mengaktifkan siswa untuk lebih melibatkan diri (berpartisipasi) dalam proses belajar mengajar dan diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran IPS. Guru atau pendidik sebagai kunci suksesnya pendidikan yang tepat agar proses belajar mengajar dapat diterapkan dengan benar, sehingga hasil bisa optimal.

Berdasarkan observasi tersebut ditemukan bahwa sebagian hasil belajar IPS peserta didik di SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Di mana Standar KKM yang ditentukan untuk mata pelajaran IPS adalah 70. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media dalam Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”.

1. **Rumusan Masalah**
2. Bagaimana hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa yang diajar dengan menggunakan media *power point*?
3. Bagaimana hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa yang diajarkan dengan menggunakan media gambar?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa antara yang diajar dengan media *power point* dengan media gambar?
5. **Tujuan Penelitian**
6. Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa yang diajar dengan menggunakan media *power point.*
7. Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa yang diajar dengan menggunakan media gambar.
8. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa antara yang diajarkan dengan media *power point* dan media gambar.
9. **Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait utamanya bagi pihak-pihak sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoritis**
2. Bagi akademik/lembaga pendidikan

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi akademik/lembaga pendidikan tentang pentingnya penggunaan media *power point* dan media gambar dalam mendukung proses pembelajaran khususnya pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

1. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, yaitu penelitian yang berhubungan dengan media *power point* sebagai bahan kajian untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosia (IPS)

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi siswa
3. Siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam mengingat, berkonstrasi, dan membuat catatan yang efektif.
4. Siswa dapat mengembangkan kreatifitas dan imajinasinya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
5. Siswa dapat termotivasi agar aktif dalam proses pembelajaran.
6. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
7. Bagi Guru
8. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menambah variasi media.
9. Diharapkan menjadi bahan acuan dalam menyususun rencana rencana pelaksanaan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai
10. Bagi sekolah
11. Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah, khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan umumnya seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah.
12. Dapat memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Deskripsi Teoretis**

Tinjauan pustaka merupakan kerangka acuan atau landasan teori yang erat kaitannya dengan permasalahan penelitian ini serta diharapkan dapat menunjang dalam merumuskan hipotesis. Dengan demikian hal-hal yang akan dikemukakan dalam tinjauan pustaka adalah sebagai berikut

1. **Media Pembelajaran**
2. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan. Gerlach & Ely (dalam Asyad, 2013:3) menyatakan bahwa:

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertia ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasivisual dan verbal

9

Gegne (dalam Sudiman, dkk, 2012:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2006:163) mengemukakan

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya. Alat-alat seperti radio dan televisi kalau digunakan dan diiprogramkan untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Pangewa (2010:169) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya

Dari beberapa definisi tentang media di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima. Sedangkan media pembelajaran adalah seperangkat benda atau alat yang berfungsi sebagai pembawa informasi instruksional yang digunakan sebagai “pembantu” fasilitator atau pengajar (guru) dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam suatu proses penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Media dalam pembelajaran dapat berupa segala alat fisik maupun non fisik (*Sofrware/Virtual Lab*) yang sengaja digunakan sebagai perantara peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran dapat lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah media *power point* dan media gambar, Media *power point* merupakan media pembelajaran yang memadukan semua keunggulan peralatan media audio dan visual dengan berbagai teknik penyajian yang memanfaatkan teknologi computer dan LCD *proyektor* sebagai peralatan utamanya. Media *power point* ini memungkinkan dilakukan gambar, animasi bergerak atau video dan grafik sehingga materi pembelajaran yang disajikan jauh lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Keunggulan lain juga media *power point* juga memungkinkan guru untuk melakukan simulasi langsung misalnya menampilkan soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, perhitungan-perhitungan, atau pengisian tabel dan lain sebagainya. Media gambar merupakan media yang bersifat visual, konkret lebih realistis disbanding dengan media verbal. Serta dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja.

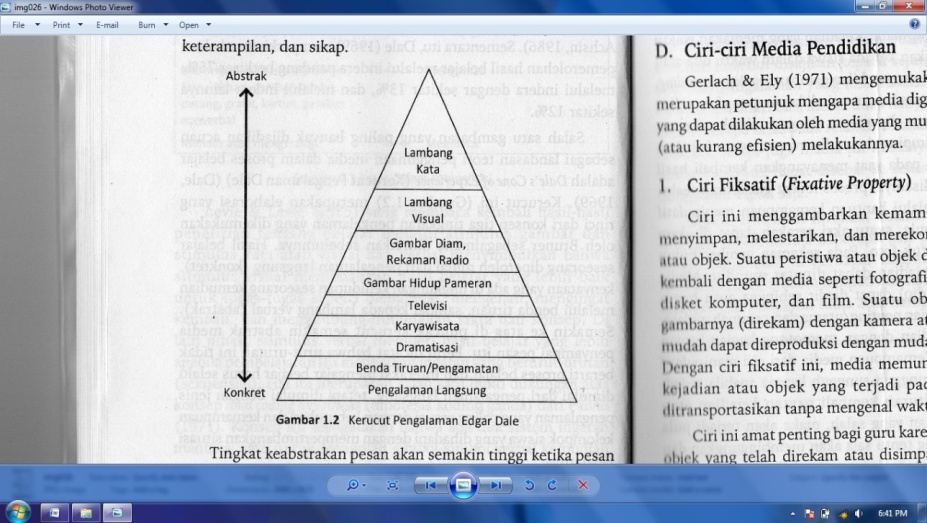
Media yang efektif adalah media yang mampu mengkombinasikan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pemberi pesan atau sumber yang dapat ditangkap secara utuh oleh penerima pesan tersebut. Oleh karena itu, dalam merancang kegiatan belajar mengajar hendaknya dipilih pula media yang benar-benar efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga dapat menyampaikan pesan pembelajaran yang akhirnya terbentuk kompetensi dari siswa. Media mempunyai kemampuan atau potensi yang sangat baik untuk kita manfaatkan. Manfaat yang paling penting adalah media dapat mengatasi kekurangan-kekurangan kita dalam menyampaikan pelajaran seperti mengulangi pesan dengan konsisten kapan pun hasil belajar yaitu adanya media/ alat bantu mengajar (Santoso 2002).

Menurut Rohani (1997) dalam Srimaya (2012) media adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara/saran/alat untuk proses komunikasi (prose belajar mengajar) media juga dapat menyajikan efek gambar, suara, dan gerak sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih hidup, menarik dan konkrit serta dapat memberikan kesan seolah-olah siswa ikut mengalami sendiri. Efek yang berpengaruh menjadi media menghidupkan suasana pembelajaran inilah yang mempegaruhi hasil belajar dan membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Namun demikian media tidak tepat jika dianggap pengganti guru.

1. Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran.

Menurut Bruner dalam Kustandi dan Sutjipto (2011:10), ada tiga tingkatan utama media belajar yaitu: (1) Pengalaman langsung (*enactive*) adalah mengerjakan, misalnya arti kata “anyaman” dipahami dengan langsung membuat anyaman.; (2) Pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), kata “anyaman” dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film; (3) Pengalaman abstrak (*symbolic*), siswa membaca (atau mendengarkana) kata “anyaman” dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat “anyaman”. Ketiga pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

Menurut Dale dalam Arsyad (2013:13) memperkirakan bahwan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75% melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Salah satu landasan teori yang sering digunakan adalah teori dari Dale yaitu *Dale’s Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale).



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Menurut Dale

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Perlu dicatat bahwa urut-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

1. Manfaat dan Peran Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (dalam Arsyad 2013:39) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama bila media itu digunakan oleh perorangan atau kelompok, yaitu: (1) momotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Hal ini berarti bahwa untuk tujuan motivasi, media pembelajaran direalisasikan dengan teknik yang dapat merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas tertentu

Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk menyajian berfungsi sebgai pengantar, ringkasa laporan, atau penegtahuan latar belakang.

Untuk tujuan instruksi, formasi yang terdapat dalam media ini harus melibatkan siswa baik secara mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat berlangsung. Lebih lanjut dikemukakan beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu : (1) penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, (2) pelajaran lebih menarik yang memancing motivasi peserta didik untuk belajar, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif (ada partisipasi peserta didik, umapn balik dan penguatan), dan (4) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar dapat mengkombinasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisir dengan baik, spesifik dan jelas.

Sudjana dan Rivai (1992) dalam Kustandi dan Sutjipto (2011) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran selama proses belajar berlangsung antara lain: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, (2) penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat peserta didik yang pasif sehingga lebih banyak melakukan kegiatan belajar menurut kemampuan dan minatnya, (3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dan (4) memberikan pengalaman kepada peserta didik sehingga menimbulkan persepsi yang sama.

1. Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Heinich, dkk (1982) dalam Arsyad (2013:67) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE, (ASSURE adalah singkatan dari *Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate*). Model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut.

(A) Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, apakah mereka siswa sekolah lanjutan atau perguruan tinggi anggota organisasi pemuda, perusahaan, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan sosial ekonomi, serta menganalisis karakteristik khusus mereka yang meliputi antara pengetahuan keterampilan, dan sikap awal mereka.

(S) Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu prilaku atau kemampuan baru apa (pengetahuan, keterampilan atau sikap) yang diharapkan siswa memiliki dan kuasai setelah proses belajar mengajar selesai. Tujuan ini akan mempengaruhi pemilihan media dan urutan penyajian dan kegiatan belajar.

(S) Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Apabila materi dan media pembelajaran yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi dan media itu sebaiknya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga, dan biaya.

(U) Menggunakan materi dan media. Setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu diperlukan untuk menggunakanya. Di samping praktik dan latihan menggunakannya, persiapan juga ruangan juga diperlukan seperti meja, peralatan, listrik, layar, dan lain-lain harus dipersiapkan sebelum penyajiannya.

(R) Meminta tanggapan dari siswa. Guru sebaiknya mendorong siswa untuk memberikan respon dan umpan balik mengenai keefektivan proses belajar mengajar. Respons siswa dapat bermacam-macam, seperti mengulangi fakta-fakta, mengemukakan ikhtisar atau rangkuman informasi/pelajaran, atau menganalisis alternatif pemecahan masalah/kasus. Dengan demikian, siswa akan menampakkan partisipasi yang lebih besar.

(E) Mengevaluasi proses belajar tujuan utama evaluasi di sini adalah untuk mengetahui tujuan pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektivan media, pendekatan,dan guru sendiri.

1. Jenis Media Pembelajaran
2. Media *Power Point*

Diantara media pembelajaran yang disarankan adalah menggunakan media *power point*. Kita ketahui bahwa dalam penggunaan media *power point* dengan mengoperasikan sarana pendukung berupa seperangkat komputer atau laptop dan *LCD* sebagai media pembelajaran. Bahan *power point* untuk mempresentasikan materi pelajaran dapat dibuat melalui program komputer sesuai dengan keinginan kita. Lebih menarik adalah materi itu dapat ditayangkan dengan menggunakan *LCD (Liquid Cristal Display) Projector*, sama seperti layar monitor di mana peserta didik dapat melihat dengan enak dan nyaman.Tampilan dapat berupa penggabungan teks, gambar atau foto bahkan suara sebagai efek sehingga menambah daya tarik tersendiri. Melalui program komputer, hasil dari bahan *power point* tersebut bisa diubah menjadi gambar hidup dan bersifat dinamis (Suharno, dalam Setyawan, 2016)

Menurut Marisa, dkk (2011:7.12) *power point* adalah program aplikasi komputer yang dirancang untuk membantu seseorang mempresentasikan materi pelajaran atau bahan presentasi dengan meggunakan *power point* yang ada di komputer sebagai media pembelajaran.

Media *power point* sangatlah menjadi andalan bagi seseorang untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Berkaitan dengan hal tersebut, Arif Haryono (2008:133) dalam Setyawan (2016) menuliskan beberapa hal tentang manfaat dari media *power point* antara lain: (1) Untuk menjelaskan *flow chart* atau diagram alir untuk program tertentu, (2) Untuk menampilkan gambar atau proses yang tidak mungkin ditunjukkan secara langsung.

Sedemikian besar manfaat dari *power point* sehingga banyak kalangan pendidik seharusnya sudah menggunakannya secara maksimal dalam proses pembelajaran karena media tersebut hampir dapat digunakan disemua mata pelajaran. Berkaitan dengan dengan hal tersebut, Suharno (2007:22) dalam Setyawan (2016) mengemukakan sejumlah kelebihan bila kita menggunakan media *power point* yang berbasis komputer.

Adapun kelebihannya media *power point* adalah sebagai berikut: (1) Dapat menggabungkan teks dan gambar, (2) Dapat memasukkan hitungan dan tabel sebagai pendukung dari materi kita, (3) Dapat disisipkan gambar atau foto bahkan video dan animasi dari berbagai program ataupun karya sendiri, (4) Mudah disunting atau diedit antara lain menghapus, memindahkan dan menyalin *slide*, bahkan menyisipkan *slide* baru, (5) Tampilan *slide* dapat disesuaikan dengan keinginan kita baik tulisan atau munculnya slide dengan berbagai Untuk menjelaskan struktur organisasi, (6) Untuk memperkenalkan suatu produk, (7) Untuk menjelaskan materi atau program versi, (8) Tidak ada batasan lembar atau *slide* pada materi yang akan kita tampilkan, (9) Kita dapat memberikan penekanan pada materi yang dianggap lebih penting dengan memberikan warna atau ukuran huruf yang berbeda pada bagian yang kita inginkan, (10) Kita dapat memilih latar belakang *slide* sesuai dengan materi sehingga peserta didik akan lebih jelas dalam memperhatikan materi, (11) Kita dapat memanggil materi sebelum atau sesudah yang kita terangkan dengan cepat, (12) Dapat ditambahkan sistem audio sehingga tampilan memberikan informasi dan pengetahuan yang tidak membosankan, (13) Materi yang kita gunakan mempunyai daya simpan yang lama dan dapat kita perbaharui kapanpun, (14) Materi dapat kita gandakan dengan cepat.

Dalam penggunaan media *power point* juga memiliki beberapa kelemahan yaitu sebagai berikut:

1. Dibutuhkan biaya tinggi untuk pengadaan perangkat pendukung berupa komputer, LCD dan system audio dalam pengoperasiannya
2. Dibutuhkan kemauan dan kreativitas guru dalam pembuatan media *power point* sehingga materi yang disajikan terlihat menarik dan professional.
3. Dibutuhkan kemampuan untuk merangkai dan mengoperasikan perangkat dan aplikasi yang berhubungan dengan penyajian materi *power point* tersebut

Dari uraian di atas dapat kita lihat kelebihan dan manfaatnya lebih besar jika pendidik menggunakan media *power point* dalam proses belajar mengajar. Pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media *power point* dapat membantu memperkenalkan topik baru, memperkuat ide-ide, dan membangun konsep atau keterampilan. Strategi pembelajaran yang tepat dalam menggunakan media *power point* akan memberikan penekanan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran menggunakan media *power point* ini dianggap lebih bermakna.

Perlu diingat oleh para guru dalam menggunakan *power point* jangan sampai terjadi guru penuh semangat mempresentasikan materi pelajaran justru siswa menjadi audien yang pasif. Kreativitas dan imajinasi anak menjadi tidak berkembang secara maksimal. Guru jangan sampai menampilkan presentasi dalam bentuk *power point* hanya sebatas menyampaikan informasi atau materi sepotong-potong bahkan kadangkala tidak sinkron dengan penjelasannya. Diharapkan guru harus mampu menyambungkan antara pikiran dan hati dalam berinteraksi dengan siswa.

Untuk mendapatkan cara membuat media *power point* yang diperlukan niat, keberanian, dan kreativitas dari seorang guru. Karena tanpa ada niat maka perangkat komputer yang sudah ada tidak akan bermanfaat. Sedangkan seorang pendidik harus berani ambil resiko untuk menggunakan perangkat komputer tanpa harus takut rusak atau tidak bisa mengoperasikan. Untuk menghasilkan media yang bagus dan menarik maka diperlukan kreativitas yang tak terbatas.

Dalam pembuatan media *power point* para pendidik banyak yang berangapan susah sehingga mereka hanya menunggu dan berharap ada yang membantu untuk membuat media tersebut.

Berkaitan dengan hal tersebut, ada panduan sederhana untuk membuat media *power point*. (htpp://nurmanspd.wordpress.com)

(1) Cara 1 (pertama)

1) Klik ikon *Start* , 2) Klik *All Program* , 3) Klik *Microsoft Office 2007*, 4) Klik *Microsoft Office Power Point 2007*

(2) Cara 2 (kedua)

Double klik pada Shortcut MS Power Point pada layar desktop . Cara Membuat *Slide* dengan MS *Office Power Point* 2007. Pada kesempatan ini penulis menguraikan cara membuat *slide* persentasi. Langkah-langkah adalah: (1) Bukalah layar kerja *MS Office Power Point* 2007, (2) Pada kotak judul *(Click to add title)* ketiklah judul, (3) Pada kotak sub judul *(Click to add subtitle)* Ketiklah sub judul, (4) Halaman judul akan tampak, *(5)* Untuk menambah *slide* baru kliklah *slide* kecil di sebelah kiri kemudian tekan tombol enter pada *keyboard.*

Untuk melihat tampilan *slide* pada waktu persentasi ikuti langkah berikut: (1) Klik menu *Slide* Show seperti gambar berikut, (2) Klik Ikon *“ From Beginning “,* (3) Kemudian akan muncul layar *slide show,* (4) Untuk melihat halaman berikutnya tekan tombol enter atau panah kebawah atau tombol *PGDN*

Ketika kita membuat *slide* presentasi, tentunya *slide* harus tampak menarik. Salah satu yang akan membuat *slide* kita menarik adalah tampilan halamannya. Untuk mendesign halaman *slide power point* adalah sebagai berikut: 1) Klik menu *Design*, seperti pada gambar berikut, 2) Tunjuk gambar-gambar yang dapat dilihat perubahan pada *slide*. Untuk melihat pilihan design yang lain, klik tanda panah pada gambar yang diinginkan. 3) Setelah anda memutuskan *design* yang cocok, 4) klik pada gambar tersebut. 5) untuk melihat hasilnya, klik *Show.*

Panduan sederhana dalam membuat media *power point* untuk para pendidik ini akan sangat membantu mereka yang baru mengenal *power point* dan bagi yang sudah mengenal dapat memunculkan kreatifitas yang lebih dengan memasukkan aplikasi atau program yang terbaru.

Kita semua sudah mengetahui bahwa tehnologi ini memiliki kelebihan dan sepertinya sudah menjadi jaminan untuk dipakai dalam proses belajar mengajar. Namun jangan lupa sebelum piranti canggih dan cukup mahal itu diputuskan masuk ke dalam sistem pembelajaran di kelas-kelas, para guru tidak hanya diajari bagaimana menguasai teknik membuat karya *power point* saja, tetapi yang lebih penting adalah guru harus tahu alasan di balik penggunaan media tersebut.

1. Media Gambar

Gambar adalah suatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran. Menurut Sudiman (2014:29) menyatakan media gambar adalah media yang paling umum dipakai dan merupakan bahasa umum yang dapat dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana.

Menurut Arsyad (2013) menyatakan media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol maupun gambaran

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011) menyatakan beberapa kelebihan dan kekurangan dari media gambar sebagai berikut:

Kelebihan media gambar ialah sebagai berikut:

1. Sifatnya konkret, lebih realistis dibanding dengan media verbal.
2. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik bagi usia muda maupun usia tua.
3. Murah harganya dan tidak memerlikan peralatan khusus dalm penyampaiannya.

Sedangkan kelemahan media gambar ialah sebagai berikut:

1. Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata.
2. Ukurannya sangat terbatas.
3. **Pembelajaran IPS**
4. Definisi Mata Pelajaran IPS

Pada hakikatnya perkembangan hidup seseorang mulai dari saat ia lahir sampai menjadi dewasa, hal ini tidak terlepas dari kaitannya dengan manusia lain. Menurut Susanto (2013), hakikat IPS di SD adalah memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga Negara sendini mungkin. Selanjutnya Susanto (2013), tentang hakikat IPS di SD yaitu:

Hakikat IPS di SD memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebgai media pelatihan bagi siswa sebagai warganegara sedini mungkin karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pada pengembanagan keterampilan berpikir, bersikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan hidup sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan siswa di masyarakat. IPS adalah program pendidikan atau bidang studi yang mempelajari kehidupan manusia dan masyarakat serta berhubungan dengan masyarakat dan lingkungannya. Dalam standar isi yang termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 menyebutkan bahwa “IPS adalah materi pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisai yang berkaitan dengan isu sosial”.

Kosasih (Trianto, 2010), mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membahas hubungan antara manusia dengan lingkungan. Lingkungan masyarakat dimana anak tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitar. Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) penting diberikan pada siswa pada jenjang pendidikan dasar, karena siswa sebagai anggota masyarakat perlu mengenal masyarakat dan lingkungannya. Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) ditunjukan bagi pembinaan generasi penerus usia dini agar memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, menghayati keharusan dan pentingnya bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan di lingkungan sebagai insan sosial dan warga Negara yang baik. Untuk itulah pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus dapat membawa anak didik kepada kenyataan hidup yang sebenarnya yang dapat dihayati mereka, ditanggapinya, dianalisisnya akhirnya dapat membina kepekaan sikap mental, keterampilan dalam menghayati kehidupan yang nyata ini.

1. Tujuan Pembelajaran IPS

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Tahun 2010 menjelaskan tujuan pengajaran IPS di SD adalah agar siswa memiliki kemampuan: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Depdiknas (2004:2) menyatakan IPS di SD dan MI berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, fakta, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masnyarakat, Bangsa dan Negara Indonesia. IPS bertujuan: 1) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis; 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inquiry, memecahkan masalah dan keterampilan sosial; 3) Membangun komitmen dan kesadaran nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) Meningkatkan kemampuan kerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang mehemuk secara nasional maupunn global.

1. **Hasil Belajar**
2. Pengertian Hasil Belajar

Pendidikan yang baik akan menghasilkan output yang baik pula. Sehingga proses pembelajaran akan menentukan hasil belajar siswa. Nana Sudjana (2008: 23) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Penilaian hasil belajar sebagai objek yang menjadi sasaran penilaian. Dalam belajar manusia membutuhkan hasil belajar, seorang anak yang sering tidak langsung dilihat tanpa anak itu melakukan sesuatu untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Kesuksesan hasil belajar biasanya dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi atau penilaian yang bertujuan untuk pencapaian suatu tujuan belajar.

Menurut Suprijono (2013: 7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusia saja. Artinya, hasil bukan hanya dari segi pengetahuan saja, tetapi dari semua aspek potensi manusia seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Winkel (dalam Purwanto, 2013:45) mengemukakan :

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Slameto (2010: 2) mengemukakan bahwa:”belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya”.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka secara sederhana dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi yang atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Melalui hasil belajar maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan peserta didik telah menguasai kompetensi atau materi yang telah diajarkan kepada peserta didik.

1. **Hasil Penelitian yang Relevan**
2. Berdasarkan hasil penelitian Srimaya (2012) dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran *Power Point* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN Pangkajene”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *power point*  berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi siswa Kelas IX IPA 3 SMAN Pangkajene Tahun Ajaran 2012/2013.
3. Berdasarkan hasil penelitian Fahmi Padli Asli (2016) dengan judul “Penggunaan Media *Power Point* dan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS kelas V SD Inpres Jeppee Kabupaten Barru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *power point* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres Jeppee kabupaten Barru.
4. **Karangka Pikir**

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan, bahwa proses belajar dengan penggunaan media pembelajarandengan memperhatikan gaya dan cara belajar siswa, namun disisi lain tidak dipungkiri bahwa dalam pelaksanaannya terkadang ada faktor lain yang turut mempengaruhi.

Pembelajaran IPS yang sebagian siswa masih menganggapnya membosankan atau kurang menarik, tentu membutuhkan sikap guru dalam mengatasi kejenuhan tersebut. Salah satu alternative yang dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.Dengan penggunaan media Pembelajarandiharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa.

Penelitian ini dilaksanakan menurut teori yang ada yaitu Dale dalam Arsyad (2013:13) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Salah satu landasan teori yang sering digunakan adalah teori dari Dale yaitu *Dale’s Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale). Menurut Arsyad (2013: 89) media pembelajaran artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera. Media pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Penggunaan media dipilih karena masalah yang biasa dialami siswa, ini diketahui berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dimana terlihat guru hanya menggunaka media yang kurang interaktif dan membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik

Proses belajar yang masih terlihat masih bersifat satu arah dan penggunaan media yang kurang efektif. Di mana guru masih terlihat dominan dalam proses pembelajaran dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, bahkan diantara mereka terlihat sibuk dengan aktivitasnya masing-masing, seperti menggangu temannya, bercerita dengan teman sebangkunya dan yang lain-lainnya. Selain itu guru juga belum mencoba menggunakan media pembelajaranyang dapat mengaktifkan siswa. Untuk memperbaikinya, maka peneliti berkonsultasi dengan guru wali kelas dengan menggunakan media *power point* dan media gambaryang dianggap mampu mengatasi masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran IPS, diharapkan siswa aktif, dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis melakukan penelitian untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Adapun alur kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini :

Penggunaan media Pmbelajaran

Guru

Siswa

Skenario Pembelajaran IPS

1. Kegiatan awal
2. Kegiatan inti
3. Kegiatan akhir

Guru

Pembelajaran Menarik

Hasil belajar IPS meningkat

Gambar 2.2 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan karangka pikir yang dikemukakan sebelumnya maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah “terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa antara yang diajar dengan menggunakan media *power point* dengan media gambar”.

**BAB III**

**Metode Penelitian**

1. **Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini adalah jenis penelitian *true experiment (*ekperimen penuh). Penelitian ini dirancang untuk mendapatkan pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar IPS siswa. A. Muri Yusuf (2014: 30) menjelaskan *true experiment* adalah suatu jenis penelitian yang sesungguhnya, dimana peneliti mengotrol variabel-variabel yang diteliti dengan baik serta mengendalikan situasi penelitian dari ancaman yang mungkin merusak penelitian dari keadaan yang sesungguhnya. Ini berarti bahwa dalam eksperimen yang sesungguhnya, validitas internal dan eksternal merupakan kondisi utama yang perlu mendapat perhatian oleh peneliti dalam menata rancangan penelitian yang dilakukan. Menurut Sugiono (2010: 112) dikatakan *true experimental* (eksperimen yang betul-betul) karena desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan peneliti) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari *true experimental*  adalah sampel digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design* didasarkan pada Sugiono (2010), yang melibatkan dua kelompok yaitu satu kelompok sebagai kelompok kontrol dan satu sebagai kelompok eksperimen yang dipilih secara random kemudian diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal. Dalam kelompok eksperimen dilakukan dengan menggunakan media *power point.* Pada kelas kontrol dengan menggunakan media gambar. Siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Desain penelitian ini dapat dilihat padaTabel 3.1 berikut.

32

Tabel 3.1 : Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelompok | *Pretest* | Perlakuan | *Postest* |
| A | O1 | X | O2 |
| B | O3 |  | O4 |

Sumber: Sugiono, 2010

Keterangan :

A : Kelompok/kelas eksperimen

B : Kelompok/kelas kontrol

X : Treatmen. (Kelompok eksperimen yang diberi treatmen yaitu penggunaan media *power point*)

O1&O3 : Kedua kelompok diobservasi dengan pretest untuk mengetahui hasil belajar awal

O2 : Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *power point*

O4 : Hasil belajar siswa yaitu pembelajaran menggunakan media gambar

Dalam dessain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok ekperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah (O2 – O1) – (O4 – O3).

Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan kerangka prosedur penelitian sebagai berikut:

Tes Awal (pre test)

Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen

Pengambilan Sampel

Media *Power Point*

Media Gambar

Pembelajaran IPS

Post test

Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol

Hasil dan Pembahasan

Identifikasi Masalah

Bagan 3.1 Karangka Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah:

1. Menentukan sampel penelitian dan menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan cara random/acak. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan *power point* dalam pembelajaran dan kelompok kontrol diberi perlakuan atau pembelajaran dengan menggunakan media gambar.
2. Mempersiapkan materi-materi IPS yang akan diajarkan kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran.
3. Memberikan *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengetahui penguasaan awal terhadap materi IPS yang telah diajarkan kepada anak, kemudian menentukan nilai rata-rata dan standar deviasi dari tiap-tiap kelompok untuk mengetahui kesamaan tingkat penguasaan materi tersebut.
4. Memberikan perlakuan penggunaan media *power point* terhadap kelompok eksperimen dan perlakuan media gambar pada kelompok kontrol.
5. Melakukan *posttest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui hasil belajar siswa.
6. Menggunakan uji t independen untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa antara yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *power point* dengan media gambar.
7. **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa pada pembelajaran IPS Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini dilakukan pada Semester Genap (II) dan dimulai pada 9 Januari 2017 sampai 20 Februari 2017.

1. **Variabel Penelitian**

Dalam penelitian terdapat dua jenis variabel didasarkan pada Sugiono (2010) yaitu variabel bebas (independen) atau variabel perlakuan dan variabel terikat (dependen) atau variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

* 1. **Variabel bebas (X)**

Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang mempengaruhi atau variabel penyebab. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan media *power point* dan media gambar*.*

* 1. **Variabel terikat (dependen)**

Variabel terikat (*dependent variabel)* adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel akibat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa

1. **Definisi Operasional Variabel**

Untuk menghindari perbedaan penafsiran yang menyangkut penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mengemukakan beberapa definisi operasional variabel sebagai berikut:

* + - 1. Media *Power Point* merupakan suatu program yang dapat mengorganisasikan, mengilustrasikan, dan menyampaikan presentase/materi. Media *power point* juga merupakan media yang berbasis multimedia yang dapat menggabungkan unsur Teks, *Sound* (suara), Grafik, dan Video.
      2. Media Gambar merupakan media visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran. Media gambar juga berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol maupun gamabar
      3. Hasil belajar IPS dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar IPS dalam penelitian ini dilihat dari hasil pemberian *pre-test* yaitu tes hasil belajar sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* yaitu tes hasil belajar setelahdiberikan perlakuan, yang kemudian akan dibandingkan hasil untuk melihat ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil IPS.

1. **Populasi dan Sampel**

**Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh individu yang dijadikan responden dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo yang terdiri atas 2 rombel dengan jumlah siswa 61 orang. Jumlah siswaa Kelas IVA sebanyak 32 orang dan Kelas IVB sebanyak 29 orang.

1. **Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Simple random samping.* Alasan digunakan teknik ini karena siswa Kelas IV termaksuk kelas yang homogen yaitu semua siswa berada dalam tingkat kecerdasan tinggi, kurang, dan rendah. Berdasarkan pengacakan/undian maka terpilih Kelas IVA dengan jumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen dan Kelas IVB dengan jumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian, dan untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, peneliti menyususn dan menyiapkan beberapa teknik pengumpulan data untuk menjawab pertanyaan penelitian ini, yaitu:

1. Tes, dilakukan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa baik pada *pretest* maupun *posttes.* Baik *pretest* maupun *posttes* dalam penelitian menggunakan jenis tes pilihan ganda yang disusun sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada standar kompetensi maupun kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPS di kelas IV. jawaban yang benar akan diberikan skor 1, sedangkan jawaban yang salah akan diberikan skor 0. Selanjutnya hasil dari *pretest* dan *posttest* ini kemudian digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *power point* dan media gambarterhadap hasil belajar IPS siswa.

Studi Literatur: Media Pembelajaran

Studi Pendahuluan

Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran

Penyusunan Instrumen: Pedoman observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran

Validitas, uji coba

Tes awal

Pengelolaan dan analisis data (scoring)

Tes akhir

Gambar 3.2 Prosedur Penelitian

1. Observasi dilakukan untuk memperoleh data dengan menggunakan pengamatan langsung di lapangan dan mencatat fenomena yang terjadi secara sistematis proses pembelajaran IPS dengan menggunakan dua media yaitu *power point* dan media gambar*.* Observasi ini ditujukan untuk melihat bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran IPS dengan menggunakan media *power point* dan media gambar*.* Teknik penilaian menggunakan skala 1 samapai 3 untuk setiap aspek yang diamati. Jika pelaksanaannya sangat baik maka akan diberikan skor 5, jika baik akan diberikan skor 4, jika cukup baik akan diberikan skor 3, jika kurang baik akan diberikan skor 2 dan jika tidak baik akan diberikan skor 1.
2. Dokumentasi, dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang langsung dari lapangan untuk membantu proses penelitian dalam pengumpulan data-data hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media *power point* dan siswa yang menggunakan media gambar*.* Dokumentasi ini dapat berupa laporan kegiatan, foto-foto, serta rekaman kegiatan.
3. **Instrumen Penelitian**

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan dengan mempergunakan instrumen-instrumen sebagai berikut:

* + - 1. **Tes hasil belajar**

Tes hasil belajar merupakan tes objektif (pilihan ganda) yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan bahan ajar siswa, tes ini terdiri atas:

1. *Pretest* adalah tes untuk mengukur penguasaan awal siswa terhadap materi pelajaran IPS sebelum diberikan perlakuan yaitu penggunaan media *power point* dan media gambar*.*
2. *Posttest* adalah tes untuk mengukur penguasaan pengetahuan siswa dalam materi pelajaran IPS stelah penggunaan media *power point* dan media gamabar
   * + 1. **Lembar aktivitas guru**

Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan penggunaan media *power point* dan media gambar yang dilakukan oleh guru SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten gowa.

Aspek-aspek yang dinilai adalah:

1. Bagian pendahuluan

Pada bagian ini aktivitas guru yang diamati difokuskan dalam hal:

1. Guru menyiapkan kelas
2. Guru memberikan motivasi
3. Guru melakukan apersepsi
4. Bagian inti

Pada bagian ini aktivitas guru yang diamati difokuskan dalam hal:

1. Guru menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran
2. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
3. Guru menjelaskan tentang media *Power Point* dan tujuan penggunaannya dalam pembelajaran
4. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media *Power Point*  sesuai urutan
5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya/memberi tanggapan
6. Guru mengarahkan siswa untuk melihat tayangan *slide* melalui media *Power Point*
7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa mencatat poin-poin penting dalam tanyangan *slide*
8. Guru memberikan *reinforcement* (penguatan) kepada siswa
9. Bagian penutup

Pada bagian ini aktivitas guru yang diamati difokuskan dalam hal:

1. Guru mendampingi siswa menyelesaikan LKS
2. Guru mereview kembali pelajaran
3. Melibatkan siswa dalam penarikan kesimpulan

Teknik analisis data terhadap kemampuan guru mengelola pembelajaran digunakan analisis rata-rata. Artinya tingkat kemampuan guru dihitung dengan cara menjumlah nilai tiap aspek kemudian dibagi dengan banyaknya aspek yang dinilai. Pengkategorian kemampuan guru tersebut disusun berdasarkan skala penelitian pada instrument lembar observasi aktivitas guru yang disajikan dalam tabel berikut ini

Tabel 3.2. Konversi Nilai Tingkat Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Rata-Rata | Kriteria |
| 1 | 1,00 ≤ TKG ≤ 1,50 | Tidak Baik |
| 2 | 1,50 < TKG ≤ 2,50 | Kurang Baik |
| 3 | 2,50 < TKG ≤ 3,50 | Cukup |
| 4 | 3,50 < TKG ≤ 4,50 | Baik |
| 5 | 4,50 < TKG ≤ 5,00 | Sangat Baik |

Sumber: Hasratuddin (dalam Nur Qalbi Rusdin, 2013)

Kriteria kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dikatakan efektif apabila rata-rata tingkat kemampuan guru mengelola pembelajaran berada pada ketegori baik.

* + - 1. **Lembar aktivitas siswa**

Untuk memperoleh data aktivitas siswa selama pembelajaran, digunakan instrumen berupa lembar pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi ini merupakan pedoman yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Cara atau teknik yang digunakan untuk memperoleh data aktivitas siswa adalah dengan memberikan lembar observasi siswa kepada observer.

1. **Validasi dan Reliabilitas Instrumen**
2. **Uji Validasi**

Di dalam mengukur valiasi perhatian ditunjukkan pada isi dan kegunaan instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uju validasi penelitian ini dilakukan dengan uji validasi isi dan uji validasi butir soal, sebagai berikut:

1. Hasil Uji Validasi Isi

Salah satu kriteria utama dalam menetukan suatu perangkat pembelajaran dapat digunakan apabila memiliki kriteria kevalidan yang baik. perangkat pembelajaran yang digunakan yaitu, (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (2) Lembar Kegiatan Siswa (LKS), (3) Lembar Observasi Guru, (4) Lembar Observasi Siswa, (5) Hasil Belajar Siswa.

Penilaian para validator ahli pada umumnya berupa catatan-catatan kecil pada bagian yang perlu diperbaiki, serta saran. Sehingga hasil validasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi perangkat pembelajaran. Adapun yang disarankan oleh validator ahli adalah sebagai berikut:

1. Dalam penyusunan RPP pada materi ajar, hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
2. Dalam menyusun RPP, hendaknya menyesuaikan sistematika penyusunan rencana pembelajaran.
3. Dalam menyusun LKS, hendaknya teks dan ilustrasi gambar harus seimbang.
4. Dalam menyusun LKS, hendaknya menyesuaikan materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
5. Dalam membuat media *power point* dan media gambar, hendaknya didesain dengan baik, dan menarik minat belajar siswa.
6. Dalam membuat media *power point* dan media gambar, hendaknya disesuaikan dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
7. Dalam menyusun tes hasil belajar, hendaknya mencakup materi pembelajaran secara keseluruhan.
8. Dalam menyusun tes hasil belajar, hendaknya menggunakan rumus pertanyaan yang jelas.
9. Dalam prosess perbaikan penelitian mengacuh pada saran serta petunjuk dari para validator ahli di atas. Adapun Validator ahli dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3. Nama-nama Validator Ahli

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Validator | Jabatan | Keterangan |
| 1 | Dr. Abdul Haling, M.Pd | Ketua Jurusan TP UNM | Validator I |
| 2 | Dr. Muhammad Rakib, M.Pd | Dosen FE UNM | Validator II |

Berikut ini adalah data hasil validasi perangkat dan instrumen pembelajaran yang digunakan dalam penelitian

Tabel 3.4. Hasil Validasi Perangkat dan Instrumen Pembelajaran yang digunakan dalam Penelitian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator Validasi | Nilai | Keterangan |
| 1 | RPP | 4.1 | Valid |
| 2 | LKS | 4.3 | Valid |
| 3 | Lembar Observassi Aktivitas Guru | 4.2 | Valid |
| 4 | Lembar Observassi Aktivitas Siswa | 4.1 | Valid |
| 5 | Media Pembelajaran | 4.1 | Valid |
| 6 | Tes Hasil Belajar | 4 | Valid |

Sumber: Lampiran C.1 Halaman 160

Berdasarkan Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa perangkat dan instrumen untuk pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran layak untuk digunakan karena dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

1. Hasil Uji Validasi Butir Soal

Instrumen butir soal pada penelitian ini berupa pilihan ganda. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus “*korelasi point biserial*”. Rumus *korelasi point biserial* digunakan karena soal bersifat dikotomi dan diaplikasikan untuk menguji validitas hasil uji coba tes dalam bentuk jawaban benar = 1 dan jawaban salah = 0. Berikut ini merupakan rumus untuk mencari validitas dengan menggunakan rumus *korelasi point biserial:* seperti dikemukakan oleh Sutetyo (2012: 141), sebagai berikut.

rpbis

Keterangan:

rpbis = koefisien korelasi biserial

Mp = mean skor dari subyek yang menjawab betul butir soal yang dicari

Mt = mean total

St = standar deviasi skor total

p = proporsi resonden yang menjawab benar butir soal yang dicari

q = proporsi resonden yang menjawab salah butir soal yang dicari

Rumus *korelasi point biserial* dalam penelitian ini menggunakan bantuan *Microsoft Exel* dengan rumus fungsi CORREL, dengan bentuk rumus =CORREL(Array1,Array2), dimana Array 1 = range untuk item soal (tiap butir soal dan Array2= range untuk skor soal.

Berdasarkan uji coba instrumen hasil belajar IPS pada siswa Kelas IV SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, terdapat 30 butir soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil validasi butir soal, 10 diantaranya dinyatakan tidak valid karena nilai rpbis-nya kurang dari nilai rtabel (0,361). Nomor soal yang dinyatakan tidak valid adalah 1, 3, 7, 8, 12, 16, 18, 19, 22, dan 27. Adapun 20 nomor lainnya dinyatakan valid karena nilai rpbis-nya lebih besar dari nilai rtabel (0,361). Soal yang dinyatakan valid yaitu butir soal nomor 2, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 28, 29, dan 30. (Hasil analisis dapat dilihat pada Lampiran E.1 Halaman. 179)

1. **Uji Reliabilitas**

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Alpha-Cronbach.* Standar dalam menentukan reliabel tidaknya suatu instrument penelitian umumnya adalah perbandingan nilai Thitung dengan rtabel  pada taraf kepercayaan 95% atau tingkat signifikan 5%. Tingkat reliabilitas dengan menggunakan metode *Alpha-Cronbach* diukur berdasarkan skala alpha 0 sampai dengan 1. Tingkat skala alhpa tersebut dapat dikelompokkan ke dalam lima kelas yang dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Tingkat Realibilitas Berdasarkan Nilai Alpha

|  |  |
| --- | --- |
| Alhpa | Tingkat Reliabilitas |
| 0,00 s.d 0,20 | Kurang reliable |
| >0,20 s.d 0,40 | Agak reliable |
| >0,40 s.d 0,60 | Cukup reliable |
| >0,60 s.d 0,80 | Reliable |
| >0,80 s.d 1,00 | Sangat reliable |

Sumber : Hardiyanti Rizka, 2016

Analisis untuk uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *SPSS* versi 21,0 (hasil analisis *SPSS* dapat dilihat pada lampiran E.3 Halaman 183). Hasil uji reliabilitas tersebut diperoleh nilai Alpha Cronbach sebesar 0,81.

Berdasarkan pada tabel di atas maka tingkat reabilitas instrumen tes hasil belajar yang dilakukan pada penelitian ini berada pada derajat sengat reliabel karena diperoleh nilai alpha sebesar 0,81.

1. **Teknik Analisis Data**

Analisi data yang digunakan adalah analisis deskriptif, dan analisis inferensial

1. **Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memperoleh gambaran umum tentang hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu penggunaan media *power point* dan media gamabardengan perhitungan rata-rata (mean) skor siswa yang sebelumnya tidak ditentukan persentasenya terlebih dahulu

Di mana: Di mana:

P : Persentase *Me :* Mean (rata-rata)

*F :* Frekuensi *Xi* : Nilai X ke I sampai ke-n

N : Jumlah sampel N : Banyak Sampel

(Intisari, 2013: 47)

Analisi hasil belajar ini diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual dan klasikal. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar jika memperoleh nilai minimal 70 berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten gowa untuk mata pelajaran IPS Kelas V, dan secara klasikal pembelajaran dikatakan berhasil jika minimal 80% siswa mencapai skor minimum 70. Hasil belajar siswa selanjutnya dibandingkan dengan mengelompokkan hasil belajar berikut Depdiknas (dalam Andariana, 2014)

Tabel 3.6. Pedoman Pengkategorian Hasil Belajar Siswa

|  |  |
| --- | --- |
| Interval Skor | Kategori |
| 0 – 34 | Sangat Rendah |
| 35 – 54 | Rendah |
| 55 – 64 | Sedang |
| 65 – 84 | Tinggi |
| 85 – 100 | Sangat Tinggi |

Sumber: Depdiknas (dalam Andariana, 2014)

Selanjutnya untuk melihat bagaimana gambaran hasil belajar IPS siswa sesudah menggunakan media *power point* dan siswa sesudah menggunakan media gamabar siswa dengan data statistik, data dianalisis dengan bantuan *SPSS* versi 21.0.

1. **Analisis Statistik Inferensial**

Analisis data statistik inferensial ini menggunakan program SPSS windows versi 21.0. Analisis ini meliputi prasyarat yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas kemudian data uji hipotesis.

1. Uji Prasyarat
2. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data hasil penelitian dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan ketentuan jika hasil yang diperoleh > 0,05 maka data berdistribusi normal, jika hasil yang diperoleh < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Adapu hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.7 Hasil Uji Normalitas

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test** | | | | | |
|  | | Pretest Kelas Eksperimen | Postest Kelas Eksperimen | Pretest Kelas Kontrol | Postest Kelas Kontrol |
| N | | 25 | 25 | 25 | 25 |
| Normal Parametersa,b | Mean | 56,6000 | 80,8000 | 57,2000 | 73,0000 |
| Std. Deviation | 8,00000 | 6,72062 | 8,54888 | 7,50000 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,155 | ,147 | ,148 | ,175 |
| Positive | ,155 | ,147 | ,132 | ,175 |
| Negative | -,105 | -,134 | -,148 | -,145 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | ,777 | ,737 | ,742 | ,877 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,583 | ,649 | ,641 | ,425 |

Sumber: Hasil Olah SPSS

Hasil uji normalitas dilihat pada nilai Kolmogorov-Smirnov Z. Nilai yang diperoleh lebih besar dari 0,05 baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

1. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah penelitian berangkat dari kondisi yang sama (homogen) atau tidak, yang selanjutnya digunakan untuk menentukan statistik pengujiannya. Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel mempunyai variansi yang sama atau tidak.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan tes *homogenty of variance* dengan ketentuan jika hasil yang diperoleh > 0,05 maka data berasal dari varian yang sama (homogen), jika hasil yang diperoleh < 0,05 maka data berasal dari varian yang tidak sama (tidak homogen). Adapu hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.8 berikut:

Tabel 3.8 Hasil Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variances**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| 1,603 | 5 | 17 | ,213 |

Sumber: Hasil Olah SPSS

Hasil uji homogenitas yang diperoleh adalah 0,213 > 0,05. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varian yang sama atau homogen.

1. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan mengetahui pengaruh pemanfaatan media terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Perhitungan dilakukan dengan bantuan SPSS 21.0 for windows. Adapun hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0 : µ1 = µ2 : tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa antara yang diajar dengan menggunakan media *power point* dengan menggunakan media gambar.

H1 : µ1 ≠ µ2 : terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa antara yang diajar dengan menggunakan media *power point* dengan menggunakan media gambar.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Penelitian ini berlangsung pada bulan 09 Januari – 14 Februari 2017 di SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah Kelas IVB, sedangkan kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol adalah Kelas IVA. Pada penelitian ini, peneliti sekaligus bertindak sebagai pengajar untuk memudahkan penelitian dalam menerapkan penggunaan media *power point* di kelas eksperimen dan penggunaan media gambar di kelas kontrol.

1. **Deskripsi Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo dengan Menggunakan Media *Power Point***

Hasil penelitian mendeskripsikan data tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan media *power point.* Deskripsi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut

1. *Pretest*

Data hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum diajarkan dengan menggunakan media *power point* dapat dilihat pada tabel

54

Tabel 4.1 Distribusi dan Persentase Hasil belajar IPS Siswa (*pretest*)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase |
| 85-100 | Sangat Tinggi | 0 | 0% |
| 65-84 | Tinggi | 6 | 24% |
| 55-64 | Sedang | 11 | 44% |
| 35-54 | Rendah | 8 | 32% |
| 0-34 | Sangat Rendah | 0 | 0% |
| Jumlah | | 25 | 100% |

Sumber: Lampiran E.29 Halaman 229

Berdasarkan Tabel. 4.1 menunjukkan hasil belajar IPS sebelum diajarkan dengan menggunakan media *power point.* Tidak terdapat siswa pada ketegori sangat rendah, pada kategori rendah terdapat 8 siswa dengan persentase 32%, pada kategori sedang terdapat 11 siswa dengan persentase 44%, pada kategori tinggi terdapat 6 siswa dengan persentase 24%, dan tidak terdapat siswa pada kategori sangat tinggi. Jadi terdapat 76% siswa yang memiliki nilai kurang dari nilai KKM. Artinya memperoleh nilai di bawah 70 dengan kategori tidak tuntas.

1. *Posttest*

Data hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan menggunakan media *power point* pada pembelajaran IPS diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70. Adapun data hasil belajar IPS siswa setelah diajarkan dengan menggunakan media *power point* sebagai berikut.

Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Hasil belajar IPS Siswa (*Pretest*)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase |
| 85-100 | Sangat Tinggi | 10 | 40% |
| 65-84 | Tinggi | 15 | 60% |
| 55-64 | Sedang | 0 | 0% |
| 35-54 | Rendah | 0 | 0% |
| 0-34 | Sangat Rendah | 0 | 0% |
| Jumlah | | 25 | 100% |

Sumber: Lampiran E.29 Halaman 229

Berdasarkan Tabel. 4.2 menunjukkan hasil belajar IPS yang diajarkan dengan menggunakan media *power point.* Tidak terdapat siswa pada ketegori sangat rendah, rendah dan sedang, pada kategori tinggi terdapat 15 siswa dengan persentase 60%, pada kategori sangat tinggi terdapat 10 siswa dengan persentase 44%. Data tersebut menunjukkan hasil belajar IPS dengan menggunakan media *power point* dapat dilihat bahwa lebih dari 100% siswa memiliki nilai diatas 70. Dalam hal ini pemberian posttest ini menunjukkkan perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan pretest. Hasil Analisis Deskriptif kelas Eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Statistik | *Pretest* | *Posttest* |
| Subjek | 25 | 25 |
| Rata-Rata | 56 | 80 |
| Standar Devisiasi | 8.0 | 6.7 |
| Nilai Terendah | 45 | 70 |
| Nilai Tertinggi | 75 | 95 |
| Jumlah | 1415 | 2020 |

Sumber: Lampiran E.26 Halaman 226

Berdasarkan tebel 4.3 terlihat bahwa dari 25 jumlah siswa pada *pretest* dan *posttes* diperoleh nilai rata-rata 56 dan 80. Dengan jumlah yang jauh berbeda pula yakni pretest 1415 dan posttest 2020 hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah diberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media *power point.*

1. **Deskripsi Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo dengan Menggunakan Media *Gambar***

Hasil penelitian mendeskripsikan data tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar*.* Deskripsi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut

1. *Pretest*

Data hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum diajarkan dengan menggunakan media gambar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Distribusi dan Persentase Hasil belajar IPS Siswa (*Pretest*)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase |
| 85-100 | Sangat Tinggi | 0 | 0% |
| 65-84 | Tinggi | 5 | 20% |
| 55-64 | Sedang | 13 | 52% |
| 35-54 | Rendah | 7 | 20% |
| 0-34 | Sangat Rendah | 0 | 0% |
| Jumlah | | 25 | 100% |

Sumber: Lampiran E.29 Halaman 230

Berdasarkan Tabel. 4.4 menunjukkan hasil belajar IPS sebelum diajarkan dengan menggunakan media gambar*.* Tidak terdapat siswa pada ketegori sangat rendah, pada kategori rendah terdapat 7 siswa dengan persentase 20%, pada kategori sedang terdapat 13 siswa dengan persentase 52%, pada kategori tinggi terdapat 5 siswa dengan persentase 20%, dan tidak terdapat siswa pada kategori sangat tinggi. Jadi terdapat 72% siswa yang memiliki nilai kurang dari nilai KKM. Artinya memperoleh nilai di bawah 70 dengan kategori tidak tuntas.

1. *Posttest*

Data hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan menggunakan media gambarpada pembelajaran IPS diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Adapun data hasil belajar IPS siswa setelah diajarkan dengan menggunakan media gambarsebagai berikut.

Tabel 4.5 Distribusi dan Persentase Hasil belajar IPS Siswa (*Posttest*)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase |
| 85-100 | Sangat Tinggi | 3 | 12% |
| 65-84 | Tinggi | 20 | 80% |
| 55-64 | Sedang | 2 | 8% |
| 35-54 | Rendah | 0 | 0% |
| 0-34 | Sangat Rendah | 0 | 0% |
| Jumlah | | 25 | 100% |

Sumber: Lampiran E.29 Halaman 230

Berdasarkan Tabel. 4.5 menunjukkan hasil belajar IPS yang diajarkan dengan menggunakan media gambar*.* Tidak terdapat siswa pada ketegori sangat rendah dan rendah, pada kategori sedang terdapat 2 siswa dengan persentase 8%, pada kategori tinggi terdapat 20 siswa dengan persentase 80%, pada kategori sangat tinggi terdapat 3 siswa dengan persentase 12%. Data tersebut menunjukkan hasil belajar IPS dengan menggunakan media gambardapat dilihat bahwa lebih dari 90% siswa memiliki nilai diatas 70. Dalam hal ini pemberian posttest ini menunjukkkan perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan *pretest*. Hasil Analisis Deskriptif kelas Kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Statistik | *Pretest* | *Posttest* |
| Subjek | 25 | 25 |
| Rata-Rata | 57 | 73 |
| Standar Devisiasi | 8.5 | 7.5 |
| Nilai Terendah | 40 | 60 |
| Nilai Tertinggi | 75 | 90 |
| Jumlah | 1430 | 1825 |

Sumber: Lampiran E.26 Halaman 226

Berdasarkan Tabel 4.6 terlihat bahwa dari 25 jumlah siswa pada pretest dan posttes diperoleh nilai rata-rata 57 dan 73. Dengan jumlah yang jauh berbeda pula yakni pretest 1430 dan posttest 1825 hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah diberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

1. **Perbedaan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa antara yang diajar dengan media *power point* dengan media gambar**

Uji *gainscore* dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajar dengan melihat rata-rata selisih hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil uji *gainscore* kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Gainscore

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Group Statistics** | | | | | |
|  | Kelas | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Nilai Postest | Eksperimen | 25 | 80,80 | 6,721 | 1,344 |
| Kontrol | 25 | 73,00 | 7,500 | 1,500 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Independent Samples Test** | | | | | | | | | | |
|  | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
| F | Sig. | T | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| Lower | Upper |
| Nilai Postest | Equal variances assumed | ,224 | ,638 | 3,873 | 48 | ,000 | 7,800 | 2,014 | 3,750 | 11,850 |
| Equal variances not assumed |  |  | 3,873 | 47,433 | ,000 | 7,800 | 2,014 | 3,749 | 11,851 |

Sumber: Hasil olah SPSS

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari *gainscore* hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen adalah 80,8, sedangkan pada kelompok kontrol adalah lebih 73,0. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar IPS siswa kelompok kontrol.

Hasil uji t menunjukkan thitung sebesar 3,873. Nilai ttabel dari α = 0,05 dan dk = 50 – 2 = 48 adalah 2,009 maka diperoleh hasil thitung > ttabel yaitu 3,873 > 2,009. Berdasarkan hasil tersebut, maka H0 ditolak. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media dalam permbelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa

1. **Pembahasan**
2. **Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Menggunakan Media *Power Point***

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran IPS dengan menggunakan media *power point* di Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa di Kelas IV pada materi pokok “Kegiatan Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam dan Potensi lain di Daerah”. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa sesudah dibelajarkan dengan menggunakan media *power point* sebesar lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa yang sebelum penelitian ini sesuai dengan kajian teori bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media *power point* yang lebih menarik tidak mudah dilupakan mengenai materi yang dibelajarkan.

Penggunaan media *power point* ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya. Dengan menggunakan media *power point* dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran yang membantu guru dalam menciptakan pola penyajian yang interaktif. Selain itu muatan materi pelajaran dapat disajikan lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan yang sulit menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan bagi siswa

Media *power point* mampu menciptakan sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar sehingga didapatkan tujuan yang diinginkan, guru mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, serta melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan informasi berupa ilmu pengetahuan.

Selama proses pembelajaran, siswa disajikan tayangan *slide* melalui media *power point* yang berkaitan dengan materi. Selain itu siswa diberikan kebebasan untuk memberikan tanggapan mengenai penyajian *slide* media *power point* yang disampaikan. Dalam fase tertentu, siswa diberikan kesempatan untuk mencatat poin-poin penting terkait dengan tayangan media *power point.* Hal ini bertujuan melatih siswa untuk memudahkan setiap poin yang dianggap penting.

Dari paparan di atas, penggunaan media *power point* ini memberikan konstribusi yang positif dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Fahmi Padli Asri (2016) “Penggunaan media *Power Point* dan motivasi belajar peserta didik mata pelajaran IPS Kelas V SD Inpres Jeppee Kabupaten Barru” yang menunjukkan bahwa media *power point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

1. **Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Menggunakan Media Gambar**

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambardi Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa di Kelas IV pada materi pokok “Kegiatan Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam dan Potensi lain di Daerah”. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa sesudah dibelajarkan dengan menggunakan media gambar meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa yang sebelum penelitian ini sesuai dengan kajian teori bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media gambar yang lebih menarik tidak mudah dilupakan mengenai materi yang dibelajarkan.

Penggunaan media gambar ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya. Media gambarmampu menciptakan sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, membuat pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret, menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar sehingga didapatkan tujuan yang diinginkan, guru mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya dengan penjelasan.

Selama proses pembelajaran, siswa disajikan gambar yang berkaitan dengan materi. Selain itu siswa diberikan kebebasan untuk memberikan tanggapan mengenai gambar yang disajikan. Serta fase tertentu guru meminta siswa mencatat hal yang penting yang berkaitan dengan materi.

1. **Perbedaan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo antara yang Diajar dengan Media *Power Point* dengan Media Gambar**

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada siswa pada kelompok kontrol. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Prasmono (2010) yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat mendorong siswa lebih antusia mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa mampu menguasai materi yang diajarkan yang tentunya akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Demikian pula yang dikemukakan oleh Anderson (Masykuri, 2001) bahwa pemanfaatan komputer (*power point*) sangatlah penting sebagai salah satu daya tarik siswa untuk melakukan eksplorasi. Semakin tinggi tingkat interaksi siswa dengan media semakin tinggi pula pemahamannya terhadap konsep dalam media tersebut. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka disimpulkan bahwa:

1. Penelitian menunjukkan hasil belajar IPS siswa sesudah diajar dengan menggunakan media *power point* diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,80mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diajar dengan menggunakan media *power point* diperoleh nilai rata-rata sebesar 56,60.
2. Penelitian menunjukkan hasil belajar IPS siswa sesudah diajar dengan menggunakan media gambardiperoleh nilai rata-rata sebesar 73,00mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diajar dengan menggunakan media gambardiperoleh nilai rata-rata sebesar 57,20.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Inpres Macciniayo Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa dengan menggunakan media pembelajaran. Di mana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media *power point* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar.

64

1. **Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh, maka beberapa saran penulis ditujukan kepada:

1. Bagi guru, hendaknya membiasakan penggunaan media dalam menyampaikan materi pelajaran seperti mediaa *power point* agar siswa lebih mudah menyerap konsep yang diajarkan.
2. Bagi peneliti lainnya, hendaknya dapat mengkaji lebih lanjut tentang pengaruh pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar.

**DAFTAR PUSTAKA**

Andariana, A. 2014. “Pengaruh Model Pembelajaran Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Siswa Kelas XI SMA Negeri I Tellusiattinge. *Tesis.* Tidak diterbitkan. Universitas Negeri Makassar.

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta; Raja Grafindo Persada

Bungin, Burhan. 2004. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.

Hamalik.1983. *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta ; Sinar Utama

Hardiyanti Rizka. 2016. Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *NumberedHead Together* (NHT) dan Model Ekspositori terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres Tetebatu Kec. Pallangga Kab. Gowa. *Tesis.* Tidak diterbitkan. Universitas Negeri Makassar.

Irwan, A.N. 2013. Pengaruh Media Berbasis Laboratorium dan Gaya Belajar terhadap Pemahaman Konsep Fisika (Studi Eksperimen Peserta Didik Kelas X SMAN 2 Sinjai pada Materi Listrik Dinamis Tahun Pelajaran 2012/2013). *Tesis*. Tidak diterbitkan. Universitas Negeri Makassar

Kadir. 2015. *Statistik Terapan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Kementerian Pendidikann dan Kebudayaan RI. 2016.

Kustandi & Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Magewa, Maharuddin. 2010. *Perencanaan Pembelajaran.* Makassar: Badan Penerbit UNM.

Marissa, dkk. 2011. *Komputer dan Media Pembelajaran.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Mudyahardjo, Redja. 1998. *Pengantar Pendidikan.* Bandung: PT. RajaGrafindo Persada.

Nasution, S. 2000. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara

66

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Poerwadarmint.1983*. Kamus Umum Bahasa Indonesia.* Balai Pustaka: Jakarta.

Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rusdin, N. Q. 2013. Komparasi Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) dan Model Missouri Mathematic Project (MMP) dalam Materi Segi Empat pada Siswa Kelas VII SMP Cokrominoto Tamalanrea. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Universitas Negeri Makassar.

Salam, Sofyan & Deri Bangkona.2012. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi.*Makassar: Badan Penerbit UNM.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.

Sardiman, A.M. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar.* Jakarta: Grasindo.

Setyawan, Budi. 2006. Pengaruh Media Power Point Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas IX SMP Negeri 39 Surabaya. *E-Jurnal* Dinas Pendidikan Kota Surabaya. Vol 4. PP 2337-3253.

Slameto. 1995. *Proses Belajar Pembelajaran*. Bandung: Kencana.

Srimaya. 2012. Efektivitas Media Pembelajaran Power Point untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN Pangkajene. *Tesis.* Tidak diterbitkan. Universitas Negeri Makassar.

Sudiman, A. S., dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar.* Bnadung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Sumadi.1993. *Prestasi Belaja & Pembelajaran*. Jakarta : Grasindo.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning.* Yogyakarta; Pustaka Belajar.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.* Jakarta: Prendamedia Group.

Susetyo, Budi. 2012. *Statistik untuk Analisis Data Penelitian.* Bandung: Refika Aditama.

Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientas Konstruktivistik.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

*Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Tahun 2003*. Jakarta: Sinar Grafika.

Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan.* Jakarta: Prenada Media Group.

Winkel*,*1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.

Witherington*.*1952. *Kecakapan Belajar Siswa.* Jakarta: PT. Raja Grafindo.