

TESIS

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *STUDENTS FASILITATOR AND EXPLAINING* MENGGUNAKAN MEDIA *VLOG* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KECAMATAN PANAKKUKANG KOTA MAKASSAR

THE IMPLEMENTATION OF STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING LEARNING MODEL USING VLOG MEDIA TO IMPROVE STUDENT CREATIVITY AND LEARNING OUTCOMES IN THE SOCIAL SCIENCES FIELD IN PANAKKUKANG DISTRICT MAKASSAR CITY

ZUBAIDAH LAPI

4619106007



**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BOSOWA
2021**

HALAMAN PENERIMAAN

Pada Hari/Tanggal : 27 Agustus 2021

Nama : Zubaidah Lapi

NIM : 4619106007

Telah Diterima oleh Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister pada Program Studi Pendidikan Dasar.

PANITIA UJIAN TESIS

Ketua : Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.

Anggota Penguji : 1. Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si.

2. Dr. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H.

Makassar, 27 Agustus 2021

Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. Batara Surya, S.T., M.Si
NIDN 09 1201 7402

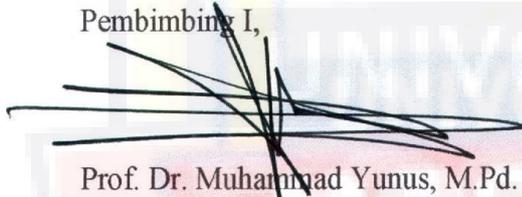
HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Students Fasilitator and Explaining* Menggunakan Media *Vlog* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar
2. Nama Mahasiswa : Zubaidah Lapi
3. NIM : 4619106007
4. Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyetujui:

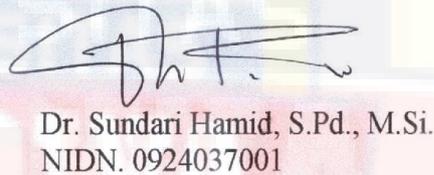
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.
NIDN. 0031126204

Pembimbing II,



Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0924037001

Mengetahui:

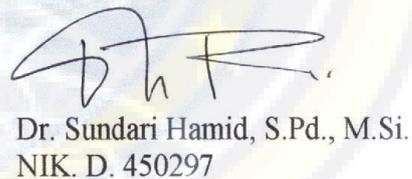
Direktur
Program Pascasarjana,



Prof. Dr. Ir. Batara Surya, ST., M.Si.
NIK. D.450209

Ketua

Program Studi Pendidikan Dasar,



Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.
NIK. D. 450297

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Nama : Zubaidah Lapi

NIM : 4619106007

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Students Fasilitator and Explaining* Menggunakan Media *Vlog* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar” merupakan karya asli. Seluruh ide dalam tesis ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari tesis ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikat akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Program Pascasarjana Universitas Bosowa.

Makassar, 30 Juni 2021



Handwritten signature of Zubaidah Lapi.

Zubaidah Lapi

ABSTRAK

Zubaidah Lapi. 2021. Penerapan Model Pembelajaran *Students Fasilitator and Explaining* Menggunakan Media *Vlog* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Bosowa (Dibimbing oleh Muhammad Yunus dan Sundari Hamid).

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengidentifikasi penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* dalam meningkatkan kreativitas siswa SD pada mata pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar, dan (2) untuk mengidentifikasi penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. Metode penelitian yang adalah Penelitian kuantitatif dengan menggunakan *quasi eksperimental design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas V di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. Sampel Penelitian ini berjumlah 40 orang siswa yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan masing kelompok terdiri atas 20 orang siswa SD Inpres Pampang II dan 20 siswa SD Inpres Panaikang II/1 Kota Makassar. Setelah melakukan penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa (1) penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* meningkatkan kreativitas siswa SD pada mata pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar, dan (2) berdasarkan p-nilai dari posttest dari kedua kelompok diperoleh hasil lebih rendah dari α ($0,00 < 0,05$) dan derajat kebebasan adalah 38. Nilai t-test dari kedua kelompok pada posttest dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelompok eksperimen.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Students Fasilitator and Explaining*, Media *Vlog* Hasil Belajar, Kreativitas Siswa

ABSTRACT

Zubaidah Lapi. 2021. The Implementation of Student Facilitator and Explaining Learning Model Using Vlog Media to Improve Student Creativity and Learning Outcomes in the Social Sciences Field in Panakkukang District, Makassar City. Thesis. Basic Education Study Program at Postgraduate Program Bosowa University (Supervised by Muhammad Yunus and Sundari Hamid).

This study aims (1) to identify the application of the student facilitator and explaining learning model using the vlog media. in increasing the creativity of elementary school students in the field of social studies in Panakkukang District, Makassar City, and (2) to identify the application of the student facilitator learning model and explaining using the vlog media in improving the learning outcomes of elementary school students in the social studies field of study in Panakkukang district, Makassar City. The research method is quantitative research using a quasi-experimental design. The population in this study were fifth grade elementary school students in Panakkukang District, Makassar City. The sample of this study was 40 students who were divided into two group, namely the experimental group and the control group, with each group consisting of 20 students at SD Inpres Pampang II and 20 students. SD Inpres Panaikang II/1 Makassar City. After conducting the research, the researcher concluded that (1) group The application of the student facilitator and explaining learning model using vlog media increases the creativity of elementary school students in the social studies field of study in Panakkukang District, Makassar City, and (2) Based on the p-value of the posttest of the two groups, the result was lower than ($0.00 < 0.05$) and the degree of freedom was 38. The t-test value of the two groups in the posttest could be concluded that there was a significant difference. This shows that the application of the student facilitator and explaining learning model using vlog media significantly improves student learning outcomes in the experimental.

Keywords: Learning Model, Students Facilitator and Explaining, Media Vlog Learning Results, Student Creativity

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga tesis ini dapat diselesaikan sesuai rencana. Penulis telah berusaha sedapat mungkin menyelesaikan tesis ini dengan baik. Begitu pula halnya, dosen pembimbing telah berusaha membimbing, mengarahkan, dan mengoreksi tesis ini. Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dan keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki sehingga kehadiran tesis ini masih jauh dari kesempurnaan.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis menghadapi berbagai kendala. Namun, berkat usaha penulis dengan sungguh-sungguh disertai bantuan dari semua pihak, kendala tersebut dapat diatasi sedikit demi sedikit sampai tesis ini dapat dirampungkan. Oleh karena itu, penulis merasa berhutang budi kepada semua pihak yang telah rela menyumbangkan tenaga dan pikiran dalam rangka penyelesaian studi penulis. Sehubungan dengan itu, penulis hanya mampu menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Saleh Pallu, M.Eng., selaku Rektor Universitas Bosowa.
2. Prof. Dr. Batara Surya, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Bosowa.
3. Prof Dr. Muhammad Yunus, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan dorongan kepada penulis dari awal sampai selesainya tesis ini.
4. Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si., sebagai pembimbing II dan KPS Pendidikan Dasar Universitas Bosowa yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, dan dengan

sabar dan teliti memeriksa dan mengoreksi tesis ini hingga berwujud seperti yang ada sekarang.

5. Para dosen dan staf administrasi di Program Pascasarjana Universitas Bosowa yang telah melayani dengan sabar segala kebutuhan penulis yang berhubungan dengan kegiatan di Program Pascasarjana Universitas Bosowa selama ini.
6. Bakhtiar, S.Pd., M.Pd., sebagai Kepala SD Inpres Panaikang II/1 dan Nurnaningsih, S.Pd., sebagai Kepala SD Inpres Pampang II, yang telah memberi izin melakukan penelitian pada sekolah yang dipimpinnya.
7. Ibunda Nursiah, ayahanda Drs. Lapi, suamiku Syafrillah Arsyad, S.Pd.,M.Pd. ananda tercinta Izzah Najla Insyirah, kakak-kakakku Nur Afiah Zaenab Lapi, S.Kep.Ns., dan Misnawati Lapi, S.Pd., adik-adikku Sulaiha Lapi, S.Pd., Fatahuddin Lapi, S.Pd., dan Adnan Husain Lapi, S.H. yang selalu menjadi motivasi terbaikku.
8. Rekan-rekanku selama ini yang senasib dan seperjuangan yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan, baik bersifat moral maupun material, terutama seluruh mahasiswa Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Bosowa.

Sekali lagi, penulis ucapkan terimakasih disertai doa semoga Allah Subhanahuwataala memberkahi segala budi baik dan bantuan bapak-bapak dan ibu-ibu dan para sahabat setia.

Makassar, Juni 2021

Zubaidah Lapi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENERIMAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Lingkup Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	10
A. Kajian Teori	10
1. Model Pembelajaran <i>Student Facilitator and Explaining</i>	10
2. Media Video <i>Blogging (Vlog)</i>	15
3. Kreativitas Siswa	22
4. Hasil Belajar IPS	32
B. Penelitian Terdahulu	38
C. Kerangka Pikir	42
D. Hipotesis	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	45

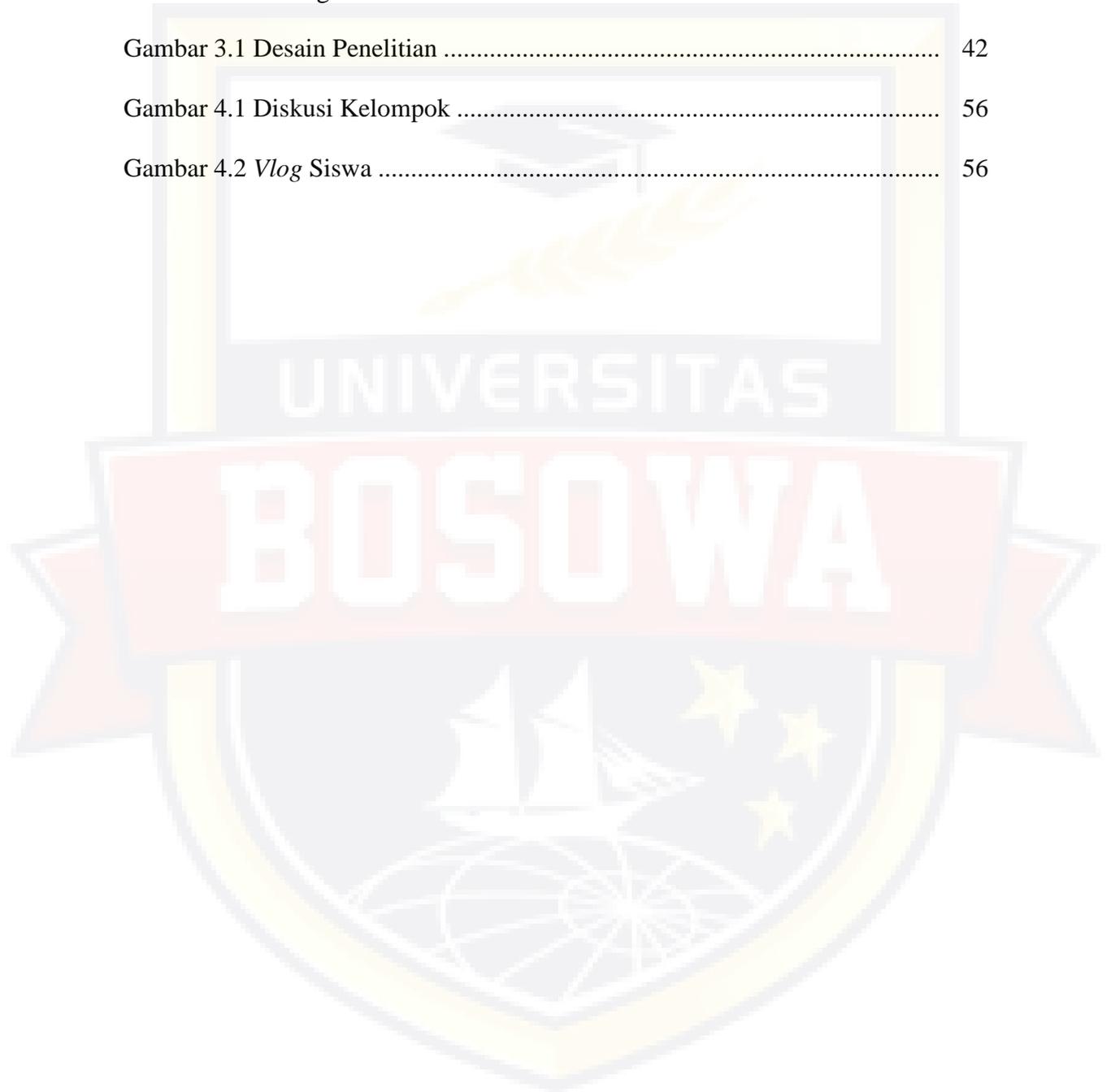
C. Populasi dan Sampel.....	45
D. Variabel Penelitian	47
E. Instrumen Penelitian	47
F. Jenis dan Sumber Data	48
G. Teknik Pengumpulan Data	48
H. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian.....	50
1. Penerapan Model Pembelajaran <i>Students Fasilitator and Explaining</i> Menggunakan Media <i>Vlog</i> dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.....	50
2. Penerapan Model Pembelajaran <i>Students Fasilitator And Explaining</i> Menggunakan Media <i>Vlog</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.....	55
B. Pembahasan	61
1. Penerapan Model Pembelajaran <i>Students Fasilitator and Explaining</i> Menggunakan Media <i>Vlog</i> dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.....	61
2. Penerapan Model Pembelajaran <i>Students Fasilitator And Explaining</i> Menggunakan Media <i>Vlog</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.....	62
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70
RIWAYAT HIDUP	100

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Populasi Siswa SD Kelas V di Kecamatan Panakkukang	45
Tabel 3.2. Sampel Siswa Kelas 5 SD Inpres Pampang II Kota Makassar dan SD Inpres Panaikang II/1 Kota Makassar	47
Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil angket Tentang Kecerdasan Intelktual.....	50
Tabel 4.2. Hasil Uji Validasi Angket Kreativitas Siswa.....	53
Tabel 4.3. Hasil Pengujian Realibilitas Data	54
Tabel 4.4. <i>One Sample Test</i>	55
Tabel 4.5. Presentase Nilai Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	57
Tabel 4.6. Nilai Rata-rata dan Standard Deviasi dari Pretest Siswa.....	58
Tabel 4.7. Presentase Nilai Posttest Siswa	59
Tabel 4.8. Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi Posttest Siswa	59
Tabel 4.9. Hasil t-test Untuk Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir	41
Gambar 3.1 Desain Penelitian	42
Gambar 4.1 Diskusi Kelompok	56
Gambar 4.2 <i>Vlog</i> Siswa	56



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. RPP	70
2. Instrument Test	82
3. Instrument Angket	85
4. Hasil Pretest dan Posttest Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	87
5. Hasil Angket	90
6. Hasil Uji Validasi dan Reliabilitas	91
7. Hasil Uji <i>One Sample T-Test</i>	93
8. Surat Keterangan Penelitian	94
9. Dokumentasi Penelitian.....	99

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini, peneliti memberikan penjelasan tentang seluruh isi pendahuluan. Bab ini terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan ruang lingkup penelitian. Masing-masing poin akan dibahas seperti berikut ini.

A. Latar Belakang

Pada saat ini pembelajaran IPS di sekolah dasar cenderung pada ketercapaian target materi menurut kurikulum atau buku ajar yang dipakai sebagai buku wajib, bukan pada pemahaman, penguasaan materi yang dipelajari. Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas selama proses pembelajaran, siswa cenderung menghafal konsep-konsep IPS, seringkali dengan mengulang-ulang menyebutkan definisi yang diberikan yang tertulis dalam buku, tanpa memahami maksud dan isinya. Selain itu, kebiasaan para guru yang hanya menerapkan metode ceramah dalam proses kegiatan pembelajaran mengakibatkan siswa menjadi pasif. Dengan demikian pembelajaran ini kurang bervariasi, sehingga dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa. Ditambah lagi situasi pandemik Covid-19 ini, menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara *online*. Hal semacam ini tentulah akan menjadikan pandangan siswa terhadap pelajaran IPS sebagai pelajaran yang sangat membosankan dan menyusahkan. Pada akhirnya akan berpengaruh terhadap rendahnya tingkat hasil belajar IPS siswa.

Permasalahan dalam pembelajaran IPS antara lain selama ini IPS dikenal sebagai pelajaran hafalan yang membosankan. Di sisi lain, guru IPS yang bersikap

memonopoli peran sebagai sumber informasi sehingga kurang menggunakan metode yang bervariasi sehingga dapat melibatkan siswa. Dalam mempelajari mata pelajaran IPS, siswa senantiasa dihadapkan pada situasi jenuh karena materi serta metode pengajaran yang kurang menarik dan monoton. Pengemasan materi pelajaran IPS ditentukan oleh strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan ketidakberhasilan belajar IPS. Pada saat menghadapi permasalahan IPS misalnya, tidak sedikit siswa yang mampu menyelesaikannya. Hal ini dikarenakan siswa hanya menerima pelajaran yang diberikan namun tidak mengetahui penggunaan pengetahuan yang telah didapatnya. Siswa kesulitan menentukan apa yang mesti dilakukan dalam menyelesaikan masalah yang terdapat dalam soal tersebut. Hal tersebut memperlihatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Dalam pembelajaran IPS, siswa diharapkan mampu menyampaikan ide/gagasan baik secara lisan maupun tulisan untuk menjelaskan keadaan atau masalah dari informasi yang diperoleh. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa di SD di Kecamatan Panakkukang belum mampu dan terbiasa dalam menyampaikan ide/gagasan dalam suatu permasalahan. Rendahnya hasil belajar IPS, tidak lepas dari proses pembelajaran IPS. Hal tersebut merupakan akibat dari proses pembelajaran yang kurang efektif.

Dalam pembelajaran, siswa tidak akan lepas dari komunikasi antar siswa, siswa dengan fasilitas belajar, ataupun dengan guru. Komunikasi satu arah yang terjadi saat pembelajaran dapat pula memicu rendahnya hasil belajar IPS. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan melibatkan siswa secara pasif membiasakan siswa untuk tidak memberikan argumen atas

jawabannya dan tanggapan atas jawaban yang diberikan oleh orang lain, sehingga apa yang dipelajari menjadi kurang bermakna. Kemampuan setiap individu akan mempengaruhi proses dan hasil belajar yang bersangkutan. Oleh karena itu, peserta didik harus memaksimalkan fungsi-fungsi pembelajaran IPS yang dimilikinya saat belajar.

Dari uraian di atas jelas bahwa hasil belajar IPS siswa perlu mendapat perhatian untuk lebih dikembangkan. Hasil Belajar merupakan indikator keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Jika hasil belajar yang diperoleh oleh siswa masih kurang berarti ada yang salah dalam proses pembelajaran.

Jika kita melihat kembali tujuan pembelajaran IPS yang telah disebutkan sebelumnya, maka sudah selayaknya paradigma pembelajaran dirubah dari *teacher centered* menjadi *student centered*. Pembelajaran IPS yang melibatkan siswa secara aktif akan menyebabkan siswa dapat menggunakan kemampuan secara optimal dalam menyelesaikan masalah IPS. Pembelajaran IPS tidak hanya sekedar *learning to know*, melainkan juga harus meliputi *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together* (Kemdikbud, 2013). Untuk memperoleh pengetahuannya, siswa mengumpulkan informasi kemudian mengolah dan menjelaskan informasi yang didapat secara matematis. Siswa juga dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menyampaikan informasi yang mereka peroleh dalam proses pembelajaran. Guru juga harus membangun komunitas dimana para siswa merasa bebas mengekspresikan ide mereka dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan melalui berbagai aktivitas.

Guru merupakan salah satu bagian dari pendidik profesional yang memiliki tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan,

melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik (Hamid, 2017: 274). Sehingga memerlukan persiapan melalui pendidikan dan pembimbing yang berpengalaman. Kegiatan pembelajaran seorang guru dalam melaksanakan tugasnya secara profesional memerlukan wawasan yang mantap dan utuh tentang kegiatan belajar mengajar.

Seorang guru harus mengetahui dan memiliki gambaran yang menyeluruh mengenai bagaimana proses belajar mengajar itu terjadi, serta langkah-langkah apa yang diperlukan sehingga tugas-tugas keguruan dapat dilaksanakan dengan baik dan memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dengan perbedaan kompetensi guru yang ada di masyarakat, hal ini juga akan menjadikan cara mengajar yang berbeda-beda pula, dengan demikian model yang digunakan juga berbeda untuk setiap guru. Guru yang mempunyai kompetensi yang dikuasai dengan bidang keahliannya tidak akan mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran di dalam kelasnya.

Salah satu wawasan yang perlu dimiliki guru adalah tentang model pembelajaran. Guru harus bisa berinteraksi dengan baik dengan peserta didik, oleh karena itu guru harus pandai memilih dan menerapkan model atau metode pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran dimaksudkan sebagai pola interaksi peserta didik dan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Model pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan kondisi fisik maupun psikis peserta didik. Karena peserta didik merupakan objek dari pendidikan maka profesionalisme guru dituntut dalam rangka menyukseskan dan mencerdaskan anak bangsa.

Berdasarkan hal itu, untuk mengantisipasi masalah tersebut berkelanjutan maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS yaitu suatu pembelajaran yang membiasakan siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, sehingga siswa mampu mengkomunikasikan pemikirannya baik dengan guru, teman maupun terhadap materi pelajaran IPS. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan melaksanakan model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan oleh guru. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS akan mengaktifkan siswa serta menyadarkan siswa bahwa IPS tidak selalu membosankan.

Salah satunya upaya tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif metode *student facilitator and explaining*. Stahl dalam Isjoni (2009: 15) menyatakan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap saling tolong-menolong dalam perilaku sosial. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*) berupa hasil belajar, sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) berupa kecakapan berkomunikasi, bekerja bersama, dan solidaritas serta *interpersonal skill* berupa kemampuan untuk mengerti dan peka terhadap orang lain. Dengan kata lain, model pembelajaran kooperatif menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*student oriented*) yang memberikan kesempatan besar dalam memberdayakan potensi siswa secara optimal. Interaksi antarsiswa maupun siswa dengan guru pun dapat terjalin baik dengan pembelajaran ini.

Pembelajaran IPS tidak harus belajar di ruang kelas, tetapi dapat dikembangkan belajar di luar kelas. Hal ini tentu akan lebih mengenal dan memahami potensi siswa melalui pendekatan yang bersifat psiko-sosial-kultural, apalagi dalam proses pembelajaran juga dikembangkan aspek media dan evaluasi dalam menopang pencapaian hasil belajar yang optimal (Rahmad, 2016). Salah satu inovasi yang bisa dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran dengan mensinergikan model pembelajaran *student facilitator and explaining* dengan media *vlog*.

Fariz dalam Alianto (2018: 953) menyatakan *vlog* merupakan variasi dari blogging yang konten utamanya adalah video. Video *vlog* merupakan salah satu media audio visual yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran. *Vlog* dapat memberikan model yang lebih realistis kepada siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan media *vlog*, siswa mampu mengembangkan kreativitasnya dalam membuat *vlog* yang menarik sehingga dapat membantu mereka dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Selain itu, dapat mempermudah pembelajaran karena disertai penguatan visual langsung, sehingga dari apa yang mereka dengar dan mereka lihat bisa menuangkannya ke dalam bentuk *vlog*.

Taniredja (2011: 110) menyatakan model pembelajaran *student facilitator and explaining* adalah model pembelajaran kepada siswa atau peserta didik mempresentasikan ide atau pendapatnya kepada rekan siswa lainnya. Sehingga dalam model pembelajaran ini guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan gagasannya dari materi yang sudah dipahami. Langkah-langkah pembelajaran dengan metode *student facilitator and explaining* yaitu guru

menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, guru menyajikan materi, memberikan kesempatan siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya melalui media *vlog*, guru menyimpulkan ide atau pendapat dari siswa berdasarkan *vlog* yang dibuat oleh siswa sekaligus memberi penjelasan singkat, evaluasi, dan penutup. Melalui metode *student facilitator and explaining* siswa diajak untuk dapat menerangkan kepada siswa lain, siswa dapat mengeluarkan ide-ide yang ada dipikirkannya sehingga lebih dapat memahami materi tersebut dengan menggunakan media *vlog*. Dengan demikian proses pembelajaran IPS yang menerapkan metode *student facilitator and explaining* dengan menggunakan media *vlog* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Siswa juga dapat mengefisienkan waktu dalam belajar, memberikan pengalaman yang baru kepada siswa, dan memberikan informasi yang akurat, dan lebih menarik, tetapi menyita banyak waktu dan memerlukan biaya yang cukup mahal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* dalam meningkatkan kreativitas siswa SD pada mata pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* dalam meningkatkan kreativitas siswa SD pada mata pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.
2. Untuk mengidentifikasi penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilaksanakan yaitu:

1. Secara teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah wawasan tentang pengembangan bahan ajar dalam pengajaran IPS khususnya di SD.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, memberikan inspirasi untuk mengembangkan bahan ajar IPS dan memberikan kontribusi pemikiran dalam memilih serta mengimplementasikan media pembelajaran.
- b. Bagi siswa, menumbuhkan motivasi belajar dengan adanya bahan ajar yang menarik perhatian siswa.

- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengatasi problematika pengajaran demi meningkatkan minat baca siswa di sekolah.
- d. Bagi peneliti, dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan bahan ajar IPS yang lebih baik lagi untuk penelitian berikutnya.

E. Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jumlah sampel sebanyak 40 siswa. Penelitian ini menggunakan instrument test dan angket. Penelitian ini terfokus pada penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

Pada bab ini, peneliti memberikan penjelasan tentang kajian teori dan kerangka pikir. Bagian ini terdiri dari kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka pikir. Masing-masing poin akan dibahas seperti berikut ini.

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining*

a. Model Pembelajaran

Istilah model dapat dipahami sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Menurut Mills, model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan dari beberapa sistem (Suprijono, 2013: 45).

Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Model juga dapat dipandang sebagai upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut (Pribadi: 2009: 86).

Model juga dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan menunjukkan bahwa suatu model desain pembelajaran menyajikan bagaimana suatu pembelajaran dibangun atas dasar teori seperti belajar,

pembelajaran, psikologi, komunikasi, sistem dan sebagainya (Prawiradilaga, 2008:33).

Model pembelajaran adalah suatu pola interaksi antara siswa dan guru di dalam kelas yang terdiri dari strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan di kelas. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Huda, 2013).

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends dalam Suprijono (2013: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining*

Model Pembelajaran *student facilitator and explaining* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan materi.

Salah satu model yang dikemukakan Mbirimujo (2011) bahwa untuk memperbanyak pengalaman serta meningkatkan motivasi belajar yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *student facilitator and explaining*. Dari hasil penelitiannya bahwa dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat meningkatkan antusias, motivasi dan keaktifan dan rasa senang siswa dapat terjadi. Sehingga sangat cocok dipilih guru untuk digunakan karena pada model pembelajaran *student facilitator and explaining* ini suatu cara penguasaan siswa terhadap beberapa keterampilan berbicara, keterampilan menyimak dan keterampilan pemahaman pada materi.

Model pembelajaran *student facilitator and explaining* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam pemecahan masalah. Model pembelajaran *student facilitator and explaining* merupakan model pembelajaran dimana peserta didik mempresentasikan gagasan kepada rekan peserta lainnya. Jadi model pembelajaran ini efektif untuk melatih siswa berbicara untuk menyampaikan pendapatnya sendiri. Penerapan model ini mengajarkan siswa untuk mandiri, dewasa dan punya rasa setia kawan yang tinggi, selain itu

dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan memotivasi siswa untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi antara siswa yang satu dengan yang lainnya.

Model pembelajaran *student facilitator and explaining* merupakan rangkaian penyajian materi ajar yang diawali dengan penjelasan secara terbuka, memberi kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan ide/pendapat pada rekan peserta lainnya dan diakhiri dengan penyampaian semua materi kepada siswa. Siswa belajar dengan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa yang sederajat, tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar mengajar.

Menyajikan materi dengan mendemonstrasikan di depan siswa lalu memberikan kesempatan kepadanya untuk menjelaskan kepada rekan-rekannya merupakan makna dasar dari penggunaan model pembelajaran *student facilitator and explaining* dalam proses belajar mengajar. Jadi model pembelajaran *student facilitator and explaining* adalah rangkaian penyajian materi awal yang diawali dengan menyampaikan kompetensi siswa yang harus dicapai, lalu menjelaskannya dengan didemonstrasikan, kemudian diberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulangi kembali untuk dijelaskan kepada rekan-rekannya dan diakhiri dengan penyampaian materi pada siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *student facilitator and explaining* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa agar aktif dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah

penerapan model pembelajaran *student facilitator and explaining* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru mendemonstrasikan atau menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran.
3. Guru membagi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat, tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu.
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang menjadi "*student facilitator and explaining*" untuk menjelaskan kepada siswa lainnya.
5. Guru menyimpulkan ide atau pendapat dari siswa.
6. Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu.
7. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang menjadi *student facilitator and explaining*.
8. Penutup.

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *student facilitator and explaining* adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan
 - a. Materi yang disampaikan lebih jelas dan konkrit.
 - b. Meningkatkan daya serap siswa karena pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi.
 - c. Melatih siswa untuk menjadi guru.
 - d. Memacu motivasi siswa untuk menjadi aktif, kreatif dalam menjelaskan materi ajar.

- e. Mengetahui kemampuan siswa menyampaikan ide atau gagasan.
2. Kekurangan
 - a. Siswa yang malu sering kali sulit untuk mendemonstrasikan apa yang diperintahkan oleh guru atau banyak siswa yang kurang aktif.
 - b. Tidak semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk melakukannya atau menjelaskan kembali kepada teman-temannya karena keterbatasan waktu pembelajaran.
 - c. Adanya pendapat yang sama sehingga hanya sebagian yang tampil.
 - d. Tidak mudah bagi siswa untuk membuat peta konsep atau menerangkan materi secara ringkas.

2. Media Video Blog (Vlog)

a. Sejarah Vlog

Menurut Wikipedia (2018) sebelum *vlog* menjadi suatu hal yang populer, konsep video sendiri dimulai dari diciptakannya teknologi *picturephone* oleh AT&T pada tahun 1956. Pada tahun 1966, Douglas Engelbart mendemonstrasikan sebuah *videoconferencing* yang dapat menembus suatu jaringan. Selanjutnya, dalam sebuah konferensi yang dihadiri beribu partisipan pada tahun 1968, Engelbart mendemonstrasikan penggunaan mouse, pengerjaan pertama dari *hypertext*, dan sebuah bentuk video telekonferensi.

Kemudian, pada tahun 1998, seorang bernama Adrian Miles menerbitkan sebuah dokumen mengenai Cinematic Paradigms for Hypertext. Ia kemudian dikenal sebagai seseorang yang membuat *vlog* pertama yang pernah diketahui, yaitu pada tanggal 27 November 2000.

Terlepas dari perkembangan teknologi komunikasi format video itu sendiri, *vlog* mulai melanjutkan perkembangannya pada tahun 2001 saat Human Dog memulai memasukkan postingan video ke dalam situsnya secara berkala, serta saat Macromedia memulai melakukan eksperimen *vlog* menggunakan aplikasi Flash pada tahun 2002. Sementara itu, di waktu yang bersamaan, Chuck Olsen melakukan *vlog* pertamanya yang dipersembahkan kepada Paul Wellstone di Hari Protes Internasional, dan pada bulan Desember, seseorang bernama Jeff Jarvis melakukan beberapa kali eksperimen terhadap *vlog*. Pada tahun 2003, Browse TV memulai siaran pertamanya dalam format *vlog* berupa siaran langsung melalui webcam dan laptop, yang mensimulasikan aplikasi *online* dan akses televisi kabel. Para penonton dapat memberikan komentar langsung dengan memanfaatkan fasilitas 'IM' dan pesan tersebut kemudian ditampilkan di layar kaca saat itu juga.

Pembuatan *vlog* selanjutnya diikuti pula oleh beberapa nama seperti Justin Johnson dengan eksperimennya terhadap *vlog* pada tahun 2003, Steve Garfield yang memulai *vlog* dengan postingan berjudul 2004 The Year of Videoblog, yang dicantumkan dalam artikel yang diulas majalah Time secara *online* di situsnya. Lalu masih ada beberapa nama lainnya seperti Peter Van Dijk dan Adam Curry, dan beberapa nama lainnya.

Vlog merupakan suatu format video dari aktivitas blogging, ia mulai menunjukkan eksistensi yang signifikan pada tahun 2004 dan baru menunjukkan popularitasnya yang meningkat pada awal tahun 2005. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya keanggotaan grup blog video Yahoo! Secara dramatis pada tahun 2005. Situs berbagi-video yang paling populer saat ini, YouTube, dibentuk

pada Februari 2005. Ia termasuk dari sekian banyak situs dengan content management sistem yang dapat mengelola masukan video, dan mempersilahkan para penggunanya untuk memiliki serta mengelola halaman video milik mereka sendiri. Selain berbagi video pada umumnya, *vlog* juga merupakan kategori berbagi yang populer di situs YouTube.

Vlog mulai menunjukkan eksistensi signifikan pada 2004. Popularitasnya kian meningkat pada awal 2005. Khusus di Indonesia, *vlog* mulai populer dan digandrungi pada 2014. Hal ini tampak dengan peningkatan pesat hingga 600 persen video yang diunggah ke YouTube.

b. Video Blog (Vlog)

Vlog merupakan salah satu media audio visual yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Media audio visual dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media *vlog* keefektifan penggunaan media *vlog* diklasifikasikan sebagai media audio visual. *Vlog* menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Selanjutnya pendapat dari Ahmad (2007: 4) bahwa guru dan media pendidikan hendaknya bahu-membahu dalam memberikan kemudahan belajar bagi siswa. Perhatian dan bimbingan secara individual dapat dilaksanakan oleh guru dengan baik, sementara informasi dapat pula disajikan secara jelas, menarik dan teliti oleh media pendidikan. *Vlog* dapat memberikan model yang lebih realistis kepada siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, dapat mempermudah pembelajaran bahasa karena disertai penguatan visual langsung, sehingga dari apa yang mereka dengar dan mereka lihat bisa menuangkannya ke

dalam bentuk *vlog*. Manfaat media video menurut Aqib (2013:51) antara lain: (1) pembelajaran lebih jelas dan menarik; (2) proses belajar lebih interaksi; (3) efisiensi waktu dan tenaga; (4) meningkatkan kualitas hasil belajar; (5) belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja; (6) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; (7) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Dengan adanya proses pembelajaran yang menggunakan media *vlog*, siswa dapat mengefisienkan waktu dalam belajar, memberikan pengalaman yang baru kepada siswa, dan memberikan informasi yang akurat, dan lebih menarik, tetapi menyita banyak waktu dan memerlukan biaya yang cukup mahal.

b. Definisi Vlog

Kata *vlog* pada dasarnya merupakan gabungan dari dua kata yakni “video” dan “*blog*”. Video sendiri merupakan suatu teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, serta menata ulang gambar bergerak. Sedangkan *blog* merupakan sebuah catatan pribadi yang dibuat secara *online* yang dapat diperbaharui serta didistribusikan pada masyarakat umum. Sehingga jika digabungkan *vlog* dapat berarti catatan pribadi dalam bentuk video yang dapat diperbaharui serta didistribusikan pada khalayak umum. Atau dalam arti lain *vlog* dapat berarti sebuah kegiatan *blogging* dengan menggunakan media video sebagai sumber media utamanya.

Vlog seringkali juga disebut dengan televisi internet. Isi *vlog* sendiri bermacam-macam tergantung pada kreatornya. Biasanya *vlog* berisi tentang informasi, opini, hobi, tutorial, tips, hiburan, film pendek, bahkan tak jarang berisi tentang *daily activity* atau aktivitas sehari-hari yang diabadikan. Sekilas memang

mirip dengan tayangan televisi meski dalam proses pembuatannya tidak serumit pembuatan tayangan televisi. *Vlog* (video *blog*) sendiri dapat dikreasikan dalam bentuk rekaman satu gambar, beberapa gambar yang digabungkan atau bahkan rekaman yang dipotong menjadi beberapa bagian. Dengan berbagai macam perangkat lunak yang tersedia seseorang dapat menyunting dan mengkreasi video yang mereka buat sedemikian mungkin sesuai yang diinginkan. Mereka dapat menyisipkan audio, teks bahkan gambar pada video yang mereka kreasi sehingga terciptalah rekaman *vlog* yang padu dan menarik.

Berikut ini adalah beberapa langkah yang bisa dilakukan untuk membuat *vlog*:

1. Tentukan topik atau tema *vlog* yang akan dibuat.
2. Rekam video dengan menggunakan webcam/*handycam*/kamera sebab saat ini telepon genggam sudah cukup canggih dan bisa dilakukan untuk merekam video. Atau siapkan beberapa gambar yang hendak dirangkai menjadi sebuah video.
3. Sunting video yang telah direkam sekreatif dan semenarik mungkin (jika diperlukan)
4. Masuk ke akun Youtube dan klik tombol *upload*
5. Klik *link your account* kemudian pilih *playlist*
6. Buat *playlist* baru dengan mengklik *link create playlist*
7. Beri nama *playlist* beserta detesis dari video kemudian *tag* akun-akun yang berhubungan (jika diperlukan)
8. Klik *check box video log use this playlist as the video log on my profile page*.

Selanjutnya cara menyisipkan video di Youtube ke dalam *blogger*:

1. Buka akun youtube kemudian buka *playlist* video anda. Pilih folder *playlist* video anda, lalu pilih video yang ingin dimasukkan ke blog.
2. Setelah video anda terbuka, lihat ke arah sisi kanan video, pada kotak *embed* pilih semua teks dan *copy* ke *clipboard*.
3. Buka akun blog anda dan buat postingan baru dengan mengklik *new post*.
4. Beri judul pada baris *tittle*. Jika ingin mencantumkan pesan pembuka, ketik pada kotak pesan posting, selanjutnya masukkan kode *embed* tadi ke kotak posting. Anda dapat mengklik *link preview* untuk melihat tampilan postingan sebelum di publikasikan.
5. Jika anda merasa segalanya telah sesuai, publikasikan postingan anda dengan cara mengklik tombol *publish post*.
6. Jika publikasi telah berhasil maka akan muncul informasi pada jendela berikutnya. Anda dapat memeriksa postingan tersebut mengklik *link view* blog, anda juga dapat menyisipkan video lain dengan cara yang sama seperti di atas.

c. Tujuan dan Manfaat Vlog

Tujuan dari pembuatan *vlog* sebenarnya sama dengan *blogging*/pembuatan *blog* berupa teks di situs *blog*. Tujuannya adalah untuk berbagi ilmu, menceritakan opini, pengalaman, hasil eksperimen atau catatan pribadi kepada orang lain agar catatannya diketahui oleh banyak orang. Pada umumnya isi *vlog* bisa mewakili kepribadian si pembuatnya, dalam artian konten yang ada dalam *vlog* seringkali berhubungan dengan kepribadian atau passion si *vlogger* (pembuat *vlog*), bahkan tidak jarang *vlogger* yang menentukan tema tertentu yang ingin dia ketahui dan sebarkan kepada banyak orang melalui video yang ia buat. Berbicara

kembali mengenai tujuan pembuatan *vlog*, untuk saat ini sangatlah beragam. Sebagian orang melakukan *vlogging* untuk sekedar *sharing*, berbagi informasi, dan bahkan untuk *getting revenue* atau untuk dijadikan ladang bisnis untuk mendapatkan penghasilan. Bahkan di zaman sekarang tidak jarang kita temui beberapa orang yang memamerkan hasil kerja kerasnya atau membagikan kisah suksesnya sebagai seorang *vlogger* sukses.

Menurut Wikipedia (2018) beberapa kelebihan dari *vlog* atau video *blog* atau blog berupa video antara lain adalah:

1. *Vlog* atau video *blog* menawarkan pengalaman situs yang lebih kaya dibandingkan dengan *blogging* yang hanya dalam bentuk teks, sedangkan *vlog* mengombinasikan video, suara, gambar serta teks.
2. *Vlog* mampu meningkatkan kandungan informasi serta emosi para penikmatnya (pengguna internet lainnya).
3. *Vlog* akan menghasilkan ekspresi yang lebih alami daripada sekedar tulisan atau gambar saja.
4. Selain bisa berfungsi sebagai media yang *entertaining* (menghibur) *vlog* juga bisa berfungsi sebagai media yang edukatif (mendidik).
5. Pengguna dapat mengulang bagian-bagian tertentu untuk melihat kembali informasi yang dirasa penting untuk melihat gambaran secara lebih detail.
6. *Vlog* cocok digunakan pada saat mengajarkan materi ranah psikomotor atau perilaku.
7. Media seperti *vlog* dapat membuat penggunaannya menjadi lebih bisa mengeksplorasi berbagai cara baru dalam berkomunikasi atau menyampaikan informasi.

Cara mengoperasikan atau menggunakan media *vlog* menurut Wikipedia (2018) adalah:

1. Pastikan anda memiliki laptop/ipad/HP Android untuk bisa mengakses *vlog*.
2. Pastikan laptop/ipad/HP Android anda terkoneksi dengan jaringan internet.
3. Masuk ke program atau aplikasi google/google chrome, Mozilla firefox kemudian pada kolom “*search*” silahkan ketik judul *vlog*/tema *vlog* sesuai kebutuhan dan atau keinginan anda. Atau, masuk ke lini masa youtube kemudian klik ikon kaca pembesar maka akan muncul kolom bertuliskan “telusuri youtube”, setelah itu ketik judul dari *vlog* yang anda inginkan atau butuhkan.
4. Ketika telah muncul *vlog* yang anda cari kemudian cek terlebih dahulu keterangan video di *description box* atau kotak detesis (bila ada).
5. Simak *vlog* secara seksama agar informasi yang disampaikan di dalam *vlog* dapat anda terima dan pahami secara utuh.
6. Jika anda perlu mengulang informasi yang disampaikan dalam *vlog* anda bisa memutar kembali bagian yang anda perlu ulangi.
7. Jika anda ingin menikmati kembali tayangan *vlog* dalam keadaan *offline* atau tidak terhubung dengan internet maka anda dapat mendownload atau mengunduh *vlog* tersebut.

3. Kreativitas Siswa

a. Definisi Kreativitas

Kreativitas merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kehidupan. Kreativitas dapat membantu seseorang dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya untuk meraih prestasi dalam hidupnya. Ali dan Asrori (2012: 42)

memaparkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari kombinasi karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya dengan cara berpikir divergen.

Seseorang yang memiliki kreativitas selalu berpikir luas dalam mengembangkan gagasannya. Potensi kreativitas yang dimiliki seseorang dapat membantu menciptakan hasil karya, baik dalam bentuk ide atau gagasan yang bermakna dan berkualitas. Menurut Munandar (2009: 47) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu melalui kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Menciptakan sesuatu tidak perlu dimulai dari hal-hal yang baru, tetapi dapat melakukan kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Salah satu hal yang dapat menentukan seseorang itu kreatif adalah kemampuannya untuk dapat membuat kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada. Menurut Hamzah & Nurdin (2011: 154) kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis, mempunyai banyak ide, mampu menggabungkan sesuatu gagasan yang belum pernah tergabung sebelumnya dan kemampuan untuk menemukan ide untuk memecahkan permasalahan.

Kreativitas tidak harus menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya, melainkan siswa dapat menyalurkan ide dengan membuat sesuatu yang menurutnya berbeda dari yang lain melalui kombinasi dari data atau informasi yang tersedia sebelumnya, sehingga ada kebanggaan sendiri dari siswa

dalam menciptakan karyanya. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam menyiasati segala keterbatasan yang dimiliki oleh seseorang, sehingga seseorang yang telah menggunakan kreativitasnya berarti telah melatih dirinya sendiri untuk mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan juga berpeluang untuk menghasilkan sesuatu yang baru untuk memudahkan dalam kehidupannya.

Menurut Beetlestone (2011: 2) kreativitas dapat membantu seseorang dalam menjelaskan dan menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan skil-skil seperti keingintahuan, kemampuan, menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian, antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar terdapat pada siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, kreativitas merupakan komponen penting dalam pembelajaran, tanpa kreativitas siswa hanya akan belajar pada tingkat kognitifnya saja, dan hal ini akan mempersempit pengetahuan siswa dalam belajar mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas diperlukan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Guru harus mampu menciptakan kondisi yang nyaman dalam pembelajaran sehingga bakat-bakat kreativitas dalam siswa dapat keluar dan menghasilkan pemahaman yang mudah dimengerti oleh siswa.

Kreativitas tidak hanya bersifat abstrak, namun juga bersifat konkret. Guru dapat menggunakan acuan taksonomi untuk mengetahui kreativitas siswa. Krathwohl (2002: 212) mengemukakan "*the taxonomy of educational objective is a framework for classifying statements of what we expect or intend students to learn as a result of instruction*". Berdasarkan pernyataan diatas bahwa taksonomi adalah sebuah kerangka kerja untuk mengklasifikasikan apa yang diharapkan pada pembelajaran yang tujuannya untuk menginstruksikan siswa dalam belajar.

Menurut Sudjana (2006: 22) mengemukakan bahwa dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual; (2) ranah afektif berkenaan dengan sikap; (3) ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ketiga taksonomi tersebut tidak dapat berdiri sendiri secara terpisah satu dengan yang lain namun saling berhubungan satu sama lain.

Taksonomi pada ranah kognitif meliputi enam jenjang, yaitu:

1. Mengingat (*remembering*) merupakan kemampuan menyebutkan kembali informasi atau pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan;
2. Memahami (*understanding*) merupakan kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram;
3. Menerapkan (*applying*) merupakan kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu.
4. Analisis (*analyzing*) merupakan kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh;
5. Menilai (*evaluating*) merupakan kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu;
6. Mencipta (*creating*) merupakan kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal (Suparman, 2012: 140).

Kreativitas merupakan puncak dari taksonomi pada ranah kognitif. Siswa sebelum melakukan kreasi atau menciptakan sesuatu, maka siswa harus melakukan tahapan antara lain:

1. Mengingat materi pembelajaran dengan cara menyebutkan, mengingat, menjelaskan, dan mengulang pembelajaran;
2. Memahami materi dengan cara menerangkan, menjelaskan, menguraikan, mendiskusikan, dan mencontohkan;
3. Menerapkan materi yang dapat dilakukan dengan mendemonstrasikan, mempraktekkan, mengemukakan, menggambar dan menyusun;
4. Menganalisis materi pembelajaran dengan cara menemukan, memecahkan, merinci, dan menyimpulkan;
5. Mengevaluasi materi pembelajaran dengan cara mempertahankan, mengkritik, membuktikan, dan merangkum. Setelah semua tahapan tersebut dilakukan, maka siswa dapat menciptakan sebuah produk dari materi yang didapatkan dengan cara melakukan inovasi dan menghasilkan suatu karya. (Suparman, 2012: 140).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengkombinasikan data atau informasi yang telah didapat sebelumnya untuk menciptakan suatu karya baru yang berbeda dengan lainnya dan dapat membantu seseorang dalam memecahkan suatu permasalahan.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas berhubungan dengan proses berpikir seseorang. Seseorang yang memiliki kreativitas, kemampuan berpikirnya akan menyebar secara luas,

dengan hal ini seseorang akan berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif. Menurut Munandar dalam Uno dan Mohamad (2011: 252) berpendapat bahwa indikator kreativitas sebagai berikut:

(1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; (2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; (3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; (4) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; (5) mempunyai atau menghargai rasa keindahan; (6) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; (7) memiliki rasa humor yang tinggi; (8) mempunyai daya imajinasi yang kuat; (9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal); (10) dapat bekerja sendiri; (11) senang mencoba hal-hal baru; (12) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Guru dapat menumbuhkan sikap kreatif pada siswanya, dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat bereaktivitas melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang sifatnya bermain yang memungkinkan munculnya ide-ide kreatif siswa. Berdasarkan ciri-ciri di atas menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas akan selalu aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak ingin diam diri atau pasif dan akan selalu mencari tantangan agar bisa mendapatkan hal baru seperti apa yang ingin didupatkannya. Menurut Sukmadinata (2005: 104), seseorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian seperti: mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, dan kaya akan pemikiran.

Salah satu penilaian proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah melihat sejauh mana kreativitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Jamaris (2006: 164), memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir saat seseorang memecahkan masalah, yaitu:

(1) kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide; (2) kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah; (3) keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri; (4) elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain; dan (5) keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

Guru dalam pembelajaran IPS harus bisa membentuk siswa didik untuk peka terhadap masalah-masalah sosial yang ada di sekitarnya dan berupaya untuk mencari pemecahan terhadap permasalahan sosial tersebut. Berdasarkan karakteristik di atas siswa yang kreatif menunjukkan bahwa dalam memecahkan masalah, dapat dilihat dari berbagai aspek, salah satunya adalah kemampuan dalam mengemukakan berbagai alternatif untuk memecahkan masalahnya. Siswa yang memiliki lebih dari satu alternatif akan mempermudah dirinya untuk dapat memecahkan masalahnya karena jika siswa tidak berhasil dalam memecahkan masalahnya, siswa masih memiliki berbagai alternatif lain hingga mampu memecahkan masalahnya sendiri. Hal ini akan melatih siswa untuk selalu bersemangat dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi berbagai masalah.

Hamalik (2003: 179) mengemukakan bahwa aspek khusus berpikir kreatif adalah berpikir *divergen* yang memiliki ciri-ciri yaitu: (1) fleksibilitas, yaitu menggambarkan keragaman ungkapan atau sambutan terhadap sesuatu stimulasi; (2) Orisinalitas, yaitu menunjuk pada tingkat keaslian sejumlah gagasan, jawaban, atau pendapat terhadap suatu masalah; (3) *fluency*, yaitu menunjuk pada kuantitas output, artinya lebih banyak jawaban berarti lebih kreatif.

Kreativitas dalam penelitian ini merupakan fleksibilitas dalam berpikir siswa yang bersifat abstrak dan kongkret untuk mewujudkan suatu gagasan atau ide yang menimbulkan motivasi untuk mengembangkan diri dalam prestasi

belajar. Kreativitas siswa yang abstrak dapat diketahui dengan cara dia mengemukakan pendapat, mampu mengelola ide atau pendapatnya ke dalam sebuah produk, menanyakan sesuatu hal yang berkaitan dengan materi yang belum ia mengerti, mampu menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang, dan selalu memberikan bukti atau alasan atas pendapatnya. Sedangkan kreativitas siswa yang bersifat kongkret dapat diketahui dari rasa keindahan yang dimiliki oleh siswa dengan dapat menghasilkan produk yang rapi dan bersih dan mampu memadukan secara detail materi yang telah disampaikan guru ke dalam sebuah produk. Menumbuhkan kreativitas, gagasan atau ide sendiri pada diri siswa perlu dibina agar potensi yang ada dalam diri siswa dapat terarah untuk mengembangkan keterampilan yang dimilikinya, sehingga terpilih indikator kreativitas yang berhubungan dengan tujuan tersebut, tanpa mengabaikan esensi dari ciri-ciri kreativitas yang lain.

Berdasarkan ciri-ciri kreativitas yang telah dipaparkan di atas, peneliti menggunakan indikator yang dikemukakan oleh Munandar dalam Uno dan Mohamad (2011: 252) diantaranya adalah: (1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; (2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; (3) memberikan banyak gagasan dan usul; (4) mampu menyatakan pendapat spontan dan tidak malu-malu; (5) memiliki rasa keindahan; (6) mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; (7) memiliki rasa humor yang tinggi; (8) mempunyai daya imajinasi kuat; (9) mampu mengajukan pemikiran dan gagasan yang berbeda dari orang lain (orisinal); (10) dapat bekerja sendiri; (11) senang mencoba hal-hal baru; (12) dapat mengembangkan suatu gagasan.

Pemikiran indikator kreativitas didasari oleh permasalahan yang terjadi di sekolah. Permasalahan tersebut antara lain rendahnya rasa ingin tahu siswa, kurangnya inisiatif dari siswa untuk mengemukakan pendapat, masih rendahnya kemampuan siswa untuk mengembangkan suatu gagasan sehingga dia tidak bisa menghasilkan suatu produk yang kreatif. Permasalahan yang terjadi pada siswa di atas harus mendapatkan jalan keluar untuk diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti memilih indikator yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

c. Meningkatkan Kreativitas Siswa

Guru mempunyai tanggung jawab terhadap pemahaman siswa dan guru hendaknya mengusahakan suatu lingkungan belajar dengan kemampuan-kemampuan siswa, selain itu guru juga harus melatih siswa untuk dapat menumbuhkan kreativitas dalam diri siswa, karena hal tersebut sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka untuk bersaing meraih prestasi di sekolah dan tentunya untuk meraih kesuksesan ketika sudah memasuki dunia kerja. Oleh karena itu diperlukan dorongan, pujian, dan teguran dari guru untuk menumbuhkan itu semua.

Menurut Hamalik (2003: 180), dalam mengembangkan kreativitas siswa guru perlu menyediakan kondisi-kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penambahan aspek keluwesan, keaslian, dan kuantitas dari kreativitas yang dimiliki oleh para siswa. Langkah-langkah dalam mengembangkan kreativitas siswa yaitu: (1) mengklasifikasikan jenis-jenis masalah yang akan disajikan kepada siswa; (2) mengembangkan dan menggunakan keterampilan-keterampilan pemecahan masalah; dan (3) memberikan ganjaran bagi prestasi belajar yang kreatif. Langkah-langkah tersebut merupakan cara untuk mempermudah siswa

agar mampu mengembangkan kreativitasnya. Guru harus pandai dalam memilih masalah yang harus diselesaikan oleh siswa, topik masalah yang diambil hendaknya mampu mengajak siswa untuk kreatif dan berpikir luas dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu, siswa yang kreatif perlu diberikan *reward* untuk memotivasi siswa agar kemampuan kreativitasnya dapat terus dikembangkan.

Munandar (2009: 69), mengemukakan untuk meningkatkan kreativitas siswa, terdapat saran-saran yang harus dilakukan oleh guru, antara lain: (1) guru harus menghargai kreativitas anak; (2) bersikap terbuka terhadap gagasan baru; (3) guru mengakui dan menghargai adanya perbedaan individual; (4) guru bersikap menerima dan menunjang anak; (5) guru menyediakan pengalaman belajar yang berdiferensiasi; dan (6) mengikutsertakan anak dalam mengambil bagian dalam merencanakan pekerjaan sendiri dan pekerjaan kelompok. Sedangkan teknik yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas menurut Slameto (2010: 156) yaitu: (1) melakukan pendekatan inkuiri (pencaritahuan); (2) menggunakan teknik-teknik sumbang saran; (3) memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif; (4) meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.

Guru dalam upaya meningkatkan kreativitas harus mampu mengajak siswa bersikap terbuka kepada guru dan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga dalam hal ini guru akan mudah mengenali karakteristik siswa sehingga pembentukan keterampilan dan kreativitas dalam diri siswa akan dapat dikembangkan. Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan hal-hal yang harus dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah:

- a. Memilih topik masalah yang mampu mengajak siswa untuk kreatif dan berpikir luas dalam menyelesaikan suatu permasalahan.
- b. Menggunakan keterampilan-keterampilan dalam pemecahan masalah.
- c. Mengikutsertakan siswa dalam menyusun dan merencanakan kegiatan-kegiatan belajar.
- d. Memberikan *reward* terhadap siswa yang kreatif.

4. Hasil Belajar IPS

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Sebagaimana dikemukakan oleh *Unesco* dalam Maulana (2010) ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai oleh pendidikan, yaitu: *learning to know*, *learning to be*, *learning to life together*, dan *learning to do*. Sementara itu dalam sistem pendidikan nasional tentang rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu tipe hasil belajar:
 - a. Pengetahuan hafalan yaitu pengetahuan yang sifatnya faktual. Tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.
 - b. Pemahaman yaitu kemampuan menangkap kemampuan menangkap makna dari suatu konsep, misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya.
 - c. Aplikasi (penerapan) yaitu kesanggupan menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Misalnya memecahkan persoalan dengan rumus tertentu.
 - d. Analisis yaitu usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
 - e. Sintesis yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
 - f. Evaluasi yaitu pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi, dll.
2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif

sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks, di antaranya:

- a. *Receiving* atau *attending* yaitu semacam kepekaan menerima rangsangan dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi dan gejala.
 - b. *Responding* atau jawaban yaitu reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - c. *Valuing* atau penilaian yaitu berhubungan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
 - d. Organisasi yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lainnya, pemantapan dan prioritas nilai yang telah di milikinya.
 - e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yaitu keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang dapat mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
3. Ranah psikomotoris, hasil belajar bidang psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan, kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan yaitu:
- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan tidak sadar.
 - b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
 - c. Kemampuan perceptual, termasuk didalamnya membedakan visual, adaptif, motorik, dll.
 - d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan keharmonisan dan ketepatan.
 - e. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.

- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non verbal* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Dari kategori hasil belajar yang terbagi menjadi tiga ranah di atas, yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotoris, masing-masing ranah terdiri dari sejumlah aspek yang saling berkaitan. Dan alat penilaian untuk setiap ranah tersebut juga mempunyai karakteristik tersendiri karena setiap ranah berbeda dalam cakupan yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan yang dipelajari di sekolah saja, tetapi juga mencakup sikap dan keterampilan siswa.

b. Pembelajaran IPS di SD

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada jenjang pendidikan dasar. Keberadaan siswa dengan

status dan kondisi sosial yang berbeda-beda tentunya akan menghadapi masalah yang berbeda pula dalam perjalanan hidupnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS sangatlah penting karena materi-materi yang didapatkan siswa di sekolah dapat dikembangkan menjadi sesuatu yang lebih bermakna ketika siswa berada di lingkungan masyarakat, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang. Dalam Kurikulum Pendidikan Dasar Tahun 1993, disebutkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tata Negara. Khusus di sekolah lanjutan tingkat pertama program IPS hanya mencakup bahan kajian geografi, ekonomi, dan sejarah. Sedangkan pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik di MI/SD.

Adapun tujuan pembelajaran IPS SD adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa-siswi untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat dan kemampuan dan lingkungannya dalam bidang pembelajaran IPS SD, selain tujuan di atas secara umum tujuan pembelajaran IPS atau tujuan instruksional IPS yang dilaksanakan selama ini sekurang-kurangnya sebagai berikut:

1. Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat.

2. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
3. Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian.
4. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupannya yang tidak terpisahkan.
5. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, perkembangan ilmu, dan teknologi.

Dari pengertian diatas, menunjukkan bahwa IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang didalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora).

Untuk itu pembelajaran IPS di sekolah dasar dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan contoh sikap sebagai bekal untuk menghadapi hidup dengan segala tantangannya (Widyastuti, 2018). Selain itu, diharapkan melalui pembelajaran IPS kelak siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat.

Dengan demikian, sehubungan dengan pengertian hasil belajar dan pembelajaran IPS yang telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS merupakan hasil optimal siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik yang diperoleh siswa setelah mempelajari IPS dengan jalan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan sehingga siswa tersebut mampu mencapai hasil maksimal belajarnya sekaligus memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah sosial dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat.

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi, K. Y. C., Suarjana, I. M., & Arini, N. W (2016) berjudul “Penerapan Model *Student Fasilitator and Explaining* Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkannya model *student fasilitator and explaining* berbantuan media konkret dalam mata pelajaran Matematika kelas IVA SD No. 1 Banjar Jawa tahun pelajaran 2015/2016. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IVA SD No. 1 Banjar Jawa tahun pelajaran 2015/2016 berjumlah 41 orang siswa. Data dikumpulkan melalui metode tes dan observasi, kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika ranah kognitif siswa kelas IVA pada siklus I mencapai 69,38 dengan kriteria cukup, pada siklus II rata-rata hasil belajar matematika siswa meningkat hingga mencapai 80,88 dengan kriteria

baik. Hasil belajar ranah afektif siswa pada siklus I mencapai 72,15 meningkat pada siklus II menjadi 90,31, dan hasil belajar ranah psikomotor siswa pada siklus I mencapai 70,73 dan pada siklus II meningkat menjadi 86,59. Ketuntasan belajar kognitif pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 43,9%. Dengan demikian, disimpulkan bahwa model pembelajaran *student fasilitator and explaining* berbantuan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IVA semester genap SD No. 1 Banjar Jawa tahun pelajaran 2015/2016.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nirsam, N., Hatibe, M. A., & Kamaluddin K. (2013) dengan judul “penerapan model pembelajaran kooperatif *student fasilitator and explaining* untuk meningkatkan pemahaman konsep Fisika pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Palu”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep fisika antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *student fasilitator and explaining* dengan yang mengikuti pembelajaran langsung di kelas X SMA Negeri 5 Palu. Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen kuasi dengan desain “*the equivalent pretest-posttest design*”. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 5 Palu. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Kelas X MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 2 sebagai kelas kontrol. Instrumen pemahaman konsep berupa tes pilihan ganda. Berdasarkan hasil pengolahan data, untuk kelas eksperimen diperoleh rerata skor tes awal adalah 5,77 dan untuk tes akhir adalah 8,10. Untuk kelas kontrol diperoleh rerata skor tes awal 5,83 dan untuk tes akhir 6,97. Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,13 > 1,68$). Hal ini berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep fisika melalui

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student facilitator and explaining* pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Palu.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Lestari, N. W. I., Kristiantari, M. R., Negara, I. G. A. O., & Ke, S. P. M (2014) dengan judul “pengaruh model pembelajaran SFE (*student facilitator and explaining*) terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran SFE (*student facilitator and explaining*) terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *non equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan yang berjumlah 232. Sampel diambil dengan teknik random sampling.. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran SFE (*student facilitator and explaining*) dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional ($t\text{-hitung} = 8,044 > t\text{-tabel} = 2,000$) di dapat rata-rata hasil belajar dalam pembelajaran IPA kelas V yang dibelajarkan dengan model pembelajaran SFE (*student facilitator and explaining*) lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional ($82,19 > 67,2$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SFE (*student facilitator and explaining*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan.

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2017) yang berjudul “penerapan model pembelajaran *student facilitator and explaining* pada mata pelajaran mekanika teknik dan elemen mesin terhadap hasil belajar siswa kelas X TPM SMK Negeri 5 Surabaya”. Hasil penelitian ini yaitu pelaksanaan penerapan model pembelajaran *student facilitator and explaining* dapat dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan sintaks pembelajaran dari teori yang sudah ada.. Hasil uji t menunjukkan nilai t-hitung sebesar 2,535 dan t-tabel sebesar 1,669. Karena t-hitung > t-tabel, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *student facilitator and explaining* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang tidak diberi perlakuan. Serta hasil respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *student facilitator and explaining* sebesar 79,69% termasuk kategori baik.

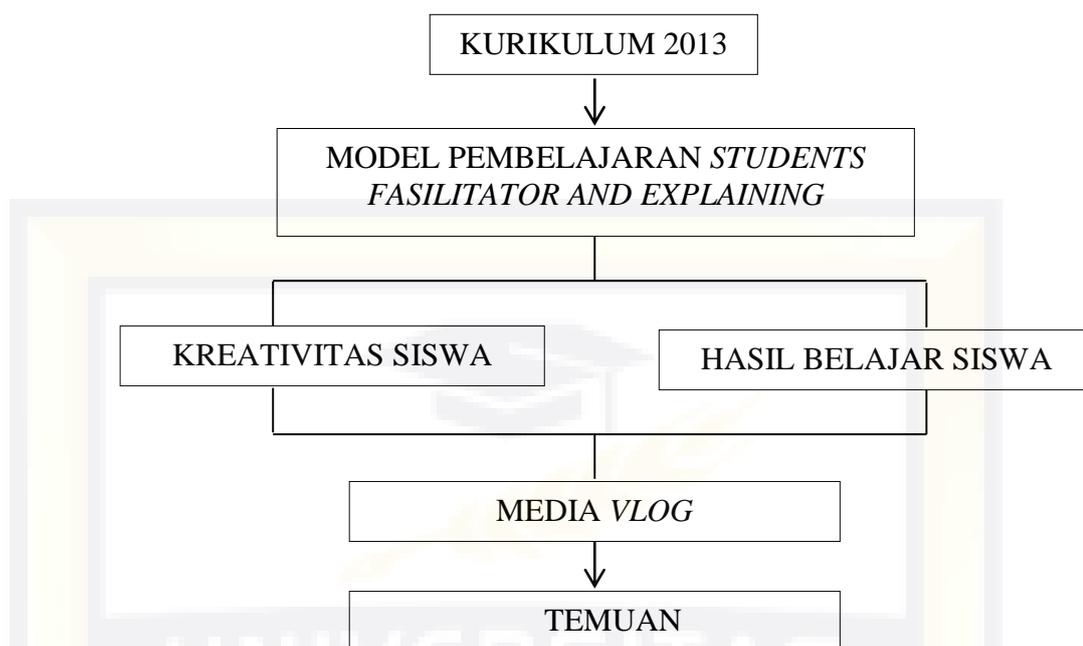
Saraswati (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “implementasi model *student facilitator and explaining* berbantuan *flash* materi *microsoft excel* untuk meningkatkan motivasi, sikap, dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Patebon”. Hasil analisis data, analisis pertama yaitu hasil motivasi pada kelas eksperimen terdapat meningkatkan dari 43,55 menjadi 78,22, besarnya peningkatan memperoleh dari uji gain yaitu 0,61 dengan kategori sedang. Sedangkan hasil sikap belajar kelas eksperimen memperoleh rata-rata 48,75 menjadi 73,12, untuk besarnya peningkatan sikap diperoleh dari uji gain yaitu 0,48 dengan kategori sedang. Hasil perhitungan *t-test* dari nilai hasil belajar kognitif yaitu t hitung = 6,708 sedangkan t-tabel = 1,67 dengan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 32 + 32 - 2 = 62$. Jadi

t-hitung > t-tabel, ini berarti hipotesis diterima. Untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dilihat dari uji gain, untuk uji gain pada kelas eksperimen peningkatan hasil belajar kognitif berkategori sedang sebesar 0,58. persentase skor pada aspek psikomotorik kelas eksperimen sebesar 80,31% sedangkan kelas kontrol 70%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa implementasi model *student facilitator and explaining* mampu meningkatkan motivasi, sikap dan hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Patebon.

C. Kerangka Pikir

Model pembelajaran *student facilitator and explaining* adalah rangkaian penyajian materi awal yang diawali dengan menyampaikan kompetensi siswa yang harus dicapai lalu menjelaskannya dengan didemonstrasikan, kemudian diberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulangi kembali untuk dijelaskan kepada rekan-rekannya dan diakhiri dengan penyampaian materi pada siswa.

Video *blog (vlog)* merupakan salah satu media audio visual yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Dengan menggunakan media *vlog* dapat memberikan model yang lebih realistis kepada siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya proses pembelajaran yang menggunakan media *vlog*, siswa dapat mengefisienkan waktu dalam belajar, memberikan pengalaman yang baru kepada siswa, dan memberikan informasi yang akurat, dan lebih menarik, tetapi menyita banyak waktu dan memerlukan biaya yang cukup mahal.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dijabarkan, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis yang merupakan dugaan sementara di dalam penelitian ini, yaitu: Penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media vlog dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.

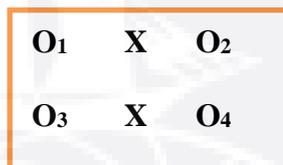
BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bagian ini, peneliti memberikan penjelasan tentang metode penelitian. Bagian ini terdiri dari jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sample, variabel penelitian, instrumen penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Masing-masing poin akan dibahas seperti berikut ini.

A. Jenis Penelitian

Design penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian *quasi eksperimental design*. *Quasi experimental design* adalah jenis desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random (Arikunto, 2006). Peneliti menggunakan desain *quasi experimental design* karena dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel dari luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

O₁: Kelompok Eksperimen

O₂: Kelompok Eksperimen Setelah diberi *Treatment*

X: *Treatment*

O₃: Kelompok Kontrol

O₄: Kelompok Kontrol dengan Pembelajaran Konvensional

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* dan dilaksanakan di SD Inpres Pampang II dan SD Inpres Panaikang II/1 Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2021 semester genap tahun akademik 2020/2021.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. Adapun Populasi pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1. Populasi Siswa SD Kelas V di Kecamatan Panakkukang

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1	SD Islam Athirah Racing Centre	12
2	SD Inpres Pampang 1	70
3	SD Dunia Anak	16
4	SD Inpres Paropo	21
5	SD Inpres Pampang	53
6	SD Inpres Panaikang 2/1	55
7	SD Inpres Tamamaung 1	50
8	SD Inpres Tello Baru	70
9	SD Inpres Tello Baru 1/1	38
10	SD Inpres Tello Baru ½	56
11	SD Inpres Toddopuli 1	72
12	SD Inpres Unggulan Toddopuli	81
13	SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah	149
14	SD Negeri Batulaccu	27
15	SD Negeri Karuwisi 2	48
16	SD Negeri Paccinang 1	68

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
17	SD Negeri Tamamaung	21
18	SD Islam Terpadu Al-Qalam	15
19	SD Terpadu Rama Makassar	12
20	SD Kemala Bayangkari	17
21	SD Islam Al-Izhar Makassar	12
22	SDS Islam Al-Bayyinah	47
23	SD Negeri Pannyikkokang II	41
24	SD Bustanul Islamiah	17
25	SD Bina Kasih	17
26	SDIT Al Biruni Mandiri	23
27	SD Inpres Karuwisi I	63
28	SD Rama Sejahtera Makassar	28
29	SD Negeri Panaikang 1	78
30	SD Kids Star	42
31	SD Negeri Panaikang 3	71
32	SD Muhammadiyah I Tello Baru	55
33	SD Negeri Paccinang	76
34	SD Madania Makassar	19
35	SD Inpres Karuwisi 2	68
36	SD Negeri Panaikang 2	61
37	SD Islam Terpadu Nurul Fikri	130
38	SD Negeri Tamamaung 1	65
39	SD Inpres Tamamaung 2	31
40	SD Negeri Pampang	76
41	SD Inpres Tamamaung III	54
42	SD Swasta Filadelfia	43
43	SD Inpres Panaikang 11	44
44	SD Inpres Tamamaung IV	34
45	SD Negeri Pannyikkokang 1	60
46	SD Inpres Tamajene	43

Sumber: sekolah.data.kemdikbud.go.id

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan *ialah simple random sample*.

Simple random sample adalah proses pengambilan sampel melalui cara memilih

sampel acak. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah, siswa kelas 5 SD Inpres Pampang II dan SD Inpres Panaikang II/1 Kota Makassar Sampel terdiri atas 20 orang siswa SD Inpres Pampang II dan 20 siswa SD Inpres Panaikang II/1 Kota Makassar.

Tabel 3.2 Sampel Siswa Kelas V SD Inpres Pampang II Kota Makassar SD Inpres Panaikang II/1 Kota Makassar

No	Kelas	Jumlah Sampel
1	SD Inpres Pampang II	20
2	SD Inpres Panaikang II/1	20

Sumber: Operator Sekolah (2021)

D. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua *variabel* penelitian yaitu *dependen variable* dan *independen variable*. *dependen variabel* atau *variable bebas* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat. Dalam penelitian ini yang menjadi *dependen variable* atau *variable bebas* yaitu kreativitas dan hasil belajar IPS Siswa. *Independen variabel* atau *variabel terikat* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab. Dalam penelitian ini yang menjadi *independen variabel* atau *variabel terikat* adalah penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog*.

E. Instrumen Penelitian

1. Tes

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrument tes. Tes yang digunakan pada penelitian ini berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal

sebanyak 10 Nomor. Jenis tersebut digunakan guna mengukur kemampuan siswa khususnya yang berkaitan dengan materi IPS.

2. Kuesioner/Angket

Kuesioner/angket merupakan instrumen penelitian yang berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang disusun berdasarkan variabel yang telah ditentukan, dan dibagikan langsung kepada siswa, yaitu siswa kelas V SD Inpres Pampang II Dan SD Inpres Panaikang II/1 Kota Makassar. Angket ini diberikan untuk menilai kreativitas siswa. Kuesioner diukur menggunakan skala *Likert*.

F. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis yaitu data primer (*primary data*) dan data sekunder (*secondary data*).

1. Data Primer (*primary data*)

Data primer yaitu data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya.

2. Data Sekunder (*secondary data*)

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, baik berupa keterangan maupun literatur yang berhubungan dengan penelitian yang bersifat melengkapi atau mendukung data primer.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes

Tes yang digunakan pada penelitian ini berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 10 nomor. Tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan melihat nilai yang diperoleh siswa melalui tes tersebut. Dalam penelitian ini tes yang diberikan kepada siswa ada dua macam, yaitu:

- a. Pretest, yaitu bentuk tes yang diberikan sebelum dimulainya proses pengajaran. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sampai dimana penguasaan siswa terhadap bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- b. Posttest, yaitu tes yang diberikan pada setiap akhir program satuan pengajaran. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pencapaian siswa terhadap bahan pengajaran setelah melalui kegiatan belajar. Adapun untuk instrumen tes sebagaimana terlampir.

2. Kuesioner/Angket

Kuesioner/Angket merupakan instrumen penelitian yang berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang disusun berdasarkan variabel yang telah ditentukan, dan dibagikan langsung kepada siswa, yaitu siswa kelas V SD Inpres Pampang II dan SD Inpres Panaikang II/1 Kota Makassar. Angket ini diberikan untuk menilai kreativitas siswa. Kuesioner diukur menggunakan skala Likert. Angket ini diberikan kepada siswa setelah siswa melakukan posttest.

H. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kualitas data dan uji hipotesis.

1. Uji Kualitas Data

Untuk melakukan uji kualitas data atas data primer ini, peneliti menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas (Ghozali, 2013: 52).

a. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2013: 52). Uji validitas ini dapat menggunakan *Pearson Correlation*, yaitu dengan cara menghitung korelasi antara nilai yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan. Apabila nilai signifikan yang didapat memiliki nilai kurang dari *alpha* 0,05 berarti data yang diperoleh adalah valid. Serta dalam penentuan layak atau tidaknya suatu item yang digunakan, ialah sebagai berikut:

- 1) Jika $r \text{ hitung} > r \text{ table}$ maka pertanyaan dianggap valid
- 2) Jika $r \text{ hitung} < r \text{ table}$ maka pertanyaan dianggap tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari suatu variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2013: 47). Untuk mengukur reliabilitas digunakan uji statistik *cronbach alpha*. Metode pengambilan keputusan untuk uji reliabilitas menggunakan batasan 0,6, yakni dimana reliabilitas yang kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik (Priyanto, 2008: 26). Jadi suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel apabila memenuhi kriteria: *Cronbach Alpha* $> 0,60$.

2. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini peneliti ingin menguji hubungan antara satu variabel dengan variabel lain. Uji statistik t menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas atau independen secara individual dalam menerangkan variasi dependen (Ghozali, 2013: 98). Untuk menguji statistik t dengan membandingkan antara t-hitung dengan t-tabel. Apabila nilai t-hitung $>$ t-tabel berarti ada pengaruh yang signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat, atau bisa juga dengan signifikansi di bawah 0,05 yang menyatakan bahwa suatu *variabel independen* secara individual mempengaruhi *variabel dependen*.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, peneliti memberikan penjelasan tentang hasil penelitian serta pembahasan. Masing-masing poin akan dibahas secara representatif seperti berikut ini.

A. Hasil Penelitian

1. Penerapan model pembelajaran *Students Fasilitator and Explaining* Menggunakan Media *Vlog* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar
 - a. Karakteristik Distribusi Siswa

Hasil yang diperoleh dari rekapitulasi data yang terkumpul selanjutnya dilakukan perhitungan secara statistik untuk melihat gambaran dari masing-masing variabel. Untuk mendapatkan gambaran tentang kreativitas siswa disajikan data dalam bentuk distribusi frekuensi.

Berdasarkan data yang diperoleh dari penyebaran angket pada siswa, maka data untuk variabel penggunaan media *vlog* terbagi dalam lima tingkatan. Tingkatan tersebut dibuat berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP), yaitu:

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Angket Tentang Kecerdasan Intelektual

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
81-100	Sangat Tinggi	11	55
61-80	Tinggi	9	45
41-60	Cukup	0	0
21-40	Rendah	0	0
00-20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		20	100

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian (2021)

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dari 20 siswa yang masuk dalam kriteria sangat tinggi sebanyak 11 siswa (55%), dalam kriteria tinggi sebanyak 9 siswa (45%), dan tidak ada siswa yang kriterianya sedang, rendah, dan sangat rendah.

b. Pengujian Prasyarat

1. Uji Instrumen

a) Uji Validitas

Untuk mengetahui instrument yang digunakan dalam penelitian ini valid/layak digunakan maka peneliti melakukan uji validitas terhadap instrument yang digunakan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2. Hasil Uji Validasi Angket Kreativitas Siswa

No.	Nilai	α (0.05)	Keterangan
1	0.003	0.05	Valid
2	0.001	0.05	Valid
3	0.003	0.05	Valid
4	0.005	0.05	Valid
5	0.001	0.05	Valid
6	0.000	0.05	Valid
7	0.000	0.05	Valid
8	0.008	0.05	Valid
9	0.000	0.05	Valid
10	0.009	0.05	Valid

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian (2021)

b) Uji Reliabilitas

Dengan menggunakan *SPSS 22 for windows* maka hasil uji reliabilitas terhadap instrumen dikatakan reliabel jika memberikan nilai *cronbach alpha* (α) lebih besar dari 0,60. Berikut uji reliabilitas dalam bentuk tabel.

Tabel 4.3. Hasil Pengujian Reliabilitas Data

Variabel	Jumlah Item	Koefisien Reliabilitas (a)	Nilai Batas Alpha (a)	Keputusan
Kreativitas Siswa	10	0,857	0,60	Reliabel

Sumber Data: *Output SPSS 22 (2021)*

Berdasarkan data pada Tabel 4.8, yakni angka-angka dari nilai *alpha cronbach's* pada variabel dalam penelitian ini semua menunjukkan besarnya diatas nilai 0,60, dimana *nilai alpha cronbach's* pada variabel kreativitas siswa sebesar 0,857. Hal ini berarti bahwa seluruh pernyataan item untuk variabel independen dan dependen adalah reliabel dan dapat disimpulkan bahwa instrumen pernyataan kuesioner menunjukkan kehandalan dalam mengukur variabel-variabel dalam model penelitian.

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian, maka digunakan perhitungan secara statistik terhadap analisis regresi linear berganda. Analisis linear berganda yang digunakan adalah untuk melihat pengaruh variabel penggunaan media *vlog*.

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada pengaruh penggunaan media *vlog* terhadap kreativitas siswa, digunakan uji t pada analisis *one sample t-test*. Pada bagian ini ada dua hipotesis yang diajukan dalam analisis, yaitu:

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media *vlog* terhadap kreativitas siswa.

H_1 = Ada pengaruh penggunaan media *vlog* terhadap kreativitas siswa.

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *vlog* terhadap kreativitas siswa peneliti menguji hipotesis dengan membandingkan nilai

signifikansi (Sig.) Dengan nilai probabilitas 0,05. Dalam penelitian ini hasil uji hipotesis yang diperoleh adalah:

Tabel 4.4. *One Sample Test*

<i>Test Value = 40</i>						
<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>						
	<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Kreativitas Siswa	-6.699	19	.000	-6.600	-8.66	-4.54

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian (2021)

Berdasarkan *output* yang diperoleh pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) Adalah $0,000 \geq 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ada pengaruh penggunaan media *vlog* terhadap kreativitas siswa.

2. Penerapan Model Pembelajaran *Students Fasilitator and Explaining* Menggunakan Media *Vlog* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar

Penerapan model pembelajaran *student facilitator and expalaining* pada mata pelajaran IPS dalam penelitian ini yaitu proses pembelajaran IPS yang menganjurkan siswa untuk membaca terlebih dahulu materi pelajaran, kemudian selanjutnya siswa diminta untuk mempresentasikan materi tersebut dalam bentuk *vlog*. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *student facilitator and explaining* adalah sebagai berikut:

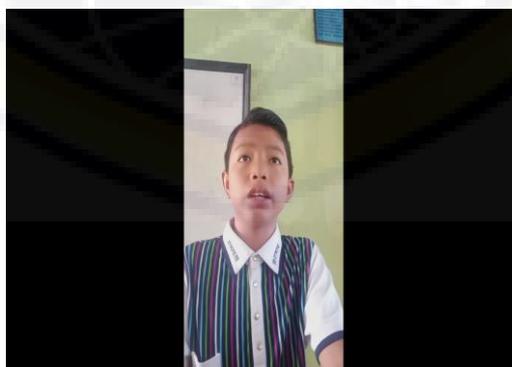
- a) Peneliti mengenalkan model pembelajaran yang akan digunakan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b) Peneliti menjelaskan inti materi yang akan dipelajari.

- c) Peneliti membagi kelas menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok 4-5 siswa. Setiap siswa terdapat satu ketua yang bertanggung jawab terhadap kelompoknya dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
- d) Peneliti membagikan materi yang berbeda pada satu kelompok dengan kelompok yang lain.
- e) Setelah setiap kelompok menerima materinya, setiap kelompok berdiskusi untuk mengerjakan materi tersebut.



Gambar 4.1 Diskusi Kelompok

- f) Peneliti mendampingi siswa secara *online* dengan memberikan arahan dalam group kelas dalam mengerjakan tugas kelompok.
- g) Setelah semua sudah selesai berdiskusi, kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjasamanya dalam bentuk *vlog* dimana ketua kelompok yang bertanggung jawab membuat *vlog* tersebut.



Gambar 4.2 Vlog Siswa

- h) Pada penutupan peneliti menanyakan apakah metode pembelajaran ini menyenangkan atau tidak.

Selanjutnya bagian ini memaparkan data hasil pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menggunakan media *vlog* dalam proses pembelajaran. Pada bagian ini juga ditampilkan hasil test yang menunjukkan hasil belajar siswa menggunakan *vlog* dalam proses pembelajaran.

- a. Hasil tes siswa pada pretest untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa setelah tabulasi dan menganalisis nilai Siswa ke dalam bentuk persentase, mereka diklasifikasikan menjadi enam tingkatan. Tabel berikut adalah skor pretest siswa dan persentase kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.5. Persentase Nilai Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Klasifikasi	Skor	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat bagus	81-100	0	0	0	0
Baik	61-80	15	75	12	60
Cukup	41-60	5	25	8	40
Kurang	21-40	0	0	0	0
Sangat Kurang	1-20	0	0	0	0
Total		20	100%	20	100%

Sumber: Puskur (2006: 35)

Berdasarkan data pada tabel 4.1, pada kelompok eksperimen dari 20 siswa, tidak ada siswa yang masuk kategori sangat bagus, 15 orang (75%) masuk kategori baik, 5 orang (25%) masuk pada kategori cukup dan tidak ada siswa yang masuk kategori kurang dan sangat kurang. Pada kelompok kontrol, tidak ada

siswa yang masuk kategori sangat bagus, 12 orang (60%) masuk pada kategori baik, 8 orang (40%) masuk kategori cukup, dan tidak ada siswa yang masuk pada kategori kurang dan sangat kurang.

b. Nilai rata-rata dan standar deviasi dari pretest siswa untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Sebelum *treatment* dilakukan, baik kelompok eksperimen dan kontrol diberi pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Selanjutnya, tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tingkat yang sama atau tidak.

Setelah menghitung hasil pretest siswa, nilai rata-rata dan standar deviasi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.6. Nilai Rata-rata dan Standard Deviasi dari Pretest Siswa

Kelompok	Skor Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimental	65.50	5.356
Kontrol	63.75	5.821

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian (2021)

Berdasarkan klasifikasi hasil tes, nilai rata-rata dari kelompok kontrol (63.75) dianggap masih rendah dengan standar deviasi 5.821. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 65.50 dengan standar deviasi 5.356 dan masih masuk pada kategori rendah.

c. Hasil posttest siswa untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Pada bagian ini nilai siswa diklasifikasikan ke dalam lima tingkat. Skor tersebut kemudian ditabulasikan dan dianalisis menjadi persentase. Tabel berikut adalah ringkasan statistik posttest siswa dari kedua kelompok.

Tabel 4.7. Persentase Nilai Posttest Siswa

Klasifikasi	Skor	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat bagus	81-100	2	10	0	0
Baik	61-80	18	90	15	75
Cukup	41-60	0	0	5	25
Kurang	21-40	0	0	0	0
Sangat Kurang	1-20	0	0	0	0
Total		20	100%	20	100%

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian (2021)

Dari klasifikasi, nilai, dan persentase tingkat kelompok eksperimen diilustrasikan dalam tabel di atas bahwa dari 20 siswa, tidak ada siswa yang berada pada kategori cukup, kurang dan sangat kurang. Ada 2 orang (10%) pada kategori sangat bagus dan ada 18 orang (90%) pada kategori baik. Pada kelompok kontrol tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat bagus, kurang dan sangat kurang. Namun, Ada 15 orang (75%) yang berada pada kategori baik dan, ada 5 orang (25%) yang berada pada kategori cukup

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa ada peningkatan signifikan peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen selama penelitian.

- d. Nilai rata-rata dan standar deviasi posttest siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada tabel berikut, peneliti menyajikan skor rata-rata dan standar deviasi kedua kelompok.

Tabel 4.8. Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi Posttest Siswa

Kelompok	Skor Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimental	72.75	5.520
Kontrol	64.75	3.342

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian (2021)

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 64.75 dengan standar deviasi yang diperoleh 3.342. Sedangkan untuk kelompok eksperimen, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 72.75 dengan standar deviasi senilai 5.520.

e. Uji signifikansi (t-test).

T-test adalah tes untuk mengukur apakah ada atau tidak perbedaan yang signifikan antara hasil nilai rata-rata siswa dalam pretest dan posttest dihasilkan oleh kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan menggunakan analisis inferensial dari t-test atau uji signifikansi dijalankan oleh SPSS versi 23, perbedaan signifikan dapat lebih mudah untuk menganalisis. Tingkat signifikansi adalah (α) = 0,05 dan derajat kebebasan (df) = 38, $N_1 + N_2 - 2$, jumlah siswa dari kedua kelompok (masing-masing 20). Tabel berikut menggambarkan hasil nilai t-test.

Tabel 4.9. Hasil t-test Untuk Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Nilai probabilitas	α	Keterangan
Pretest kelompok kontrol dan eksperimental	0,273	0,05	Tidak signifikan
Posttest kelompok kontrol dan eksperimental	0.000	0,05	signifikan

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian (2021)

Berdasarkan hasil analisis data seperti dirangkum pada tabel 4.5, pretest kontrol dan kelompok eksperimen, peneliti menemukan bahwa p-nilai (nilai probabilitas nilai) lebih tinggi dari α ($0,273 > 0.05$) dan derajat kebebasan 38. Berdasarkan Nilai t-test dari kelompok eksperimen dan kontrol dalam pretest itu

dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan. Sementara itu, p-nilai dari posttest dari kedua kelompok diperoleh hasil lebih rendah dari α ($0,00 < 0,05$) dan derajat kebebasan adalah 38. Nilai t-test dari kedua kelompok pada posttest dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima dan, tentu saja, hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *vlog* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelompok eksperimen.

B. Pembahasan

1. Penerapan Model Pembelajaran *Students Fasilitator And Explaining* Menggunakan Media *Vlog* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai signifikansi (Sig.) $0,000 \geq 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* terhadap kreativitas siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan yang telah dilakukan oleh Prasetyo dalam Putra dkk. (2017) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik sehingga menumbuhkan kemauan belajar siswa yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Valk dalam Putra dkk (2017) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT memberikan gairah baru, rasa senang dan ketertarikan untuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga menimbulkan ketertarikan siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar.

Penggunaan media vlog jelas dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan memanfaatkan teknologi siswa dapat berkreasi membuat video materi seperti yang mereka inginkan. Menurut Conny dalam Ahmadi (2007: 4), berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Hal tersebut sependapat dengan Sutadipura dalam Munandar (2009: 25) bahwa kreativitas adalah kesanggupan untuk menemukan sesuatu yang baru dengan jelas mempergunakan daya khayal, fantasi dan imajinasi.

Menurut Guilford dalam Munandar (2009: 10) kreativitas berkaitan dengan faktor kognitif dan afektif. Kognitif meliputi: keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan elaborasi/merinci dan keterampilan menilai (mengevaluasi). Afektif dari kreativitas adalah ciri-ciri yang berkaitan dengan sikap dan perasaan yaitu meliputi rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat mengambil resiko dan sifat menghargai.

2. Penerapan Model Pembelajaran *Students Fasilitator And Explaining* Menggunakan Media *Vlog* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar

Hasil analisis data yang dilakukan secara parsial menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata

pelajaran IPS siswa SD kelas V di Kecamatan Panakkukang. Hal tersebut dapat dilihat dari p-nilai dari posttest dari kedua kelompok diperoleh hasil lebih rendah dari α ($0,000 < 0,05$) dan derajat kebebasan adalah 38. Nilai t-test dari kedua kelompok pada posttest dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima dan, tentu saja, hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini berarti penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* dapat menyebabkan meningkatnya hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media *vlog* selain meningkatkan hasil belajar, siswa menjadi terlihat lebih aktif. Hal tersebut dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam memberikan komentar terhadap *vlog* yang diupload oleh siswa di *Whatsapp group* kelas. Keaktifan yang muncul tersebut sesuai dengan pendapat Deirich dalam Wahyuni (2012: 4) menyatakan bahwa indikator keaktifan belajar siswa berdasarkan jenis aktivitasnya dalam proses pembelajaran yaitu, keaktifan visual, keaktifan lisan (oral), keaktifan mendengarkan, keaktifan menulis, keaktifan menggambar, keaktifan motorik, dan keaktifan mental.

Menurut Piaget dalam Wahyuni (2012: 4) mengungkapkan bahwa seorang anak itu berfikir sepanjang ia berbuat, tanpa berbuat berarti anak itu tidak berfikir. Sehingga saat siswa membaca, membuat *vlog*, dan mencoba menjelaskan kembali materi ajar tersebut dalam bentuk *vlog*, berarti siswa sudah melakukan proses berfikir dalam aktivitasnya tersebut. Peningkatan hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh motivasi, baik motivasi yang diberikan oleh peneliti atau pun motivasi yang muncul dari diri siswa itu sendiri. Menurut Suhana (2014: 24) salah

satu fungsi motivasi adalah sebagai alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik. Bentuk motivasi yang diberikan oleh peneliti adalah dengan mendorong siswa agar berani untuk menyampaikan pendapatnya, tanpa perasaan takut salah. Selain itu untuk memotivasi siswa agar dapat menyampaikan pendapatnya peneliti akan memberi nilai tambahan bagi siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Suhana (2014: 24) salah satu jenis motivasi adalah motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang datangnya disebabkan factor-faktor diluar peserta didik seperti adanya pemberian nasihat dari gurunya, hadiah (reward), kompetensi sehat antar peserta didik, hukuman (*punishmen*) dan sebagainya.

Menurut Suhana (2014: 24) salah satu fungsi motivasi adalah sebagai alat untuk mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik tentu akan memperhatikan dan berpartisipasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga siswa akan memahami materi ajar yang dijelaskan.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat dibuat simpulan dan saran dalam penelitian ini. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, uji hipotesis, dan hasil pembahasan yang telah dipaparkan, peneliti dapat menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan. Uraian selengkapnya mengenai simpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media vlog dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS dalam kelompok eksperimen.
2. Berdasarkan p-nilai dari posttest dari kedua kelompok diperoleh hasil lebih rendah dari α ($0,00 < 0,05$) dan derajat kebebasan adalah 38. Nilai t-test dari kedua kelompok pada posttest dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran *students fasilitator and explaining* menggunakan media vlog secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelompok eksperimen.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh terdapat beberapa saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengadakan pelatihan kepada guru dan siswa bagaimana memanfaatkan media *vlog* untuk proses pembelajaran. Apalagi di era revolusi industri 4.0 penggunaan konten digital sangat diperlukan agar mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang baru kepada siswa terkait penggunaan media *vlog* dalam pembelajaran. Dengan menggunakan *vlog* guru dapat meningkatkan kreativitas siswa serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara atau berkomunikasi didepan kamera.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan menggunakan media *vlog* sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas mereka. Memanfaatkan media *vlog* sebagai sarana pembelajaran akan membantu siswa lainnya dalam memahami dan mempelajari materi yang disajikan dalam bentuk *vlog* oleh siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti faktor-faktor lain yang juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS selain media *vlog* dan kreativitas siswa, sehingga dapat menambah pengetahuan baru mengenai peningkatan hasil belajar IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abdul Karim. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Ahmadi, Abu. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2012. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Beetlestone, Florence. 2011. *Creative Learning Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Penerjemah: Narulika Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Krathwohl, David R. 2002. *A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. Theory Into Practice* (Volume 41 Number 4). Hlm 212.
- Dewi, K. Y. C., Dkk. 2016. Penerapan Model Student Fasilitator And Explaining Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1).
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasan, Sastra Negara. 2015. Mengembangkan Kemampuan Pemahaman, Koneksi Dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (SD) Melalui Reciprocal Teaching. *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 2 Nomor 1.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamid, Abdul. 2017. Guru Profesional. *Jurnal Al Falah*. Vol. XVII No. 32.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kemdikbud. (2013). *Ilmu Pengetahuan Sosial: Buku Guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Lestari, N. W. I. dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran SFE (Student Facilitator And Explaining) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Mbirimujo, Adam. 2011. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Nirsam, N., Dkk. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining (SFAE) Pada Siswa Kelas VIIID SMP Negeri 5 Palu. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (Online)*. (1), 6-10.
- Priyanto, Dwi. 2008. *Mandiri Belajar SPSS*. Yogyakarta: Media Kom.
- Pujiriyanto. 2012. *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Putra, Rizki Suhendar, Dkk. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Vol. 11, No. 2.
- Puskur. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Depdiknas.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, B.A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahmad. 2016. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Vol.2, No.1.
- Saputra, Taufik A. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dan Elemen Mesin Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TPM SMK Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin UNESA*, Vol. 6, No. 01.
- Saraswati, A. 2016. Implementasi Model Student Facilitator and Explaining Materi Microsoft Excel Untuk Meningkatkan Motivasi, Sikap dan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Patebon. *Doctoral Dissertation*. Universitas Negeri Semarang.
- Sudjana, Nana 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

Suprijono, Agus. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.

Uno, Hamzah B. & Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar Dengan Pendekatan Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuni, Sri. 2012. Peningkatan Aktivitas Belajar Ekonomi dalam Pembelajaran Cooperative Learning Type Student Teams Achievemennt Division (STAD) pada SMPN 14 Padang. *Jurnal STKIP Sumatera Barat*. Vol.1 No.1.

Widyastuti, A. L. 2018. Keefektifan Model Student Facilitator And Explaining Berbantuan Mind Map Terhadap Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 7(3), 39-48.

Wikipedia (2018, 10 Juli) Blog Video. Dikutip pada 21 Februari 2021 https://id.m.wikipedia.org/wiki/Blog_Video

Wikipedia (2018, 10 Juli) Sejarah Vlog. Dikutip pada 21 Februari 2021 https://id.m.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Vlog.

Lampiran 1. RPP**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SD Inpres Panaikang II/1
Kelas /Semester	: V/ II
Tema 5	: Udara bersih bagi kesehatan
Subtema 2	: Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih
Pembelajaran	: 3
Fokus Pembelajaran	: IPS
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Model Pembelajaran	: SFE

A. KOMPETENSI DASAR

- 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang
- 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui diskusi kelompok, siswa mampu menjelaskan jenis-jenis usaha masyarakat.
2. Melalui media vlog, siswa dapat membuat dan menjawab pertanyaan jenis-jenis usaha masyarakat.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan**

1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
3. Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
4. Apersepsi dengan mengingatkan kembali siswa pada konsep yang telah dipelajari
5. Menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran

Kegiatan Inti

6. Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
7. Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok 4-5 siswa. Setiap siswa terdapat satu ketua yang bertanggung jawab terhadap kelompoknya dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
8. Guru membagikan materi yang berbeda pada satu kelompok dengan kelompok yang lain.
9. Setelah setiap kelompok menerima materinya, setiap kelompok berdiskusi untuk mengerjakan materi tersebut.
10. Guru membimbing siswa secara online dengan memberikan arahan dalam group kelas dalam mengerjakan tugas kelompok.
11. Setelah semua sudah selesai berdiskusi, kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjasamanya dalam bentuk vlog dimana ketua kelompok yang bertanggung jawab membuat vlog tersebut.
12. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang menjadi *student facilitator and explaining* dengan media vlog
13. Menyimpulkan setiap materi yang telah disampaikan di akhir pembelajaran

Kegiatan Penutup

14. Guru memberikan penguatan
15. Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
16. Salam dan doa penutup

D. PENILAIAN**Penilaian Sikap****Penilaian Pengetahuan****Penilaian Keterampilan**

Makassar, Maret 2021

Peneliti

Zubaidah Lapi

NIM 4619106007

Materi 1

Jenis Usaha Masyarakat Indonesia

Kondisi geografis Indonesia beragam. Ada wilayah daratan dan ada pula wilayah perairan. Kondisi geografis yang beragam menyebabkan beragam pula jenis kegiatan ekonomi masyarakat. Keragaman ini disesuaikan dengan kondisi alam atau geografi suatu wilayah. Kegiatan ekonomi tersebut bertujuan memenuhi kebutuhan hidup masyarakat. Agar tercipta kehidupan yang nyaman, setiap penduduk perlu menghargai jenis kegiatan ekonomi penduduk lainnya

1. Perindustrian

Industri adalah kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan, misalnya mesin. Ada industri yang mengolah bahan baku atau mentah menjadi produk olahan. Ada industri yang hanya mengolah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi. Ada pula industri yang mengolah bahan setengah jadi menjadi bahan jadi.

Ada industri besar dan industri kecil. Industri besar menggunakan peralatan, modal, dan tenaga kerja dalam jumlah besar. Industri kecil menggunakan peralatan, modal, dan tenaga kerja dalam jumlah lebih kecil. Contoh industri kecil, antara lain perajin mebel, pembuatan tahu atau tempe, dan perajin keramik. Contoh industri besar antara lain industri baja, industri mobil, dan industri tekstil.



Perajin Mebel

Industri mobil

2. Perdagangan

Perdagangan adalah semua hal yang berhubungan dengan kegiatan jual beli. Dalam perdagangan ada perpindahan hak milik. Pedagang membeli barang atau jasa dari suatu tempat pada waktu tertentu, kemudian menjualnya ke tempat lain dengan tujuan memperoleh keuntungan.

Tanpa adanya perdagangan, setiap orang harus memproduksi sendiri segala kebutuhan hidupnya. Dengan adanya perdagangan, produsen menjual hasil produksinya pada konsumen. Barang-barang yang diperdagangkan antara lain bahan makanan, pakaian, hewan, barang elektronika, kendaraan bermotor, dan sebagainya.



Kegiatan Jual Beli di Pasar



Orang belanja di toko swalayan

3. Jasa

Jasa adalah segala aktivitas atau manfaat yang ditawarkan kepada orang lain (konsumen). Meskipun tidak menghasilkan barang seperti misalnya industri konfeksi menghasilkan pakaian. Usaha jasa memberikan pelayanan kepada konsumen. Contoh pekerjaan yang menjual jasa adalah guru, pengacara, dokter, montir mobil, jasa keuangan, pemandu wisata, dan sebagainya.



Dokter memeriksa Pasien



Guru mengajar

Materi 2

Jenis Usaha Ekonomi Masyarakat Indonesia

Apa yang dimaksud dengan kegiatan ekonomi? Kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Jika dicermati, kegiatan ekonomi dilakukan dengan memanfaatkan sumber daya alam. Sebagai negara kepulauan, Indonesia dikarunia sumber daya alam melimpah. Karunia ini sudah sepatasnya kamu syukuri dengan memanfaatkan secara bijak. Pemanfaatan sumber daya alam tersebut dapat dilihat pada berbagai bidang usaha.

1. Agraris



Indonesia dikenal sebagai negara agraris. Sebutan ini disebabkan banyak penduduknya bermata pencaharian sebagai petani. Usaha agraris meliputi kegiatan pertanian dan perkebunan. Sektor usaha agraris terdapat di daerah perdesaan dan pegunungan. Berbagai jenis tanaman tumbuh subur dan menghasilkan banyak bahan pangan. Hasil pertanian dan perkebunan antara lain padi, jagung, ubi, kedelai, sagu, umbi-umbian, sayuran, dan buah-buahan.

Perkebunan adalah kegiatan penanaman lahan dengan tanaman keras dengan umur lebih dari enam bulan. Tanaman perkebunan mencakup tanaman musiman dan tanaman tahunan. Tanaman musiman berumur pendek, misalnya tanaman tebu, tembakau, dan rosella. Tanaman tahunan berumur panjang, misalnya tanaman kelapa sawit, kopi, cengkih, teh, karet, cendana, lada, dan kayu putih. Hasil perkebunan di Indonesia menjadi komoditas unggulan ekspor.

2. Peternakan

Peternakan adalah kegiatan usaha budi daya hewan yang diambil hasilnya. Hasil peternakan terdiri atas daging, telur, susu, kulit, dan bulu. Jenis peternakan dapat dibedakan sebagai berikut.

- a. Peternakan hewan kecil, misalnya kelinci, kambing, domba, dan biri-biri.
- b. Peternakan hewan besar, misalnya sapi, kerbau, dan kuda.
- c. Peternakan unggas, misalnya ayam, itik, burung, dan puyuh.



3. Perikanan

Perhatikan usaha perikanan di daerah sekitarmu! Di sekitarmu mungkin terdapat budi daya ikan di kolam. Inilah salah satu contoh usaha perikanan. Secara umum, usaha perikanan dibedakan menjadi perikanan darat dan perikanan laut.

a. Perikanan darat, yaitu usaha memiara dan menangkap ikan di perairan darat. Perikanan darat terdiri atas perikanan air tawar dan perikanan air payau. Perikanan air tawar dilakukan di sungai, danau, rawa, waduk atau bendungan, empang, sawah, dan kolam. Jenis ikan yang dibudidayakan

adalah lele, nila, mujair, gurami, dan mas. Perikanan air payau dilakukan di tambak di pinggir pantai. Jenis ikan yang dibudidayakan adalah bandeng.

b. Perikanan air laut, yaitu usaha menangkap ikan di pantai atau laut. Di Indonesia, usaha penangkapan ikan di laut dilakukan nelayan tradisional. Saat musim ikan, nelayan akan memperoleh banyak hasil tangkapan. Laut juga menghasilkan udang, kerang, rumput laut, mutiara, dan garam. Selain untuk keperluan penduduk, hasil tangkapan ditujukan untuk ekspor.



4. Pertambangan

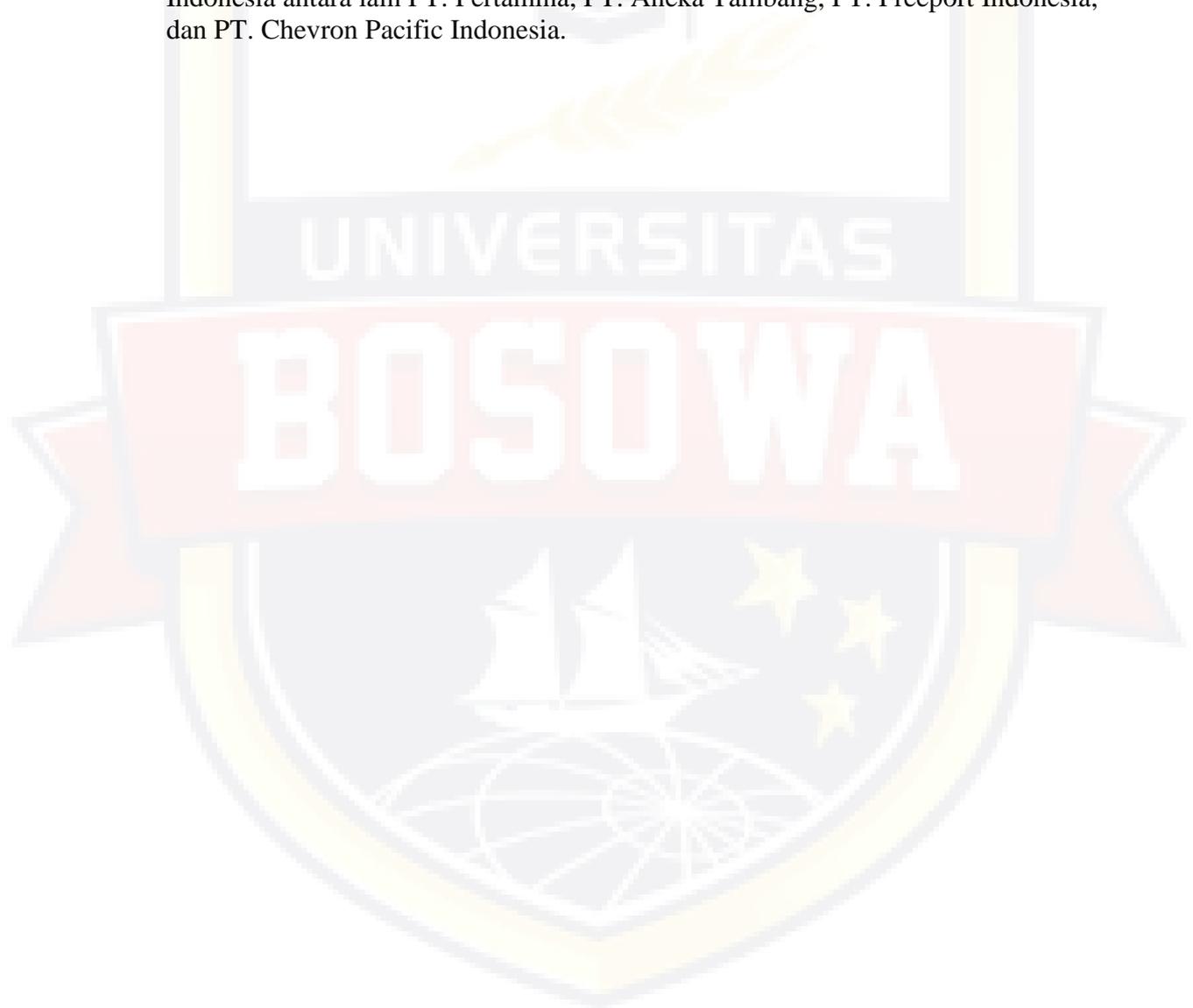


Dilihat dari kondisi geologisnya, wilayah Indonesia mengandung banyak barang tambang. Potensi barang tambang yang melimpah hendaknya dimanfaatkan bagi kemakmuran masyarakat. Barang tambang dapat dibedakan sebagai berikut.

a. Barang tambang mineral logam, misalnya emas, perak, tembaga, timah, bauksit, dan nikel.

- b. Barang tambang mineral non logam, misalnya belerang, gypsum, marmer, dan batu gamping.
- c. Barang tambang sumber energi, misalnya minyak bumi, batu bara, dan gas alam.

Barang tambang di Indonesia termasuk sumber daya vital. Pemanfaatannya ditujukan bagi kemakmuran masyarakat Indonesia. Jika dieksploitasi terusmenerus, ketersediaan barang tambang akan cepat habis. Oleh karena itu, pemanfaatan barang tambang dilakukan dengan bijak dan memperhatikan kelestariannya. Contoh perusahaan yang mengeksploitasi barang tambang di Indonesia antara lain PT. Pertamina, PT. Aneka Tambang, PT. Freeport Indonesia, dan PT. Chevron Pacific Indonesia.



Materi 3

Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri

Amatilah kegiatan ekonomi di lingkungan sekitarmu! Bagaimana pengelolaan kegiatan ekonomi tersebut? Jika dicermati, kegiatan ekonomi tersebut ada yang dikelola sendiri. Ada pula kegiatan ekonomi yang dikelola secara berkelompok.

Usaha yang dikelola sendiri disebut usaha perorangan. Usaha ekonomi ini memiliki modal terbatas dan biasanya dikelola secara sederhana. Contoh usaha ekonomi perorangan sebagai berikut.

1. Usaha Pertanian



Sebagian besar usaha pertanian dikelola secara perorangan. Usaha ini memiliki modal terbatas. Lahan yang digarap petani biasanya terbatas, lahan persawahan dan tegalan. Namun, ada juga usaha pertanian yang dilakukan secara besar-besaran.



Usaha perdagangan secara perorangan biasanya berskala kecil dan sedang. Contoh usaha perdagangan antara lain, pedagang asongan, pedagang keliling, pedagang kaki lima, pedagang di pasar, warung, dan toko kelontong.

3. Usaha Jasa



Perhatikan usaha jasa perorangan di daerah sekitarmu! Coba sebutkan usaha jasa tersebut! Secara umum, banyak usaha jasa yang dikelola secara perorangan, contohnya usaha salon, fotokopi, bengkel, potong rambut, dan penjualan pulsa.

4. Industri Kecil



Sektor industri yang dikelola perorangan merupakan industri rumahan. Contoh industri rumahan antara lain usaha kerajinan tangan berupa pembuatan keramik, souvenir, tembikar, anyaman, dan mebel.

Materi 4

Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok

Usaha ekonomi ini dikelola secara bersama, baik modal, pengelolaan, maupun keuntungan. Bentuk usaha ekonomi bersama adalah sebagai berikut.

1. Firma



Firma adalah usaha ekonomi bersama yang didirikan oleh sekurangnya dua sekutu. Pendiri firma biasanya orang-orang yang saling kenal satu dengan yang lain. Setiap anggota firma memiliki hak untuk bertindak atas nama firma. Anggota firma juga bertanggung jawab secara penuh atas risiko kerugian firma. Usaha berbentuk firma biasa bergerak di bidang layanan konsultasi hukum dan keuangan.

2 Persekutuan Komanditer



Persekutuan komanditer (CV) didirikan oleh sekurangnya dua orang yang menyetorkan modal. Pada CV terdapat dua jenis sekutu, yaitu sekutu aktif dan sekutu pasif. Sekutu aktif berperan sebagai investor

dan pengelola CV. Sekutu pasif berperan sebagai investor tanpa terlibat dalam pengelolaan CV. Usaha berbentuk CV dapat dikembangkan dari firma. Ini dimungkinkan jika firma ingin memperluas usahanya dan membutuhkan banyak modal.

3. Perseroan Terbatas



Perseroan terbatas (PT) adalah usaha bersama yang modalnya berupa kumpulan saham. Saham diartikan sebagai bukti kepemilikan suatu perusahaan atas penyeteroran modal. Setiap saham memiliki nilai nominal tertentu. Pemilik saham akan memperoleh keuntungan berupa dividen. Bagi perseroan yang ingin mengembangkan dan memperluas usaha, sahamnya dapat diperdagangkan di pasar modal.

4. Badan Usaha Milik Negara

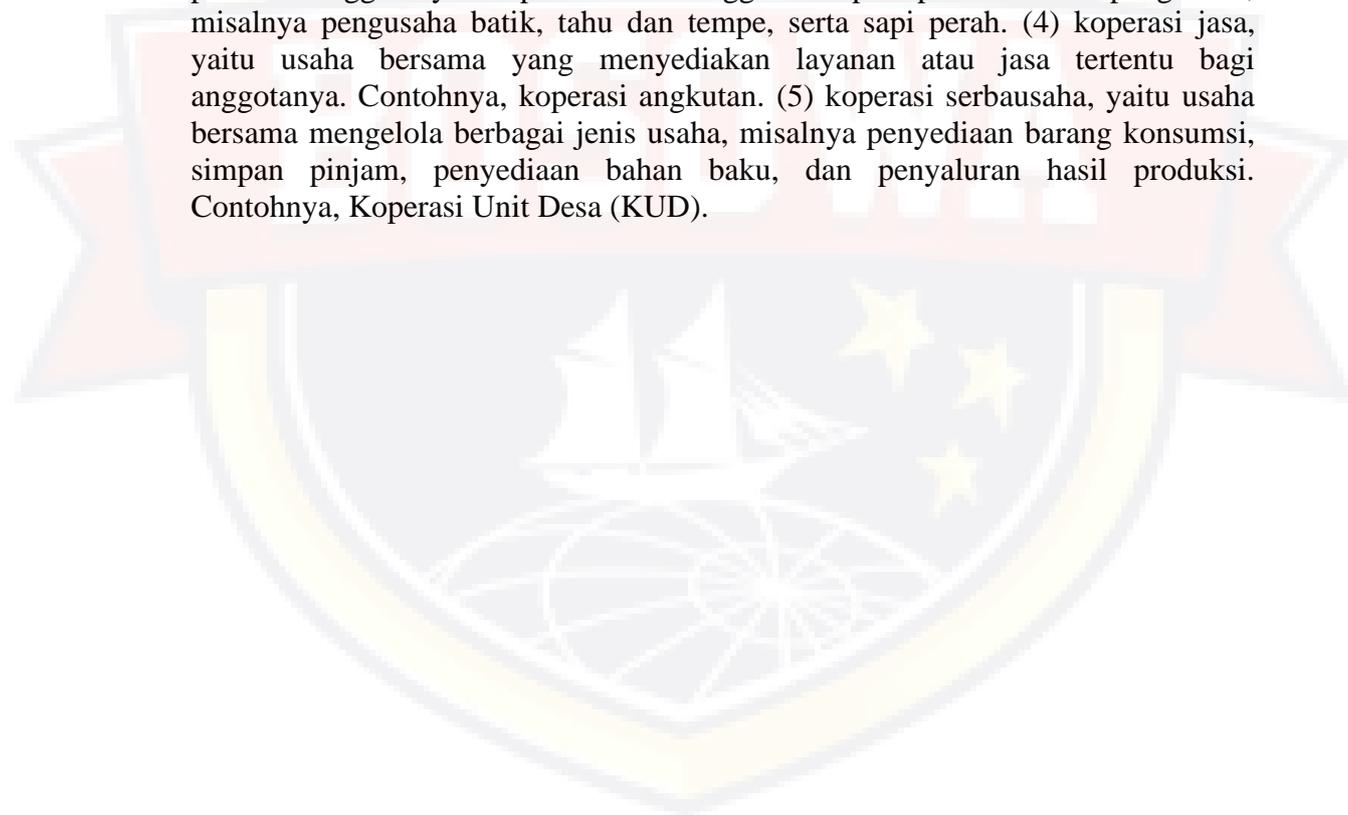


Badan Usaha Milik Negara (BUMN) atau perusahaan negara yaitu sebuah perusahaan yang seluruh atau sebagian modalnya dimiliki negara. BUMN dapat berbentuk perusahaan umum (perum) dan Perseroan Terbatas (PT). BUMN bergerak di bidang usaha yang bersifat strategis atau vital. Di Indonesia juga terdapat Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) atau perusahaan daerah. BUMD merupakan perusahaan yang modalnya dimiliki pemerintah daerah. Apa sajakah tujuan pendirian BUMD? Tujuan pendirian BUMD sebagai berikut. (1) Ikut melaksanakan pembangunan ekonomi daerah dan pembangunan ekonomi nasional. (2) memenuhi kebutuhan rakyat dan menyediakan lapangan kerja untuk mewujudkan masyarakat adil dan makmur.

5. Koperasi



Di Indonesia berkembang usaha bersama yang bertujuan menyejahterakan anggotanya. Usaha yang dimaksud adalah koperasi. Menurut Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian, koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan. Koperasi sesuai dengan UUD 1945 pasal 33 ayat (1), yaitu bentuk perekonomian disusun atas usaha bersama berdasarkan asas kekeluargaan. Koperasi sesuai dengan UUD 1945. Koperasi pertama kali dikembangkan oleh Drs. Mohammad Hatta. Atas perannya tersebut beliau dijuluki Bapak Koperasi Indonesia. Ada berapa bentuk koperasi yang berkembang di Indonesia? Bentuk-bentuk koperasi di Indonesia sebagai berikut. (1) koperasi konsumsi, yaitu usaha bersama yang menyediakan berbagai barang konsumsi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Contohnya beras, gula, minyak, sabun, peralatan rumah tangga, dan barang elektronik. Tujuannya memenuhi kebutuhan konsumsi sehari-hari bagi anggota dengan harga dan mutu layak. (2) koperasi simpan pinjam, yaitu usaha bersama yang menyediakan layanan simpan dan pinjam. Koperasi jenis ini menerima simpanan dari anggota. Selanjutnya, uang yang telah terkumpul dipinjamkan kepada anggota. (3) koperasi produksi, yaitu usaha bersama yang menyediakan bahan baku produksi dan menyalurkan hasil produksi anggotanya. Koperasi ini beranggotakan para produsen atau pengusaha, misalnya pengusaha batik, tahu dan tempe, serta sapi perah. (4) koperasi jasa, yaitu usaha bersama yang menyediakan layanan atau jasa tertentu bagi anggotanya. Contohnya, koperasi angkutan. (5) koperasi serbausaha, yaitu usaha bersama mengelola berbagai jenis usaha, misalnya penyediaan barang konsumsi, simpan pinjam, penyediaan bahan baku, dan penyaluran hasil produksi. Contohnya, Koperasi Unit Desa (KUD).



Lampiran 2. Instrument Test

Nama :

Kelas :

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Indonesia dikenal sebagai negara agraris. Sebutan ini disebabkan banyak penduduknya bermata pencaharian sebagai...

- a. Pedagang
- b. Peternak
- c. Petani
- d. Penjahit

2. Perhatikan macam-macam pekerjaan di bawah ini!

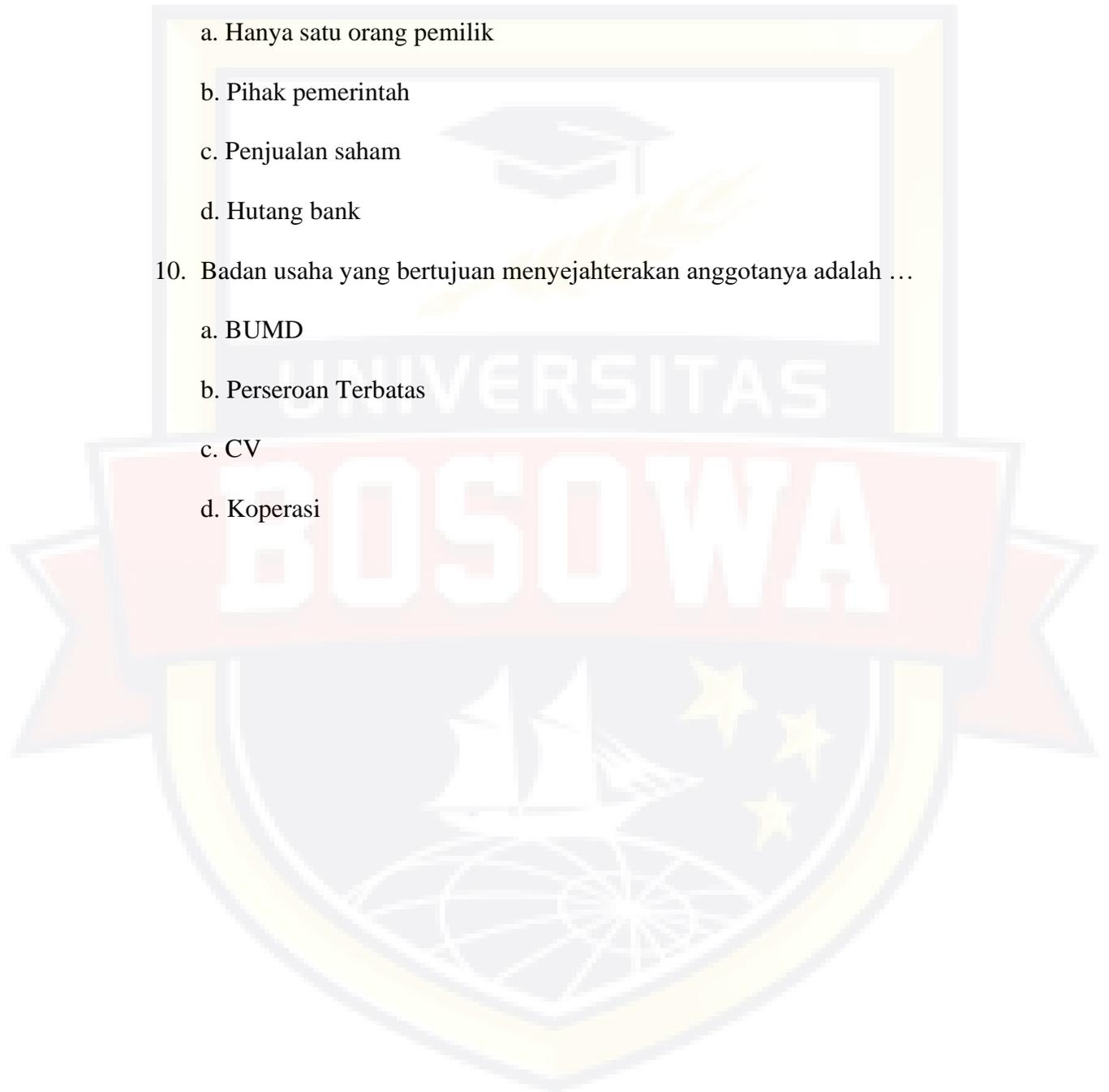
- 1) Pedagang
- 2) Dokter
- 3) Petani
- 4) Pemandu wisata
- 5) Tukang ojek

Dari macam-macam pekerjaan di atas, yang termasuk usaha dalam bidang jasa adalah...

- a. 1, 2, 3
 - b. 2, 3, 4
 - c. 1, 2, 4
 - d. 2, 4, 5
4. Usaha ekonomi yang dikelola kelompok dan modalnya diperoleh dari penjualan saham disebut...

- a. Firma
 - b. CV
 - c. PT
 - d. BUMN
5. Kegiatan penyaluran atau penyampaian barang-barang dan jasa dari produsen ke konsumen disebut...
- a. Distribusi
 - b. Konsumsi
 - c. Produksi
 - d. Distributor
6. Kegiatan membuat dan menghasilkan barang atau jasa disebut juga ...
- a. Produksi
 - b. Konsumsi
 - c. Produsen
 - d. Konsumen
7. Kegiatan di bawah ini yang termasuk di dalam usaha jasa adalah
- a. Warung mie ayam
 - b. Pabrik kertas
 - c. Salon kecantikan
 - d. Penjual es krim
8. Badan usaha yang modalnya berasal dari pemerintah disebut ...
- a. BUMN
 - b. BUMS

- c. Koperasi
 - d. PT
9. Modal dari Perseroan Terbatas atau PT berasal dari ...
- a. Hanya satu orang pemilik
 - b. Pihak pemerintah
 - c. Penjualan saham
 - d. Hutang bank
10. Badan usaha yang bertujuan menyejahterakan anggotanya adalah ...
- a. BUMD
 - b. Perseroan Terbatas
 - c. CV
 - d. Koperasi



Lampiran 3. Instrument Angket

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tulislah identitas saudara terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 pilihan jawaban yang tersedia.
3. Jawablah dengan memberikan tanda silang (x) atau centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

ST : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

4. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan keadaan saudara sendiri.

Nama :

No. Absen :

Kelas :

No	Pernyataan	STS	TS	ST	SS
1	Saya mengerjakan soal-soal dengan cara berbeda dari cara yang diajarkan guru.				
2	Saya memberikan ide-ide baru yang berbeda dari teman lain dalam suatu diskusi.				
3	Saya dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru.				
4	Saya mengajukan pertanyaan pada guru ketika diberi waktu bertanya.				
5	Saya menyelesaikan tugas dari guru tepat pada waktunya.				

6	Saya memikirkan alternatif penyelesaian dalam mengerjakan soal sulit.				
7	Saya mengerjakan soal mudah terlebih dahulu baru kemudian soal sulit				
8	Saya akan bertanya apabila menemukan kesulitan belajar.				
9	Saya tidak mendapat kesulitan dalam mengikuti pembelajaran di kelas.				
10	Saya percaya terhadap cara penyelesaian sendiri dari pada cara teman.				



Lampiran 4. Hasil Pretest dan Posttest Siswa Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Pretest control and experimental group

PRETEST_EXPERIMENT					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55	2	10.0	10.0	10.0
	60	3	15.0	15.0	25.0
	65	7	35.0	35.0	60.0
	70	7	35.0	35.0	95.0
	75	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

PRETEST_KONTROL					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	5.0	5.0	5.0
	55	1	5.0	5.0	10.0
	60	6	30.0	30.0	40.0
	65	7	35.0	35.0	75.0
	70	4	20.0	20.0	95.0
	75	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST_EXPERIMENT	65.50	20	5.356	1.198
	PRETEST_KONTROL	63.75	20	5.821	1.302

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST_EXPERIMENT & PRETEST_KONTROL	20	.232	.325

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST_EXPERIMEN T - PRETEST_K ONTROL	1.750	6.935	1.551	-1.496	4.996	1.129	19	.273

Post test control and experimental group

POSTTEST_EXPERIMENT

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65	2	10.0	10.0	10.0
	70	9	45.0	45.0	55.0
	75	7	35.0	35.0	90.0
	85	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

POSTTEST_KONTROL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	5	25.0	25.0	25.0
	65	11	55.0	55.0	80.0
	70	4	20.0	20.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	POSTTEST_EXPERIMENT	72.75	20	5.250	1.174
	POSTTEST_KONTROL	64.75	20	3.432	.767

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	POSTTEST_EXPERIMENT & POSTTEST_KONTROL	20	.770	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	POSTTEST_EXPERIMENT - POSTTEST_KONTROL	8.000	3.403	.761	6.407	9.593	10.514	19	.000

Lampiran 5. Hasil Angket

No	Intem1	Intem2	Intem3	Intem4	Intem5	Intem6	Intem7	Intem8	Intem9	Intem10	Total
1	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	36
2	3	3	2	3	4	2	3	3	3	4	30
3	4	4	2	2	4	3	3	3	4	4	33
4	3	4	2	2	4	3	3	4	4	3	32
5	4	4	1	2	2	3	4	4	4	4	32
6	4	3	1	2	3	3	4	4	3	4	31
7	4	4	3	1	3	3	4	3	4	4	33
8	3	4	3	1	3	4	3	4	4	2	31
9	4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	33
10	4	3	4	3	3	3	4	4	2	3	33
11	3	3	2	1	4	3	4	2	3	3	28
12	3	4	2	1	4	4	2	3	3	3	29
13	4	4	2	2	3	4	3	3	3	3	31
14	4	4	1	2	3	4	3	3	4	4	32
15	3	3	1	3	2	3	3	3	4	4	29
16	3	4	1	2	2	4	3	4	3	3	29
17	4	4	3	2	2	4	3	3	4	3	32
18	2	3	2	3	2	4	4	3	4	2	29
19	4	4	2	1	3	3	3	3	4	2	29
20	3	4	2	1	3	3	4	4	2	3	29

Item8	Pearson Correlation	.171	.766**	.369	.229	.759**	.181	.064	1	-.053	.356	.573**
	Sig. (2-tailed)	.472	.000	.109	.331	.000	.444	.788	.826	.123	.008	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Item9	Pearson Correlation	.481*	.298	.254	.535*	.240	.766**	.883**	-.053	1	.465*	.734**
	Sig. (2-tailed)	.032	.202	.281	.015	.308	.000	.000	.826	.039	.000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Item10	Pearson Correlation	.073	.137	.216	.358	.091	.465*	.575**	.356	.465*	1	.567**
	Sig. (2-tailed)	.761	.565	.361	.121	.702	.039	.008	.123	.039	.009	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Jumlah	Pearson Correlation	.623**	.680**	.628**	.605**	.699**	.752**	.787**	.573**	.734**	.567**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.001	.003	.005	.001	.000	.000	.008	.000	.009	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.857	10

Lampiran 7. Uji One sample t-test

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
KREATIVITAS_SISWA	20	33.40	4.406	.985

One-Sample Test

	Test Value = 40					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
KREATIVITAS_SISWA	-6.699	19	.000	-6.600	-8.66	-4.54

Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian

**UNIVERSITAS BOSOWA**
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Urip Sumoharjo Km. 4 Telp. (0411) 452901 - 452789 Fax. (0411) 424568
Website: <http://www.univ45.ac.id> E-mail: pascasarjana_empati@yaho.com
MAKASSAR - INDONESIA

Makassar, 15 April 2021
No. : 420/B.02/PPs/Unibos/IV/2021
Lamp. : Satu buah Proposal Penelitian
Hal : Izin Penelitian dan Pengambilan Data

Kepada Yth.
Dinas Penanaman Modal Sulawesi Selatan (PTSP)
di
Tempat

Dengan hormat,

Bersama ini kami sampaikan bahwa Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Penelitian pada Tanggal **Dua Belas** Bulan **April** Tahun **Dua Ribu Dua Satu** Mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Bosowa Makassar atas nama:

Nama : **Zubaidah Lapi**
NIM : **4619106007**
Program Studi : **Magister Pendidikan Dasar**
Judul Tesis : **Penerapan Model Pembelajaran Students Fasilitator and Explaining Menggunakan Media Vlog untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi IPS di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar**

Untuk mendukung penulisan Tesis Mahasiswa tersebut di atas maka Kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa tersebut di atas untuk melakukan penelitian.

Mahasiswa tersebut di atas dibimbing oleh:

1. Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd
2. Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si

Demikian permohonan izin penelitian ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih

Direktur
u.b. Asisten Direktur,

Dr. Syamsul Bahri, S.Sos., M.Si.
NIDN 00 1501 6704

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa Makassar
2. Direktur PPs Universitas Bosowa
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Peringgal




1 2 0 2 1 1 9 3 0 0 3 9 1 2

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 13526/S.01/PTSP/2021 Lampiran : - Perihal : <u>Izin Penelitian</u>	Kepada Yth. Walikota Makassar
--	----------------------------------

di-
Tempat

Berdasarkan surat Direktur PPs Univ. Bosowa Makassar Nomor : 420/B.02/PPs/Unibos/IV/2021 tanggal 15 April 2021 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: ZUBAIDAH LAPI
Nomor Pokok	: 4619106007
Program Studi	: Pend. Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa(S2)
Alamat	: Jl. Urip Sumcharjo Km. 4, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Tesis, dengan judul :

" PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENTS FASILITATOR AND EXPLAINING MENGGUNAKAN MEDIA VLOG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI IPS DI KECAMATAN PANAKKUKANG KOTA MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **26 April s/d 29 Mei 2021**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.
 Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.
 Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada tanggal : 19 April 2021

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



Dr. JAYADIN SAS, S.Sos., M.Si
 Pangkat : Pembina Tk.I
 Nip : 19710501 199803 1 004

Tembusan Yth
 1. Direktur PPs Univ. Bosowa Makassar di Makassar;
 2. Peringgal.

SMAP PTSP 19-04-2021



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231





PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111
 Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867
 Email : Kesbang@makassar.go.id Home page : <http://www.makassar.go.id>

Makassar, 23 April 2021

K e p a d a

Yth. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA MAKASSAR

Nomor : 070 / 670 -II/BKBP/IV/2021
 Sifat :
 Perihal : Izin Penelitian

Di -
MAKASSAR

Dengan Hormat,

Menunjuk Surat dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 13526/S.01/PTSP/2021, Tanggal 19 April 2021. Perihal tersebut di atas, maka bersama ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa :

Nama : ZUBAIDAH LAPI
 NIM / Jurusan : 4619106007 / Pendid. Dasar
 Pekerjaan : Mahasiswa(S2) UNIBOS
 Alamat : JL. Urip Sumoharjo No. 4, Makassar
 Judul : "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT FASILITATOR AND EXPLAINING MENGGUNAKAN MEDIA VLOG UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI IPS DI KECAMATAN PANAKKUKANG KOTA MAKASSAR"

Bermaksud mengadakan **Penelitian** pada Instansi / Wilayah Bapak/Ibu, dalam rangka **Penyusunan Tesis** sesuai dengan judul di atas, yang akan dilaksanakan mulai tanggal **23 April s/d 20 Juni 2021**.

Demikian disampaikan kepada Bapak untuk dimaklumi dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota Makassar Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

1. SD INPRES PANAKKUKANG 11/1
2. SD INPRES PAMPANG 11



Drs. AKHMAD NAMSUM, MM

Pangkat : Pembina

NIP : 19670524 200604 1 004

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prop. Sul – Sel. di Makassar;
2. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prov. Sul Sel di Makassar;
3. Direktur PPs Univ. Bosowa Makassar di Makassar;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;
5. Arsip



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

Website : <https://disdik.makassar.go.id> : email : disdikkotamks@gmail.com



IZIN PENELITIAN

NOMOR : 0082/K/Umkep/IV/2021

Dasar : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar
Nomor : 070/670-II/BPKB/IV/2021 Tanggal 23 April 2021
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada

Nama : ZUBAIDAH LAPI
NIM / Jurusan : 4619106007 / Pend. Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa (S2)
Alamat : Jl. Urip Sumoharjo Km. 04 , Makassar

Untuk

: Mengadakan Penelitian di UPT SPF SD INPRES PANAIKANG II/1 DAN SD INPRES PAMPANG II dalam rangka Penyusunan Tesis pada UNIBOS Makassar di Makassar dengan judul penelitian:

" PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT FASILITATOR AND EXPLAINING MENGGUNAKAN MEDIA VLOG UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI IPS DIKECAMATAN PANAKUKANG KOTA MAKASSAR "

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku
4. Hasil penelitian 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 23 April 2021

An. Plt. KEPALA DINAS
Sekretaris
ub
KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN UPT SPF
SD INPRES PANAİKANG II/1
KECAMATAN PANAKKUKANG
 JL.Urip Smoharjo Km 4 No.272 ASWIP Pampang ,Makassar

SURAT IZIN PENELITIAN
 Nomor: 421.2/95/SDI.PNK II-1/V/2021

Sehubungan dengan surat dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Propinsi Sulawesi Selatan Nomor13526/S.01/PTSP/2021, Perihal Izin Penelitian, maka Kepala UPT SPF SD INPRES PANAİKANG II/1, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Zubaidah Lapi
 NIM : 4619106007
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah kami setuju dan memberikan izin untuk mengadakan Penelitian di UPT SPF SD INPRES PANAİKANG II/1 dengan judul tesis:

"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *STUDENTS FASILITATOR AND EXPLAINING* DENGAN MEMGGUNAKAN MEDIA *VLOG* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KECAMATAN PANAKKUKANG "

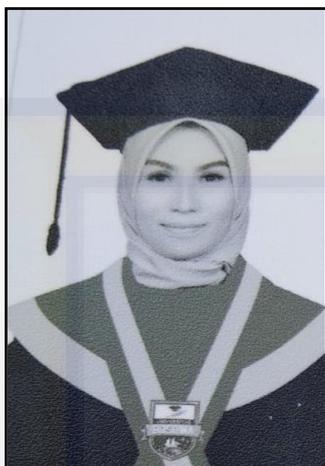
Demikian surat izin penelitian ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 25 Juni 2021
 Kepala Sekolah

Bakhtiar, S.Pd, M.Pd.
 NIP 197005031992091 001

Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian

RIWAYAT HIDUP



Zubaidah Lapi, lahir di Buntu Ampang Kecamatan Baroko Kabupaten Enrekang, tanggal 12 Oktober 1984, anak ketiga dari enam bersaudara, dari pasangan Nursiah dengan Drs. Lapi. Penulis masuk pendidikan formal pada tahun 1991 di SDN 3 Baroko Kabupaten Enrekang dan tamat pada tahun 1997. Setelah itu lanjut di SLTP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang dan tamat pada tahun 2000. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMU Negeri 1 Anggeraja Kabupaten Enrekang dan tamat pada tahun 2003. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Diploma Dua (D-II) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selesai pada tahun 2005. Pada tahun 2006, penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Negeri Makassar Program Studi Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selesai tahun 2009. Pada tahun 2019, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Bosowa.