

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA  
SD NEGERI BATULACCU KOTA MAKASSAR**

**SKRIPSI**

**MINFADLY HARISYAM  
4517103046**

**BOSOWA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BOSOWA  
2022**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA  
SD NEGERI BATULACCU KOTA MAKASSAR**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**UNIVERSITAS**

**BOSOWA**

**MINFADLY HARISYAM  
4517103046**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BOSOWA  
2022**

SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA  
SD NEGERI BATULACCU KOTA MAKASSAR

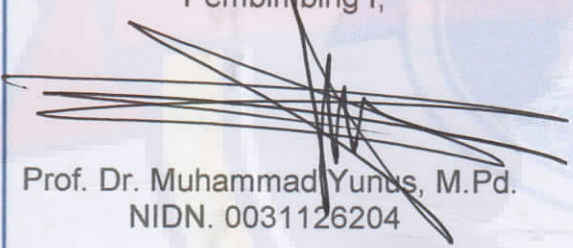
Disusun dan diajukan oleh

MINFADLY HARISYAM  
NIM 4517103046


Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi  
pada tanggal 28 Januari 2022

Menyetujui:

Pembimbing I,

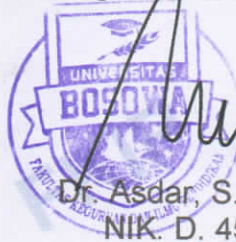
  
Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.  
NIDN. 0031126204

Pembimbing II,

  
Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0906098803

Mengetahui:

Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.  
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.  
NIK. D. 450397

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MINFADLY HARISYAM

Nim : 4517103046

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri Batulaccu Kota Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagai atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 5 September 2021



at pernyataan

Minfadly Harisyam

## MOTTO

“Tidaklah kelemah-lembutan berada pada sesuatu kecuali dia akan memperindahkannya, dan tidaklah kelemah-lembutan dicabut dari sesuatu kecuali dia akan memperburuknya”

“Orang-orang di sekitarku mengajari aku untuk maju dan sukses karena aku memiliki bakat dan potensi. Tetapi orang tuaku mengajari aku untuk merangkak dan berjalan justru ketika aku sangat lemah dan tersungkur”

“Janganlah mengukur keberhasilan seseorang dari jabatan dan kekayaan yang diraih dalam kehidupan karena mungkin saja itu hanya ujian yang dititipkan tuhan untuknya. Tetapi ukurlah keberhasilan dari seberapa besar manfaat orang itu bagi orang-orang di sekitarnya karena sesungguhnya dia telah menjalankan amanah yang diberikan tuhan kepadanya”

## ABSTRAK

**Minfadly Harisyam 2021.** *Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri Batulaccu Kota Makassar.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Muhammad Yunus dan Susalti Nur Arsyad.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media visual dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD Negeri Batulaccu Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen *quasi eksperimental*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV-A dan IV-B sebanyak 38 orang. Dalam penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest*, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Control Group Design* dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk membedakan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan empat kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Data yang diperoleh menggunakan *software SPSS 26 for windows*. Hasil tes menunjukkan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen sebanyak 22 siswa yaitu 85,00 dan pada kelas kontrol nilai rata-rata siswa yaitu 80,00 sebanyak 16 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan proses belajar mengajar, media visual efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil SPSS 26 dalam uji hipotesis, diperoleh signifikan untuk uji dua sisi 0,00. Nilai signifikan untuk uji dua sisi ini lebih kecil dari 0,05. Karena signifikan lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penggunaan media visual.

**Kata Kunci:** *Efektivitas, Media Visual, Meningkatkan Hasil Belajar*

## ABSTRACT

**Minfadly Harisyam 2022.** The Effectiveness of Using Visual Media in Improving Social Studies Learning Outcomes for Students at SD Negeri Batulaccu, Makassar .Skripsi. Primary School Teacher Education Study Program, University of Bosowa. (Supervised by Muhammad Yunus and Susalti Nur Arsyad).

This study aims to determine the effectiveness of using visual media in improving social studies learning outcomes for students at SD Negeri Batulaccu, Makassar. This research is a quantitative quasi-experimental experiment research. The sample of this research is 38 students of class IV-A and IV-B. In this study used pretest and posttest, the method used in this research is Control Group Design with experimental class and control class to distinguish student learning outcomes. The research was carried out in four meetings. Data collection techniques used in this study were observation, documentation, and tests. The data obtained using SPSS 26 software for windows. The test results showed the average score of students in the experimental class was 22 students, namely 80.00 and in the control class the average value of students was 70.00 as many as 16 students.

The results showed that visual media can improve the teaching and learning process, visual media is effectively used as one of the good learning media used in learning. Based on the results of SPSS 26 in hypothesis testing, it was obtained that the significance for the two-side test was 0.00. The significant value for this two-side test is less than 0.05. Because it is significantly smaller than 0.05, H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted, consequently it can be concluded that there is an increase in the use of visual media.

**Keywords:** Effectiveness, Visual Media, Improving Learning Outcomes

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Bismillahi rahmani Rahim*

Alhamdulillah wa syukurillah. Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT. Karena berkat rahmat, dan hidayah-Nya, penulis masih diberi kesehatan dan kesempatan serta kekuatan sehingga skripsi ini bisa diselesaikan. Salawat dan salam tidak lupa dikirimkan kepada Nabiullah, Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan pengikut beliau yang tepat istiqamah di jalan-Nya.

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri Batulaccu” ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan kerjasama berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. Muhammad Saleh Pallu, M.Eng. Rektor Universitas Bosowa yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa.
2. Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Hj. St. Haliah Batau, S.S., M.Hum. Selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.



4. Hj. Andi Hamsiah, M.Pd. Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang selalu memberikan arahan yang baik kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd. Dosen Pembimbing I dan Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Pd. Dosen Penguji I dan Masni, S.Pd., M.Pd. Dosen penguji II yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
8. Ibu, Bapak, dan keluarga besar atas dukungan moral dan moril mulai dari buaian sehingga saat ini.
9. Para dosen dan seluruh staf pegawai Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa, yang telah membantu penulis sehingga mencapai tahap akhir.
10. Kepala SD Negeri Batulaccu Kota Makassar beserta guru dan staf yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan mengambil data di sekolah tersebut.
11. Orang terdekat saya Apriani yang telah memberikan semangat dan membantu saya selama menyusun skripsi ini.

12. Teman-teman saya LCS yang telah membantu selama menyusun skripsi saya.

Semoga Allah SWT. Membalas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Universitas Bosowa. Mohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan dari penulis. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk evaluasi bagi penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua kalangan yang membutuhkan wassalamualikum.

Makassar, 5 September 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
A. Kajian Teori .....	8
1. Media Visual .....	8
2. Beberapa Pengertian Media Pembelajaran .....	13
3. Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran .....	15
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	20
B. Penelitian yang Relevan .....	23

C. Kerangka Pikir .....	25
D. Hipotesis Penelitian.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Jenis dan Penelitian .....	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	28
C. Populasi dan Sampel .....	28
D. Variabel dan Definisi Operasional Variabel .....	29
1. Variabel Penelitian .....	29
2. Definisi Operasional Variabel.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
1. Observasi.....	30
2. Dokumentasi .....	30
3. Tes .....	30
F. Teknik Analisis Data.....	30
1. Uji Coba Instrumen.....	30
2. Uji Prasyarat.....	33
3. Uji Hipotesis .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
A. Hasil Penelitian .....	35
1. Uji Instrumen Data.....	37
2. Uji Prasyarat.....	40
3. Uji Hipotesis .....	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	42
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>48</b>
A. Simpulan .....	48
B. Saran.....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>51</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengelompokan Media.....	23
Tabel 3.1 <i>Posttest-only Control Group Design</i> .....	26
Tabel 3.2 Data Siswa SD Negeri Batulaccu Kota Makassar .....	27
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	27
Tabel 3.4 Kriteria Kesukaran Soal .....	31
Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas Soal Instrumen .....	38
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas <i>Reliability Statistics</i> .....	39
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Kesukaran Soal .....	40
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar.....	40
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas.....	41
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis .....	42

**BOSOWA**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Skema Kerangka Pikir..... 26



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Rencana Pembelajaran Pelaksanaan.....	52
Lampiran 2: Lembar Observasi.....	84
Lampiran 3: Lembar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	88
Lampiran 4: Lembar Uji Coba Instrumen.....	98
Lampiran 5: Hasil Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	103
Lampiran 6: Surat Keterangan Perbaikan Proposal.....	112
Lampiran 7: Surat Permohonan Izin Penelitian.....	113
Lampiran 8: Keterangan Penelitian.....	114
Lampiran 9: Analisis data.....	115
Lampiran 10: Dokumentasi.....	118

**BOSOWA**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat menyebabkan munculnya berbagai gejala sosial dan perubahan dalam masyarakat. Hal ini memerlukan kesiapan diri dari sumber daya manusia. Guna mengantisipasinya diperlukan program pendidikan yang berkualitas, yang menyediakan berbagai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang luwes, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang tangguh, mandiri, tanggung jawab dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal ini pula yang sering menjadi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, karena masalah yang sering timbul tidak sesuai dengan hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi keberhasilan siswa memperoleh nilai. Namun untuk menyertakan persepsi biasanya tujuan pembelajaran dikatakan telah tercapai apabila hasil belajar siswa tersebut telah memenuhi indikator pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri jika hasil belajar yang diperoleh siswa juga merupakan aktualisasi dari sikap dan cara seorang guru mengajar. Apabila sikap dan cara guru tersebut mengajar baik, maka hasil belajar yang diperoleh siswa juga baik, dan sebaliknya apabila sikap dan cara guru mengajar kurang baik, maka hasil belajar yang diperoleh siswa juga kurang baik. Karena hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2005).

Suatu proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa yang akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Namun hal yang sering terjadi adalah tidak terjalinnya suatu hubungan pembelajaran yang baik antara guru dan siswa yang menyebabkan tidak tersampainya materi pelajaran dengan baik kepada siswa. Hal ini bisa berasal dari cara guru itu mengajar ataupun dari sikap siswanya yang kurang memiliki kapasitas untuk menerima pembelajaran. Oleh karena itu harus dilakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat terpenuhi, sehingga hasil belajar siswa dikatakan berhasil.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk buku raport. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Manalu (2016), yang mengemukakan fungsi dari penilaian hasil belajar, yaitu:

"1. Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kenaikan kelas. 2. Umpan balik dalam perbaikan proses belajar mengajar. 3. Meningkatkan motivasi belajar siswa Dan 4. Evaluasi diri terhadap kinerja siswa. Oleh sebab itu hasil belajar sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan"

Dalam UU No. 20 Tahun 2013 tentang sistem pendidikan nasional, dijelaskan bahwa IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu

geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan. Oleh sebab itu pencapaian fungsi dan tujuan mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah menjadi penting untuk dapat dilaksanakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Namun, banyak siswa yang merasa bahwa mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang membosankan. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru hanya mengandalkan kepada buku sebagai sumber belajar, sehingga membuat siswa merasa jenuh atau bosan karena tidak adanya inovasi yang bisa membangkitkan gairah belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS.

Idealnya untuk dikatakan berhasil dalam menguasai mata pelajaran IPS, maka siswa harus mampu memiliki nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun pada kenyataannya tidak sesuai dengan harapan. Nilai KKM untuk mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Batulaccu Kota Makassar adalah 70. Apabila 70% dari seluruh siswa mendapat nilai  $\geq 70$ , maka proses pembelajaran IPS di kelas dapat dikatakan berhasil. Namun apabila kurang dari 70% siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$ , maka dikatakan proses pembelajaran belum berhasil. Untuk mencapai nilai tersebut masih banyak siswa yang merasa kewalahan, sehingga hasil belajar yang dicapai pun tidak maksimal. Tuntutan kurikulum yang begitu luas dengan mengandalkan sumber belajar yang ada dirasa masih kurang mendukung. Selama ini siswa hanya berpusat pada membaca dan menulis, padahal untuk mencapai KKM dan tuntutan kurikulum yang luas, diperlukan keterampilan yang lebih dari sekadar membaca dan menulis.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan alat-alat yang disediakan di sekolah. Disamping itu, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya dengan terus berinovasi dan berkreasi menciptakan suasana belajar yang bisa menggugah rasa belajar siswa agar tidak membosankan dan menjenuhkan. Sehingga mata pelajaran IPS bisa menjadi suatu pelajaran yang diminati siswa.

Media visual dapat membantu kesulitan belajar IPS siswa, media visual dianggap penting dalam upaya belajar dan pembelajaran dilihat dari segi fungsi, nilai dan manfaatnya. Guru bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik. Keberhasilan ini bergantung pada upaya guru memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Dengan memanfaatkan media visual yang baik maka siswa akan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga siswa memiliki hasil belajar yang baik pula, begitu pula guru yang kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran maka dapat mempengaruhi siswa dalam belajar terutama dalam hal keseriusan, minat dan konsentrasi dalam proses belajar.

Di zaman sekarang kualitas dan mutu pendidikan dasar dituntut untuk menjadi lebih baik lagi, dikarenakan kualitas pendidikan di Indonesia yang belum bisa menghasilkan secara optimal sumber daya manusia yang mampu bersaing. *Mindset* masyarakat dalam proses belajar banyak diartikan bahwa belajar itu

identik dengan buku dan menulis, sehingga dengan pemikiran tersebut secara tidak langsung dapat mematikan kreativitas guru atau pengajar dalam mengeksplorasi sistem pengajaran yang efektif dan dinamis. Dalam mengembangkan sistem pengajaran yang efektif dan dinamis, guru atau pengajar dapat membuat atau menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya, yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut adalah peneliti ingin mengetahui keefektifan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Batulaccu Kota Makassar tersebut, apakah dalam penggunaan media visual siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, selama ini guru cuman menggunakan buku cetak dan masih kurang menggunakan media. Berdasarkan latar belakang, maka dilakukan penelitian kuantitatif eksperimen dengan bermaksud mengadakan penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis media visual dalam meningkatkan hasil belajar IPS.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari hasil identifikasi ditemukan beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS yaitu:

1. Penggunaan alat belajar/media yang masih kurang efektif.
2. Hasil belajar IPS siswa rendah, karena pembelajaran tidak menarik tanpa didukung oleh media pembelajaran.
3. Kurangnya kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran.
4. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran IPS yang menggunakan buku.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, diperoleh gambaran permasalahan yang begitu luas. Namun menyadari adanya keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini maka peneliti hanya akan meneliti efektivitas penggunaan media visual dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD Negeri Batulaccu Kota Makassar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana keefektifan penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu dan pendidikan terutama yang berhubungan dengan efektivitas penggunaan media visual dalam proses berlangsungnya belajar mengajar di sekolah. Selain itu, Penelitian ini bias dijadikan bahan masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu dalam strategi guna menjadikan penelitian yang lebih lanjut terhadap objek atau aspek lainnya yang belum tercantum dalam penelitian ini.

## 2. Manfaat Praktis

Kegunaan penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, sebagai informasi dan masukan untuk menerapkan efektivitas penggunaan media pembelajaran agar hasil belajar meningkat.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan yang baik dalam perbaikan pengajaran di SD Negeri Batulaccu Kota Makassar.
4. Bagi para peneliti pendidikan, dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Visual**

###### **a. Pengertian Media Visual**

Media Visual merupakan semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indera mata. Media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Menurut Hamdani (2011), media visual adalah media yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksi (*non-projected visuals*) dan media yang dapat diproyeksikan (*project visual*). Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam (*still pictures*) atau bergerak (*motion picture*). Bahwa dengan bantuan media visual dalam proses belajar mampu dengan cepat meningkatkan taraf kecerdasan dan mengubah arah aktif.

Media visual yaitu media yang dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Media ini hanya dapat menyampaikan pesan melalui indera penglihatan atau hanya dapat dilihat dengan mata saja, indera lain seperti telinga tidak dapat difungsikan untuk media visual ini.



Secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri atas garis, bentuk, warna, dan tekstur.

- 1) Garis adalah kumpulan dari titik-titik. Dengan demikian terdapat banyak jenis garis, diantaranya adalah garis lurus horizontal, garis lurus vertikal, garis lengkung, garis lingkaran, garis zig-zag.
- 2) Bentuk adalah sebuah konsep simbol yang dibangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep lainnya.
- 3) Warna digunakan untuk memberi kesan pemisah atau penekanan, juga untuk membangun keterpaduan, bahkan dapat meningkatkan realisme dan menciptakan emosional tertentu.
- 4) Tekstur digunakan untuk menimbulkan pesan kasar dan halus, juga untuk memberikan penekanan seperti halnya warna.

Simbol pesan visual untuk pembelajaran hendaknya memiliki prinsip kesederhanaan, keterpaduan, dan penekanan. Unsur-unsur visual yang harus dipertimbangkan adalah:

- 1) Kesederhanaan

Kesederhanaan itu mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visualisasi. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi, teks yang menyertai bahan visual, penggunaan kata harus dengan huruf yang mudah dipahami.

- 2) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-

elemen visual, ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan, sehingga sajian visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan serta informasi yang dikandungnya.

### 3) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, namun seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang, penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

### 4) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penyajian yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

## b. **Jenis-Jenis Media Visual**

Jenis-jenis media visual adalah:

### 1) Media yang tidak diproyeksikan

#### a) Media realita

Media realita adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke objek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.

b) Model

Adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realita. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, dan peredaran darah.

c) Media grafis

Media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah:

- (1) Gambar/foto: paling umum digunakan
- (2) Sketsa: gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail. Dengan sketsa dapat menarik perhatian siswa, menghindarkan verbalisme, dan memperjelas pesan.
- (3) Diagram/skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari objek tertentu teknik garis besar. Misal untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel sampai organisme.
- (4) Bagan/chart: menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam bagan sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, kartun, atau lambang verbal.

(5) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misalnya untuk mempelajari pertumbuhan.

2) Media proyeksi

a) Transparansi OHP

Yaitu merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa tanpa harus membelakangi siswa. Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (*Overhead transparency/OHT*) dan perangkat keras (*Overhead projector/OHP*). Teknik pembuatan media transparansi, yaitu:

(1) Mengambil dari bahan cetak dengan teknik tertentu.

(2) Membuat sendiri secara manual.

b) Film bingkai/slide.

Film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2 X 2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide.

c. **Manfaat Media Visual**

Alat bantu visual dalam konsep media pembelajaran visual adalah setiap gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata pada siswa. Alat bantu visual ini bertujuan:

- 1) Memperkenalkan, membentuk, memperkaya, serta memperjelas pengertian atau konsep yang abstrak kepada siswa.
- 2) Mengembangkan sikap-sikap yang dikehendaki.
- 3) Mendorong kegiatan siswa yang lebih lanjut.

#### **d. Keunggulan dan Keterbatasan Media Visual pada Pembelajaran**

Karakteristik individu siswa dalam satu kelas berbeda satu sama lainnya. Adapun setiap media memiliki keunggulan dan keterbatasan. Hal ini menyebabkan guru harus memilih media dengan tepat untuk mengoptimalkan penyampaian materi sehingga meminimalisir kegagalan tujuan pembelajaran.

Keunggulan pada media visual berupa, mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan karena siswa melihatnya secara objek, dilengkapi dengan warna-warna sehingga menarik perhatian siswa.

## **2. Beberapa Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar, 2015).

*Assosiation of Education and Communication Technologi (AECT)* memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun *National Education Association (NEA)* mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Sukiman, 2012).

Dalam proses pembelajaran diperlukan media, untuk itu kita harus mengetahui terlebih dahulu konsep abstrak dan konkret dalam pembelajaran. Pada hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar pesan ke penerima pesan. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal kata-kata dan tulisan maupun nonverbal. Proses tersebut dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*. Siswa harus memahami simbol-simbol tersebut.

Dalam penafsiran tersebut ada kalanya siswa berhasil dan ada kalanya tidak berhasil atau gagal. Kegagalan terjadi jika siswa tidak mampu memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat, atau diamati. Kegagalan itu disebabkan oleh gangguan yang menjadi penghambat komunikasi yang dalam proses komunikasi dikenal dengan istilah *barriers* atau *noise*. Semakin banyak verbalisme, semakin abstrak pemahaman yang diterima.

Berdasarkan hal tersebut, media harus bermanfaat sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalisme.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.

- c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dalam sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru komunikator, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa komunikan, dan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Sebagai contoh, media kaset audio merupakan media auditif yang mengajarkan topik-topik pembelajaran yang bersifat verbal seperti pengucapan (*pronunciation*) bahasa asing. Untuk pengajaran bahasa asing, media ini tergolong tepat karena jika secara langsung diberikan tanpa media sering terjadi ketidaktepatan yang akurat dalam pengucapan, pengulangan, dan sebagainya.

### **3. Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran**

Proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari sehingga materi pelajaran menjadi sulit

diajarkan oleh guru dan juga sulit untuk dipahami oleh siswa. Media adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengonkretkan sesuatu yang abstrak.

Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran. Hal tersebut karena dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Media multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamis. Namun yang lebih penting adalah pemahaman tentang cara menggunakan teknologi tersebut dengan lebih efektif dan dapat menghasilkan ide-ide untuk pengajaran dan pembelajaran.

Dahulu, ketika teknologi khususnya teknologi informasi belum berkembang seperti sekarang ini proses pembelajaran biasanya berlangsung pada tempat dan waktu tertentu. Proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama dalam menyampaikan materi pelajaran. Proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Dalam kondisi semacam ini akan ada proses pembelajaran manakala ada guru tanpa kehadiran sang guru di dalam kelas sebagai sumber belajar maka tidak mungkin ada proses pembelajaran. Kehadiran guru di dalam kelas betul-betul menentukan terjadinya proses pembelajaran.

Ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat cepat, siswa bisa belajar di mana saja dan kapan saja sesuai dengan minat dan gaya belajarnya. Dalam kondisi semacam ini guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, akan tetapi berperan sebagai desainer pembelajaran. Seorang desainer pembelajaran, guru dituntut untuk dapat merancang



pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Sebagai desainer guru berperan merancang agar siswa memperoleh pengalaman belajar, sebab belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan perilaku berkat adanya pengalaman.

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti, hasil belajar dan pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang dan sebaliknya kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang dialaminya secara langsung. Dengan demikian, ketika akan mengajar guru tidak lagi bertanya tentang materi apa yang harus disampaikan pada siswa.

Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Pengalaman langsung semacam itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari. Namun demikian pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat

disajikan secara langsung. Untuk mempelajari bagaimana kehidupan makhluk hidup di dasar laut, tidak mungkin guru membimbing siswa langsung menyelam ke dasar laut, atau membelah dada manusia hanya untuk mempelajari cara kerja organ tubuh manusia. Untuk memberikan pengalaman belajar semacam itu, guru memerlukan alat bantu lain seperti film, atau foto-foto, dan lain sebagainya. Alat yang dapat membantu proses belajar ini yang dimaksud dengan media atau alat peraga pembelajaran.

Pengetahuan yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi bagi siswa. Oleh sebab itu sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih konkret dimana pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai yang dapat dilakukan melalui kegiatan yang mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya.

Hal lain, penyampaian informasi yang harus melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi juga gairah dan motivasi siswa untuk menangkap pesan akan semakin kurang, hal tersebut dikarenakan siswa kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Oleh karena itu peran media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan/proses belajar mengajar.

Memperhatikan penjelasan di atas, maka secara khusus media pembelajaran bermanfaat untuk:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalnya untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, hal tersebut dapat disajikan melalui film dan sebagainya.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa Penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya. Menurut Sanjaya (2012), dengan demikian dapat kita garis bawahi bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya papan pengumuman, video, televisi, komputer, dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan yang akan

disampaikan. Misalnya seorang kepala desa ingin mengajak kepada warganya pada hari dan waktu tertentu untuk kerja bakti/gotong royong di desanya, maka dia menuliskan ajakan tersebut di papan pengumuman desa. Dalam konteks ini, papan pengumuman tersebut merupakan media bagi kepala desa untuk menyampaikan informasi/pesan kepada warganya. Begitu pula seorang Presiden memberitahukan kenaikan harga BBM, pemberitahuan itu sampaikan melalui televisi, radio, dan surat kabar, dengan demikian alat-alat tersebut dapat dikatakan sebagai media, yaitu sebagai perantara untuk menyampaikan pesan tertentu dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

#### **4. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Secara umum klasifikasi media pembelajaran dikategorikan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu audio, visual, dan gerak. terdapat tujuh klasifikasi media pembelajaran, yaitu, media audio visual gerak, media audio visual diam, audio semi gerak, media visual bergerak, media visual diam, media audio dan media cetak.

Menurut Asyhar (2012) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media *visual*, media *audio*, media *audio visual* dan *multimedia*. Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran tersebut.

- a. Media *visual*, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.

- b. Media *audio* adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- c. Media *audio visual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- d. *Multimedia* yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran *multimedia* melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Menurut Sudjana (2011) jenis media ialah sebagai berikut:

- 1) Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik, dan lainnya.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja, dan sebagainya.
- 3) Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan OHP (Proyektor Transparansi) dan lainnya.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Secara sederhana kehadiran media dalam suatu kegiatan pembelajaran memiliki nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.
- 2) Media yang disajikan dapat melampaui batasan ruang kelas.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya.
- 4) Media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa.
- 5) Secara potensial, media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang konkret, benar, dan berpijak pada realitas.
- 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- 8) Media mampu memberikan pembelajaran secara integral dan menyeluruh dari yang konkret ke yang abstrak, dari sederhana ke yang rumit.

Dari semua itu, kemudian dikembangkan media dalam suatu konsepsi teknologi pembelajaran yang memiliki ciri, berorientasi pada sasaran (*target oriented*), menerapkan konsep pendekatan sistem, memanfaatkan sumber belajar yang bervariasi. Dengan demikian, aplikasi media dan teknologi pendidikan, bisa merealisasikan suatu konsep "*teaching less learning more*". Artinya secara aktivitas fisik bisa saja aktivitas kegiatan guru di kelas dikurangi, karena ada sebagian tugas guru yang didelegasikan pada media, namun tetap mengungkap tercapainya produktivitas belajar siswa.

Pengelompokan media juga dikemukakan oleh Anderson yaitu pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Pengelompokan Media

No	Kelompok Media	Jenis Media
1.	Audio	Pita Audio (kaset), Piringan Audio , Radio (rekaman siaran)
2.	Cetak	Buku Teks Terprogram, Buku Pegangan/Manual, Buku Tugas
3.	Audio – Cetak	Buku Latihan dilengkapikaset, Gambar / poster (dilengkapi audio)
4.	Proyek Visual Diam	Film bingkai (slide), Film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Proyek Visual Diam dengan Audio	Film bingkai (slide) suara, Film rangkai suara
6.	Visual Gerak	Film bisu
7.	Visual Gerak dengan Audio	Film suara, Video / VCD / DVD
8.	Benda	Benda nyata, Model tiruan (mock up)
9.	Komputer	Media berbasis Komputer : Computer Assisted Instruction (CAI) dan Computer Based Instruction (CBI)

Sumber: Anderson (1976)

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran penggunaan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang ditemukan penelitian yaitu, penelitian yang pernah dilakukan oleh saudara Pratiwi (2019), dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri Segugus Cakra Kota Semarang Di Kelas IV SD Negeri Segugus Cakra”. Pada penelitian ini, saudara peneliti dapat menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual

dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS membuktikan bahwa efektif jika menggunakan media audio visual ditinjau dari hasil belajar motivasi siswa di kelas IV SD Negeri Segugus Cakra. Persamaan Penelitian di atas dengan skripsi penelitian ini yaitu, menerapkan metode pembelajaran menggunakan media visual, untuk perbedaan penelitian di atas yaitu dia terpacu oleh media audio visual dengan media gambar sedangkan dalam penelitian ini peneliti akan meneliti efektivitas penggunaan media visual hasil belajar IPS.

Penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Rohman (2015), dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPS di MI Ma’Arif Nur Kalisalak Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015”, menemukan bahwa dalam penerapan pembelajaran penggunaan media audio visual sudah berjalan efektif terbukti dengan siswa yang lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajarannya. Persamaan Penelitian di atas dengan skripsi penelitian ini yaitu, menerapkan penggunaan metode pembelajaran media visual, untuk perbedaan penelitian di atas yaitu menggunakan media audio visual sedangkan dalam penelitian ini peneliti akan meneliti efektivitasnya penggunaan media visual.

Penelitian lainnya yang relevan dengan peneliti ini yaitu, penelitian yang dilakukan saudara Ningsih (2019), dengan judul “Penggunaan Medial Visual Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurunnajah Lawatan Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal”, pada penelitian ini, media pembelajaran media visual memiliki peran yang sangat penting, guru memiliki materi pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih tertarik terhadap bahan dan



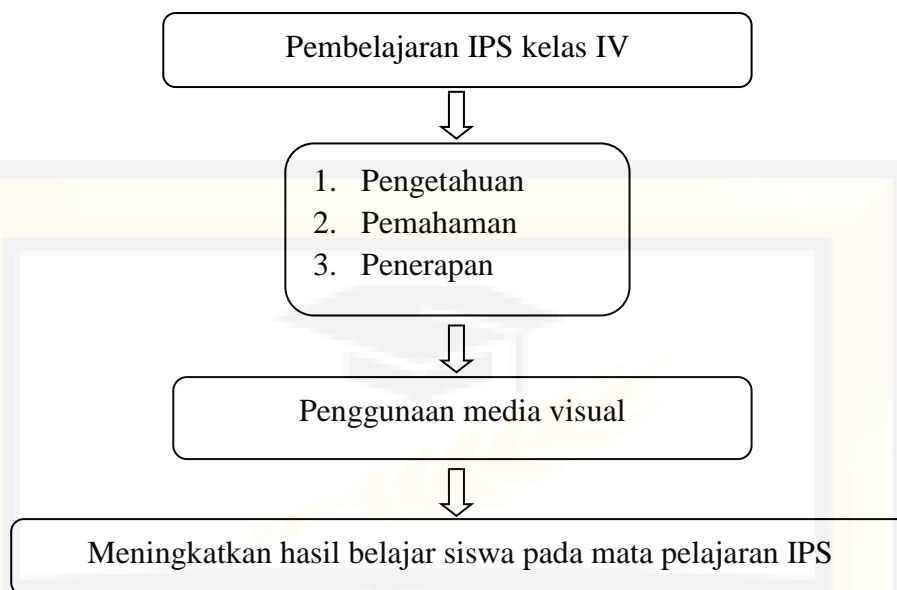
materi yang disajikan oleh guru. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penelitian ini yaitu, dengan menerapkan metode media visual, untuk perbedaan penelitian ini yaitu, cara menggunakan media visual dan penerapannya kepada siswa sedangkan dalam penelitian ini menggunakan transpransi OHP.

### **C. Kerangka pikir**

Pembelajaran IPS yang memiliki tujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial. Pada pelaksanaan pembelajaran banyak ditemui beberapa masalah. Mulai dari kreativitas guru yang kurang, media kurang inovatif, siswa yang tidak fokus dengan pembelajaran, dan akhirnya siswa mendapat nilai yang kurang optimal.

Salah satu cara agar siswa mampu belajar dan memahami materi yang disampaikan adalah penggunaan media pembelajaran, media yang digunakan adalah media visual. Dengan media visual yang disajikan diharapkan siswa mampu menuangkan gagasan ke dalam kalimat dengan baik, mampu berfikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang disampaikan.

Dengan penggunaan media visual menjadikan pembelajaran tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mempraktikkan dan menganalisis. Sehingga, penggunaan media visual dapat menjadi komunikasi yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan pembelajaran yang diharapkan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.



Gambar 2.2 Skema Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori, maka dirumuskan hipotesis ini adalah penggunaan pembelajaran media visual efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS di kelas IV SD Negeri Batulaccu Kota Makassar.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen yang bertujuan mengetahui efektivitas penggunaan media visual dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD Negeri Batulaccu Kota Makassar.

##### 2. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen (*quasi eksperimental*) dengan menggunakan desain *Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara tidak random, kemudian diberi *pretest* dan setelah perlakuan selanjutnya diberi *posttest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Soal yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* sama dengan waktu yang sama pula. Adapun rancangan *pretest-posttest* dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Posttest-only Control Group Design

Kondisi Awal	Perlakuan	Kondisi Akhir
P1	X	P2
Q1	O	Q2

Keterangan:

P1 : Hasil sebelum perlakuan (*pre-test*)

Q1 : Hasil sebelum perlakuan (*pre-test*)

P2 : Setelah diberikan perlakuan (*post-test*)

Q2 : Setelah diberikan perlakuan (*post-test*)

X : kelas eksperimen dengan metode penggunaan media visual

O : Kelas kontrol, tidak menggunakan media pembelajaran

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Batulaccu Kota Makassar khususnya di kelas IV, yang berlokasi di alamat Jl. Abdullah Daeng Sirua No. 258 A. Kelurahan Pandang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90241. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2021/2022.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah siswa SD Negeri Batulaccu Kota Makassar yang belajar mata pelajaran IPS Tahun Ajaran 2020/2021.

Tabel 3.2 Data Siswa SD Negeri Batulaccu Kota Makassar

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	IV-A	12	10	22
2.	IV-B	9	7	25
3.	V	17	12	29
4.	VI	16	11	27

Sumber: Tata Usaha SD Negeri Batulaccu Kota Makassar

### 2. Sampel

Sampelnya diambil secara *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik sampling yang termasuk dalam *nonprobability sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampelnya yaitu siswa kelas IV-A dan IV-B.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Sampel
IV-A	12 Orang	10 Orang	22 Orang
IV-B	9 Orang	7 Orang	16 Orang
Jumlah	21 Orang	17 Orang	38 Orang

Sumber: Tata Usaha SD Negeri Batulaccu Kota Makassar

#### **D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel**

##### **1. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian yang digunakan dalam Penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel *dependen* (Sugiyono, 2012). Dalam Penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media visual.
- b. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar.

##### **2. Definisi Operasional Variabel**

- a. Media visual adalah sebuah alat bantu dalam pembelajaran yang digunakan berupa gambar gerak atau diam dengan bantuan power point.
- b. Hasil belajar adalah bukti pencapaian kemampuan belajar yang diperoleh siswa setelah kegiatan pembelajaran, hasil belajar yang diteliti penelitian ini adalah hasil belajar dari aspek kognitif yang didapatkan setelah diberikan soal pada saat *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran IPS.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengambilan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

#### **1. Observasi**

Observasi adalah suatu cara yang tepat untuk menilai perilaku. Dalam hal ini pengamatan langsung terhadap berbagai kejadian atau situasi nyata kelas, sehingga melalui metode ini diperoleh gambaran terlaksana atau tidaknya tiap tahap dalam strategi pembelajaran yang sedang diteliti.

#### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media visual, foto kegiatan untuk melengkapi data yang diperlukan.

#### **3. Tes**

Tes yang digunakan juga adalah soal yang diberikan untuk mengukur kemampuan awal siswa dan hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) menjalani proses pembelajaran menggunakan media visual. Data tes inilah yang akan dijadikan acuan untuk menarik kesimpulan pada akhir penelitian.

### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam proposal penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### **1. Uji coba Instrumen**

Uji coba instrumen digunakan dengan tujuan untuk mengetahui validitas

dan reliabilitas dari sebuah instrumen yang akan digunakan dalam penelitian dengan tujuan untuk mengetahui alat pengumpulan data layak digunakan.

a. Uji Validitas

Istilah validitas berasal dari bahasa Inggris *validity*, yang diserap ke dalam bahasa Indonesia menjadi validitas, validitas yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya, instrumen digunakan *software SPSS 26 for windows*. Uji validitas dapat menggunakan rumus teknik *korelasi pearson product moment*:

$$r = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi

n = Jumlah observasi/responden

X = Skor pertanyaan

Y = Skor total

Setelah menghitung r hitung, hal yang dilakukan selanjutnya adalah membandingkan r hitung dengan r tabel dengan taraf signifikan 5% jika r hitung  $\geq$  r tabel maka dinyatakan valid, dan sebaliknya jika r hitung  $\leq$  r tabel maka dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Jadi reliabilitas adalah konsisten pemerolehan skor oleh orang yang sama ketika mereka diujikan dengan tes yang sama pada waktu yang

berbeda. Dalam penelitian ini untuk mengetahui reliabilitas instrumen digunakan *software SPSS 26 for windows*. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan metode koefisien *alpha Cronbach's* dengan bantuan komputer yang rumusnya sebagai berikut:

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

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas Instrumen

$k$  = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = Varians Total

Jika nilai  $\alpha \geq 0,5$  artinya instrumen tersebut dikatakan reliabilitas mencukupi, sedangkan jika  $\alpha \geq 0,05$  ini mensugesti seluruh item reliable dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat.

#### c. Tingkat Kesukaran soal

Sebuah soal dikatakan baik apabila soal tersebut tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar untuk dikerjakan. Suatu soal yang terlalu mudah dikerjakan tidak akan merangsang siswa dalam mengerjakan. Dan sebaliknya jika soal terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asah dalam mengerjakan. Dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kesukaran setiap butir soal digunakan *software SPSS 26 for windows*. Untuk menganalisis taraf kesukaran soal uraian maka digunakan rumus:

$$Tk = \frac{S_A + S_B}{n \text{ maks}}$$



Keterangan:

$Tk$  = angka indeks kesukaran

$s_A$  = jumlah skor kelompok atas

$s_B$  = jumlah skor kelompok bawah

$n$  = jumlah siswa kelompok atas dan kelompok bawah

$maks$  = skor maksimum setiap butir soal

Tabel 3.4 Kriteria Kesukaran Soal

Besarnya Indeks Kesukaran Soal	Kriteria
Kurang dari 0,30	Sukar
0,30-0,70	Sedang
Lebih dari 0,70	Mudah

Sumber: Sudijono 2009

Adapun kriteria untuk mengetahui indeks kesukaran soal setiap itemnya digunakan: soal  $P = 0,00-0,30$  termasuk soal sukar, soal  $P = 0,31-0,70$  termasuk soal sedang, dan soal  $P = 0,71-1,00$  termasuk soal mudah.

## 2. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan uji data untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian menggunakan program *software SPSS 26 for windows*. Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ( $P > 0,05$ ). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ( $P < 0,05$ ) maka data dinyatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji variansi dan populasi homogen, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak terhadap kedua kelompok perlakuan. Uji homogenitas dalam penelitian menggunakan program *software SPSS 26 for windows*.

**3. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan terhadap efektivitas penggunaan metode media visual sebelum dan sesudah diterapkan dalam proses pembelajaran IPS di SD Negeri Batulaccu Kota Makassar. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS 26 for windows*. Uji t digunakan untuk menguji salah satu hipotesis di dalam penelitian yang menggunakan media visual. Uji t digunakan untuk menguji secara parsial masing-masing variabel. Adapun kriteria hasil hipotesis uji t adalah sebagai berikut:

Dalam penelitian ini hipotesis yang digunakan dalam pengujian adalah:

H<sub>0</sub>: Tidak ada peningkatan penggunaan media visual

H<sub>a</sub>: Terdapat peningkatan penggunaan media visual

Cara melakukan uji-t adalah sebagai berikut:

Jika probabilitas (sig) >0,05 maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak artinya tidak signifikan.

Jika probabilitas (sig) <0,05 maka H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak artinya signifikan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini mengenai keefektifan penggunaan media visual dalam meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif siswa yang diajarkan dengan metode penggunaan media visual dan model ceramah pada materi indahny kebersamaan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri Batulaccu Kota Makassar adalah *Pretest* dan *posttest*. Adapun kelompok yang dijadikan kelompok eksperimen adalah kelas IV-A dengan menggunakan model media visual sedangkan kelompok kontrol adalah kelas IV-B menggunakan model ceramah, maka diperoleh data hasil belajar IPS siswa sebagai berikut.

Keadaan guru SD Negeri Batulaccu Kota Makassar, Sebagai pelaksanaan utama proses pendidikan harus memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas, serta dapat menciptakan diskusi yang baik kepada siswa. Guru yang ada di SD Negeri Batulaccu Kota Makassar ada beberapa yang bergelar sarjana pendidikan dan master pendidikan serta setiap kelas memiliki guru kelas masing-masing. Keadaan siswa SD Negeri Batulaccu Kota Makassar, siswa yang merupakan sasaran utama dalam pendidikan memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan cara untuk memahami materi pembelajaran. Keadaan siswa di SD Negeri Batulaccu Kota Makassar yang berjumlah 103 dari kelas IV sampai kelas VI yang terdiri laki-laki berjumlah 54 dan perempuan berjumlah 40. Jumlah kelas yang terdiri dari 3 ruangan yang dapat menampung siswa yang berjumlah 20 sampai 30 siswa setiap kelasnya.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Batulaccu Kota Makassar yang dimulai pada tanggal 09 sampai 18 agustus 2021. Dalam pelaksanaan penelitian ini diawali dari pertemuan dengan kepala sekolah untuk membawa surat izin meneliti di sekolah tersebut kemudian diarahkan bertemu dengan wali kelas IV dan langsung ketemu dengan siswa kelas IV sambil melihat pelaksanaan proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan diberi kesempatan untuk perkenalan dengan siswa serta tujuan peneliti untuk datang di sekolah tersebut.

Pada pertemuan pertama peneliti diberi kesempatan terjun langsung untuk mengambil bagian dalam proses mengajar dan menjelaskan langkah-langkah serta prosedur dalam pelaksanaan penelitian yang peneliti akan lakukan. Diawali dengan penjelasan langkah-langkah penelitian yaitu peneliti akan memberikan terlebih dahulu *pretest* dan menjelaskan mata pembelajaran yang dibawakan oleh peneliti. Kemudian memberikan soal *pretest* dalam bentuk soal pilihan ganda 20 nomor. Sebelum mengerjakan soal tersebut peneliti awali dengan memberikan petunjuk pengerjaan soal tersebut, setelah siswa mengerjakan soal kemudian dikumpul. Hari terakhir peneliti membawakan metode penggunaan media visual dengan menampilkan gambar serta penjelasannya dalam bentuk *power point*, siswa tertarik dengan metode penggunaan media visual siswa juga fokus mendengrkan penjelasan dari peneliti setelah menjelaskan materi yang dibawakan peneliti memberikan soal *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda dan peneliti akhiri pertemuan dengan membaca doa.

Untuk pertemuan berikutnya peneliti kembali ke sekolah untuk bertemu dengan siswa kelas IV memberikan hadiah dan juga kepala sekolah, guru-guru serta tenaga pendidik lainnya untuk mengucapkan terima kasih untuk kerja sama dan bantuannya selama proses penelitian berlangsung di SD Negeri Batulaccu Kota Makassar.

## 1. Uji Instrumen Data

### a. Uji Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana alat pengukur yang dipergunakan untuk mengukur apa yang diukur. Adapun caranya adalah dengan mengkorelasikan antara skor yang diperoleh pada masing-masing item pertanyaan dengan skor total individu.

Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan program *software SPSS 26 for windows*. Dalam penelitian ini pengujian validitas hanya dilakukan terhadap 38 responden. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai  $r$  hitung (*Corrected Item-Total Correlation*)  $>$   $r$  table sebesar 0,3202, untuk  $df = 38 - 2 = 36$ ;  $\alpha = 0,05$  maka item atau pertanyaan tersebut valid atau sebaliknya.

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas Soal Instrumen

Variabel Hasil Belajar	r hitung	r table	Interpretasi
1.	0,624	0,3202	Valid
2.	0,610	0,3202	Valid
3.	0,337	0,3202	Valid
4.	0,400	0,3202	Valid
5.	0,624	0,3202	Valid
6.	0,403	0,3202	Valid
7.	0,214	0,3202	Tidak Valid
8.	0,259	0,3202	Tidak Valid
9.	0,842	0,3202	Valid
10.	0,337	0,3202	Valid
11.	0,464	0,3202	Valid
12.	0,610	0,3202	Valid
13.	0,383	0,3202	Valid
14.	0,842	0,3202	Valid
15.	0,624	0,3202	Valid
16.	0,842	0,3202	Valid
17.	0,624	0,3202	Valid
18.	0,267	0,3202	Tidak Valid
19.	0,229	0,3202	Tidak Valid
20.	0,842	0,3202	Valid
21.	0,842	0,3202	Valid
22.	0,220	0,3202	Tidak Valid
23.	0,610	0,3202	Valid
24.	0,444	0,3202	Valid
25.	0,842	0,3202	Valid

Sumber: Hasil Tes Uji Coba Instrumen

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan terhadap item pertanyaan yang dinyatakan valid.

Suatu variable dikatakan reliabel atau jika jawaban terhadap pertanyaan selalu konsisten.

Koefisien reliabilitas instrumen dimaksudkan untuk melihat konsistensi jawaban butir-butir pernyataan yang diberikan oleh responden, selanjutnya dihitung reliabilitasnya menggunakan rumus “*Alpha Cronbach*”. Penghitungan dilakukan dengan dibantu komputer program *software SPSS 26 for windows*. Data hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas *Reliability Statistics*

Cronbach’s Alpha	N of Items
0.916	20

Sumber: Hasil Tes uji Coba Instrumen

Berdasarkan perhitungan dan ketentuan reliabilitas, instrumen hasil belajar siswa dinyatakan reliabel. Untuk lebih jelas mengenai hasil perhitungan uji reliabilitas masing-masing variable melalui *software SPSS 26 for windows*.

c. Tingkat Kesukaran soal

Uji tingkat kesukaran soal pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah soal yang diajukan tergolong terlalu sukar, sedang dan terlalu mudah. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar dari jangkauannya.

Dari hasil uji tingkat kesukaran terhadap 38 siswa, hasil perhitungan dibantu dengan *SPSS versi 26* maka diperoleh tingkat kesukaran sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Kesukaran Soal

No	Kriteria	No Item Soal	Jumlah
1.	Sukar	3, 9, 10, 14, 16, 20, 21, 24, 25	9
2.	Sedang	11, 14, 22	3
3.	Mudah	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 15, 17, 18, 23	13
		Jumlah	25

Sumber: Hasil Uji Instrumen

Berdasarkan tabel tingkat kesukaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kesukaran soal berkategori mudah terdapat 13 soal, kategori sedang terdapat 3 soal, dan kategori sukar terdapat 9 soal.

## 2. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPS siswa di kelas IV normal atau tidak maka data diolah dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPS siswa kelas IV dilakukan dengan menggunakan bantuan program *software SPSS 26 for windows*. Berikut tabel hasil uji normalitas.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-wilk		
	Statistic	Df	Sig	Statistic	df	Sig
<i>Pretest</i> eksperimen	173	22	085	908	22	044
<i>Posttest</i> eksperimen	155	22	183	879	22	012
<i>Pretest</i> kontrol	204	16	075	841	16	010
<i>Posttest</i> kontrol	184	16	153	860	16	020

Sumber: Hasil *Pretest* dan *Posttest*



Berdasarkan tabel uji normalitas di atas diperoleh hasil yaitu nilai signifikan dari nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPS siswa kelas IV adalah nilai *pretest* eksperimen 0,085 sedangkan nilai *posttest* eksperimen 0,183 dan nilai *pretest* kontrol 0,075 sedangkan nilai *posttest* kontrol 0,153. Kesimpulan dari uji normalitas ini adalah nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPS siswa kelas IV berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi data adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat kedua dalam menentukan uji hipotesis yang akan digunakan. Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS 26 for windows*. Berikut hasil tabel uji homogenitas nilai *pretest* dan *posttest* dalam meningkatkan hasil belajar siswa:

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig
2,237	3	72	.091
2,181	3	72	.098
2,181	3	71,761	.098
2,237	3	72	.091

Sumber: Hasil Uji Signifikan Homogenitas

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai yang signifikan, nilai signifikan yang tercantum di atas lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  sehingga diterima. Kesimpulan dari uji homogenitas ini adalah memiliki variansi yang sama homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Hipotesis yang menyatakan apakah ada keefektifan pembelajaran IPS menggunakan media visual kemudian di uji menggunakan uji t. Hasilnya dapat dilihat pada lampiran dan terangkum pada tabel di bawah ini:

Tabel.4.6 Hasil Uji Hipotesis

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest Eksperimen	31.520	21	.000	57.500	53.71	61.29
Posttest Eksperimen	49.639	21	.000	80.000	76.65	83.35
Pretest Kontrol	20.333	15	.000	52.500	47.00	58.00
Posttest Kontrol	38.840	15	.000	76.250	72.07	80.43

Sumber: Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttets*

Berdasarkan hasil SPSS 26 di atas, diperoleh signifikan untuk uji dua sisi 0,00. Nilai signifikan untuk uji dua sisi ini lebih kecil dari 0,05. Karena signifikan lebih kecil dari 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penggunaan media visual.

### B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembelajaran merupakan suatu sistem rangkaian yang dirancang secara berkelanjutan, yang secara khusus telah diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pembelajaran adalah proses interaksi siswa

dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi guru dengan guru. Baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media (Rusman, 2010).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari setiap pertemuan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keefektifan penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Batulaccu Kota Makassar. Dalam pelaksanaannya, kelas IV dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut homogen. Hal ini berarti bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varian yang tidak berbeda secara signifikan. Sehingga menunjukkan bahwa pada kondisi awal siswa diberi perlakuan masih dalam kondisi sama. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan metode penggunaan media visual dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan atau menggunakan metode konvensional yang biasa guru lakukan dalam kegiatan pembelajaran. Di pertemuan akhir dilakukan tes hasil belajar (*posttests*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran ini dilakukan dalam 4 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian di kelas IV SD Negeri Batulaccu Kota Makassar memiliki beberapa kendala namun semuanya dapat diselesaikan dengan cara yang lain mulai dari peralatan seperti LCD, laptop atau peralatan yang lainnya. Namun kesemuanya itu tidak menjadi penghalang dalam kelancaran proses penelitian ini.

Pada pertemuan pertama, siswa masih bingung dalam mempelajari materi yang diberikan oleh peneliti. Mereka kesulitan untuk memahami apa yang

dijelaskan oleh peneliti, dikarenakan peneliti cuman menjelaskan tanpa memperlihatkan gambaran yang peneliti jelaskan siswa juga terbiasa diberikan penjelasan tanpa ada gambaran namun siswa masih banyak yang kurang memahami jika model pembelajaran cuman ceramah atau penjelasan dari guru.

Pada pertemuan kedua, peneliti kembali memberikan materi dengan menggunakan model ceramah namun disertai dengan gambaran sedikit dan siswa mulai memahami dari penjelasan dari peneliti sehingga siswa juga jika diberikan pertanyaan siswa aktif untuk menjawab pertanyaan dari peneliti dan siswa juga aktif bertanya. Namun kendala yang terjadi dalam proses penelitian siswa masih banyak yang tidak memperhatikan dan banyak candaan dengan teman sebangkunya, tetapi peneliti berusaha membimbing mereka untuk bisa lebih fokus mendengarkan penjelasan dari peneliti.

Pada pertemuan selanjutnya, peneliti menggunakan model penggunaan media visual yaitu menampilkan *power point* serai penjelasan dari peneliti, sehingga sedikit demi sedikit ada perubahan yang baik terutama siswa fokus melihat gambaran yang ditampilkan oleh peneliti sambil mendengarkan penjelasan dari peneliti dan banyak siswa kembali aktif untuk bertanya. Siswa juga merasa senang jika pembelajaran bentuk seperti peneliti lakukan.

Berbeda dengan kelas kontrol yang diajarkan oleh peneliti, siswa lebih banyak hanya mendengarkan dan mencatat apa yang peneliti berikan dan catat di papan tulis, walaupun ada yang bertanya hanya beberapa siswa saja. Pada saat peneliti menjelaskan materipun siswa lebih banyak mengobrol dan bercanda dengan teman sebangkunya. Hanya beberapa siswa yang memperhatikan

penjelasan yang berikan. Dari uraian di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan antara siswa yang diajarkan menggunakan metode penggunaan media visual dengan yang diajarkan menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada setiap pertemuan, penggunaan media visual efektif bila dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah. Dikatakan efektif karena media visual mempunyai keunggulan tersendiri bila dibandingkan dengan metode ceramah. Media visual merupakan medium yang efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran kelompok, individual, maupun berkelompok. Dari penjabaran media visual tersebut bisa disimpulkan bahwa media visual sangat efektif dan bersifat interaktif dalam memberikan daya tarik tersendiri dalam menyampaikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit pada pembelajaran individual dan kelompok.

Dari hasil penelitian dan pengolahan data dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan siswa kelas kontrol. Dari tes uji instrumen tersebut diperoleh data hasil tes instrumen butir soal hasil belajar IPS adalah 20 butir soal valid untuk masing-masing *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil penghitungan dihasilkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas Eksperimen 50.00 dengan jumlah responden 22 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 45.00 dengan jumlah responden 16 siswa dan jelas terlihat bahwa tidak adanya perbedaan yang signifikan sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat diperoleh nilai *posttest* dengan rata-rata 85,00 pada

kelas eksperimen dan 80,00 pada kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan perhitungan program *software SPSS 26 for windows* yang menggunakan analisis uji *one-sample test*. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai Signifikan (2-tailed) adalah 0,000. Sehingga pengujian hipotesisnya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena  $0,000 < 0,05$ . Adanya peningkatan tersebut karena keefektifan menggunakan media visual sudah sukses dilaksanakan pada kelas eksperimen. Penggunaan media visual ini mampu menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi yang diimplementasikan dengan bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang dipahami. Dan yang paling signifikan yang membuat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi fokus memperhatikan materi yang terdapat dalam media visual tersebut, berbeda ketika tidak menggunakan media visual tersebut siswa banyak yang tidak fokus pada saat peneliti menjelaskan materi.

Keunggulan penggunaan media visual dibandingkan dengan tidak menggunakan media visual adalah dengan menggunakan media visual membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, siswa menjadi aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru, selain itu yang terpenting adalah media visual ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, berbeda dengan pembelajaran sebelumnya yang cenderung membuat suasana pembelajaran menjadi monoton karena siswa hanya fokus memperhatikan guru menjelaskan materi akibatnya siswa menjadi bosan sehingga untuk menghilangkan kebosanan tersebut, siswa melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Dengan menggunakan media visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa terdapat keefektifan hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian nilai siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media visual. Siswa lebih aktif dalam memperhatikan pembelajaran yang di berikan oleh gurunya.

Adanya peningkatan hasil belajar tersebut dikarenakan penggunaan media visual sukses dilaksanakan di kelas eksperimen. Penggunaan media ini mampu menarik perhatian siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Siswa begitu antusias untuk memperhatikan apa yang ditampilkan dalam media tersebut, penggunaan media visual ini tidak hanya menarik rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran tetapi menjadi pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif.

Dalam hasil penelitian ini siswa yang diajarkan dengan menggunakan media visual memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media visual.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “efektivitas penggunaan media visual dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD Negeri Batulaccu Kota Makassar” dapat disimpulkan bahwa, terdapat keefektifan penggunaan media visual. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang menggunakan uji *One-Sample Test* diperoleh signifikan untuk uji dua sisi 0,00. Nilai signifikan untuk uji dua sisi ini lebih kecil dari 0,05.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang di atas, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Guru harus dapat menguasai pembelajaran menggunakan media visual, sehingga dapat tercipta situasi belajar dapat membuat siswa lebih aktif, berkonsentrasi, dan tidak jenuh.
2. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, maka guru harus melakukan perencanaan, langkah-langkah pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.
3. Sekolah hendaknya dapat mengawasi keadaan kondisi sekolah, dengan melengkapi alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS terutama dalam pengadaan media pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afridayanti. 2017. *Hubungan Pemanfaatan Media Audio Visual dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Swasta Panca Budi Medan*. Medan: Pusdiklat.
- Asriadi, M. & Masni. 2020. Kontribusi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PPKN di SMAN 1 Pangkajene Kabupaten Pangkep. *Jurnal Media Elektrik*. (online), Vol. 17, No. 3 (<https://ojs.unm.ac.id>, Diakses 18 Juli 2021).
- Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhar & Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Budiman, H. 2016. Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran. Al-Tadzkiyyah. Lampung: *Jurnal Pendidikan Islam*, 171-182.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Maimunah. 2016. Metode Penggunaan Media Pembelajaran. Al-Afkar. Indramayu: *Jurnal Keislaman & Peradaban*.
- Manalu & Efendi. 2016. *Strategi Belajar Mengajar dari Didaktik Metodik Modern dengan Menumbuhkan Kembangkan Kognitif Tingkat Tinggi, Sikap, dan Keterampilan Kreatif*. Medan: FIP Unimed.
- Mulyasa, 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Ningsih. 2019. Penggunaan Medial Visual Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurunnajah Lawatan Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal: *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*.
- Pratiwi. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN Segugus Cakra Kota Semarang Di Kelas IV SD Negeri Segugus Cakra. Semarang: *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*.
- Rohman. 2015. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPS Di MI Ma'Arif Nur Kalisalak. Banyumas: *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyosari & Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sudjana & Nana. 2005. *Dasar–Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.

Surwantini, E. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Kelas III SD Gugus 01 Imogiri, Bantul. Yogyakarta: *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*.

Sanjaya & Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.





# LAMPIRAN

**Lampiran 1: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri Batulaccu Kota Makassar**

**Kelas / Semester : IV / 1**

**Tema 1 : Indah nya Kebersamaan**

**Subtema 1 : Keberagaman Budaya Bangsaku**

**Pembelajaran : 5**

**Alokasi Waktu : 1 x 60 menit**

**A. Kompetensi Inti**

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

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

### IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.2 Menjelaskan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tertulis dan lisan.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.2 Menyajikan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa secara tertulis dan lisan.

### C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati penjelasan dari guru tentang keberagaman budaya bangsaku siswa lebih paham.
- Dengan mengamati penjelasan dari guru lebih menarik melihat materi keberagaman budaya bangsaku.

### D. Materi Pokok

- keberagaman budaya bangsaku.

### E. Model Pembelajaran

Metode: Ceramah, diskusi, presentasi, penugasan.

### F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>• Guru menanyakan siapa siswa yang tidak hadir.</li> <li>• Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.</li> </ul>	<b>15 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati penjelasan dari guru tentang keberagaman budaya bangsaku.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang agama-agama yang ada di Indonesia dan makanan ciri khas Indonesia salah satunya sulawesi selatan.</li> <li>• Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi tersebut.</li> <li>• Guru memberikan lembar kerja sesuai materi yang sudah dijelaskan.</li> </ul>	<b>45 Menit</b>

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Alokasi waktu</b>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa bersama guru menyimpulkan apa yang sudah dipelajari.</li><li>• Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.</li><li>• Salah satu siswa memimpin doa penutup guru menutup. Pelajaran dengan mengucapkan salam.</li></ul>	<b>10 Menit</b>

Makassar, 4 Agustus, 2021

Observer

Minfadly Harisyam

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****Satuan Pendidikan : SD Negeri Batulaccu Kota Makassar****Kelas / Semester : IV / 1****Tema 1 : Indahnya Kebersamaan****Subtema 1 : Keberagaman Budaya Bangsaku****Pembelajaran : 5****Alokasi Waktu : 1 x 60 menit****A. Kompetensi Inti**

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



## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

### IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menjelaskan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tertulis dan lisan.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Menyajikan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa secara tertulis dan lisan.

### C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati penggunaan media visual tentang keberagaman budaya bangsaku siswa lebih paham.
- Dengan mengamati media visual siswa lebih menarik melihat materi keberagaman budaya bangsaku.

### D. Materi Pokok

- Keberagaman budaya bangsaku.

### E. Model Pembelajaran

Model: Media visual.

Metode: Ceramah, diskusi, presentasi, penugasan.

## F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>• Guru menanyakan siapa siswa yang tidak hadir.</li> <li>• Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.</li> </ul>	<b>15 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati media visual yang di perlihatkan tentang keberagaman budaya bangsaku.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tarian berbagai di provinsi, alat musik dan makanan khas provinsi di Indonesia.</li> <li>• Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi tersebut.</li> <li>• Guru memberikan lembar kerja sesuai materi yang sudah di jelaskan.</li> </ul>	<b>45 Menit</b>

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Alokasi waktu</b>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa bersama guru menyimpulkan apa yang sudah dipelajari.</li><li>• Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.</li><li>• Salah satu siswa memimpin doa penutup guru menutup. Pelajaran dengan mengucapkan salam.</li></ul>	<b>10 Menit</b>

Makassar, 4 Agustus 2021

Observer

Minfadly Harisyam

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****Satuan Pendidikan : SD Negeri Batulaccu Kota Makassar****Kelas / Semester : IV / 1****Tema 1 : Indah nya Kebersamaan****Subtema 2 : Kebersamaan dalam Keberagaman****Pembelajaran : 1****Alokasi Waktu : 1 x 60 menit****A. Kompetensi Inti**

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

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

### IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia.

### C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati penjelasan dari guru tentang kebersamaan dalam keberagaman siswa lebih paham.
- Dengan mengamati penjelasan dari guru lebih menarik melihat materi kebersamaan dalam keberagaman.

### D. Materi Pokok

- Kebersamaan dalam keberagaman.

### E. Model Pembelajaran

Metode: Ceramah, diskusi, presentasi, penugasan.

## F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>• Guru menanyakan siapa siswa yang tidak hadir.</li> <li>• Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.</li> </ul>	<b>15 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diingatkan kembali tentang keragaman budaya dan suku yang menjadi identitas bangsa Indonesia.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan pembuka. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siapa di antara kalian yang beragama Islam? Kristen Protestan? Katolik? Hindu? Budha? Konghucu?</li> <li>- Bagaimana sikap kalian kepada teman-teman yang berbeda agama?</li> </ul> </li> <li>• Guru menjelaskan hari-hari besar setiap agama yang ada di Indonesia.</li> </ul>	<b>45 Menit</b>

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan lembar kerja sesuai materi yang sudah di jelaskan.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan apa yang sudah dipelajari.</li> <li>• Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.</li> <li>• Salah satu siswa memimpin doa penutup guru menutup. Pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>	<b>10 Menit</b>

Makassar, 11 Agustus, 2021

Observer

Minfadly Harisyam

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****Satuan Pendidikan : SD Negeri Batulaccu Kota Makassar****Kelas / Semester : IV / 1****Tema 1 : Indah nya Kebersamaan****Subtema 2 : Kebersamaan dalam Keberagaman****Pembelajaran : 1****Alokasi Waktu : 1 x 60 menit****A. Kompetensi Inti**

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



## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

### IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia.

### C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati penggunaan media visual kebersamaan dalam keberagaman bangsaku siswa lebih paham.
- Dengan mengamati media visual siswa lebih menarik melihat materi kebersamaan dalam keberagaman.

### D. Materi Pokok

- Kebersamaan dalam keberagaman.

### E. Model Pembelajaran

Model: Media visual

Metode: Ceramah, diskusi, presentasi, penugasan.

## F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>• Guru menanyakan siapa siswa yang tidak hadir.</li> <li>• Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.</li> </ul>	<b>15 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diingatkan kembali tentang keragaman budaya dan suku yang menjadi identitas bangsa Indonesia lewat media visual.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan pembuka.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siapa di antara kalian yang beragama Islam? Kristen Protestan? Katolik? Hindu? Budha? Konghucu?</li> <li>- Bagaimana sikap kalian kepada teman-teman yang berbeda agama?</li> </ul> </li> </ul>	<b>45 Menit</b>

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan hari hari besar setiap agama yang ada di Indonesia dengan menggunakan media visual.</li> <li>• Guru memberikan lembar kerja sesuai materi yang sudah di jelaskan.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan apa yang sudah dipelajari.</li> <li>• Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.</li> <li>• Salah satu siswa memimpin doa penutup guru menutup. Pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>	<b>10 Menit</b>

Makassar, 11 Agustus, 2021

Observer

Minfadly Harisyam

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****Satuan Pendidikan : SD Negeri Batulaccu Kota Makassar****Kelas / Semester : IV / 1****Tema 1 : Indahnya Kebersamaan****Subtema 2 : Kebersamaan dalam Keberagaman****Pembelajaran : 5****Alokasi Waktu : 1 x 60 menit****A. Kompetensi Inti**

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

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

### IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.4 Menjelaskan perayaan hari besar agama sebagai bentuk keragaman sosial, budaya, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tertulis dan lisan.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.4 Menceritakan perayaan hari besar agama sebagai bentuk keragaman sosial, budaya, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tertulis dan lisan.

### C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati penjelasan dari guru tentang kebersamaan dalam keberagaman siswa lebih paham.
- Dengan mengamati penjelasan dari guru lebih menarik melihat materi kebersamaan dalam keberagaman.

### D. Materi Pokok

- Kebersamaan dalam keragaman.

### E. Model Pembelajaran

Metode: Ceramah, diskusi, presentasi, penugasan.

### F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>• Guru menanyakan siapa siswa yang tidak hadir.</li> <li>• Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.</li> </ul>	<b>15 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta mendengarkan penjelasan dari guru tentang hari-hari besar agama yang pernah di lihat.</li> <li>• Siswa menceritakan secara tertulis tentang perayaan hari besar keagamaan yang pernah mereka ikuti atau yang pernah kamu lihat di lingkungan tempat tinggalmu berdasarkan gambar yang telah mereka buat.</li> </ul>	<b>45 Menit</b>

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempresentasikan dan mendiskusikan secara berkelompok cerita yang telah mereka tulis.</li> <li>• Siswa membrikan pertanyaan dari kelompok lain tentang cerita yang telah dia tulis.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan apa yang sudah dipelajari.</li> <li>• Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.</li> <li>• Salah satu siswa memimpin doa penutup guru menutup. Pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>	<b>10 Menit</b>

Makassar, 13 Agustus, 2021

Observer

Minfadly Harisyam

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****Satuan Pendidikan : SD Negeri Batulaccu Kota Makassar****Kelas / Semester : IV / 1****Tema 1 : Indah nya Kebersamaan****Subtema 2 : Kebersamaan dalam Keberagaman****Pembelajaran : 5****Alokasi Waktu : 1 x 60 menit****A. Kompetensi Inti**

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



## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

### IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.4 Menjelaskan perayaan hari besar agama sebagai bentuk keragaman sosial, budaya, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tertulis dan lisan.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.4 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia.

### C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati penggunaan media visual kebersamaan dalam keberagaman siswa lebih paham.
- Dengan mengamati media visual siswa lebih menarik melihat materi kebersamaan dalam keberagaman.

### D. Materi Pokok

- Kebersamaan dalam keberagaman.

### E. Model Pembelajaran

Model: Media visual.

Metode: Ceramah, diskusi, presentasi, penugasan.

### F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>• Guru menanyakan siapa siswa yang tidak hadir.</li> <li>• Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.</li> </ul>	<b>15 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta mendengarkan penjelasan dari guru menggunakan media tentang hari-hari besar agama yang pernah dilihat.</li> <li>• Siswa menceritakan secara tertulis tentang perayaan hari besar keagamaan yang pernah mereka ikuti atau yang pernah kamu lihat di lingkungan tempat tinggalmu berdasarkan gambar yang telah mereka buat.</li> <li>•</li> </ul>	<b>45 Menit</b>

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempresentasikan dan mendiskusikan secara berkelompok cerita yang telah mereka tulis.</li> <li>• Siswa membrikan pertanyaan dari kelompok lain tentang cerita yang telah dia tulis.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan apa yang sudah dipelajari.</li> <li>• Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.</li> <li>• Salah satu siswa memimpin doa penutup guru menutup. Pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>	<b>10 Menit</b>

Makassar, 13 Agustus, 2021

Observer

Minfadly Harisyam

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****Satuan Pendidikan : SD Negeri Batulaccu Kota Makassar****Kelas / Semester : IV / 1****Tema 1 : Indah nya Kebersamaan****Subtema 3 : Bersyukur atas Keberagaman****Pembelajaran : 1****Alokasi Waktu : 1 x 60 menit****A. Kompetensi Inti**

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

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

### IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menganalisis pengalaman sikap menghargai makanan tradisional sebagai identitas bangsa Indonesia.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Mengkomunikasikan pengalaman sikap menghargai makanan tradisional sebagai identitas bangsa Indonesia.

### C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati penjelasan dari guru tentang bersyukur atas keberagaman siswa lebih paham.
- Dengan Mengamati penjelasan dari guru lebih menarik melihat materi bersyukur atas keberagaman.

### D. Materi Pokok

- Bersyukur atas keberagaman.

### E. Model Pembelajaran

Metode: Ceramah, diskusi, presentasi, penugasan.

## F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>• Guru menanyakan siapa siswa yang tidak hadir.</li> <li>• Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.</li> </ul>	<b>15 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan makan tradisional terutama di provinsi Sulawesi Selatan.</li> <li>• Guru memberikan pertanyaan seputar makanan yang ada di Kota Makassar.</li> <li>• Guru menjelaskan bagaimana melestarikan dan menghargai makanan tradisional daerah lain.</li> <li>• Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru</li> </ul>	<b>45 Menit</b>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan apa yang sudah dipelajari.</li> </ul>	<b>10 Menit</b>

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.</li><li>• Salah satu siswa memimpin doa penutup guru menutup. Pelajaran dengan mengucapkan salam.</li></ul>	

Makassar, 18 Agustus, 2021

Observer

Minfadly Harisyam

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****Satuan Pendidikan : SD Negeri Batulaccu Kota Makassar****Kelas / Semester : IV / 1****Tema 1 : Indah nya Kebersamaan****Subtema 3 : Bersyukur atas Keberagaman****Pembelajaran : 1****Alokasi Waktu : 1 x 60 menit****A. Kompetensi Inti**

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



## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

### IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menganalisis pengalaman sikap menghargai makanan tradisional sebagai identitas bangsa Indonesia.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Mengkomunikasikan pengalaman sikap menghargai makanan tradisional sebagai identitas bangsa Indonesia.

### C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati penggunaan media visual tentang bersyukur atas keberagaman siswa lebih paham.
- Dengan mengamati media visual siswa lebih menarik melihat materi bersyukur atas keberagaman.

### D. Materi Pokok

- Bersyukur atas keberagaman.

### E. Model Pembelajaran

Model: Media visual.

Metode: Ceramah, diskusi, presentasi, penugasan.

### F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>• Guru menanyakan siapa siswa yang tidak hadir.</li> <li>• Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.</li> </ul>	<b>15 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan makan tradisional terutama di provinsi Sulawesi Selatan lewat media visual.</li> <li>• Guru memberikan pertanyaan seputar makanan yang ada di Kota Makassar.</li> <li>• Guru menjelaskan bagaimana melestarikan dan menghargai makanan tradisional daerah lain.</li> <li>• Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru</li> </ul>	<b>45 Menit</b>

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Alokasi waktu</b>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa bersama guru menyimpulkan apa yang sudah dipelajari.</li><li>• Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.</li><li>• Salah satu siswa memimpin doa penutup guru menutup. Pelajaran dengan mengucapkan salam.</li></ul>	<b>10 Menit</b>

Makassar, 18 Agustus, 2021

Observer

Minfadly Harisy

## Lampiran 2: Lembar Obsevasi

### a. Observasi

Observasi digunakan peneliti pada saat pengamatan secara langsung dengan siswa dalam proses pembelajaran untuk melihat seberapa besar keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan penjelasan dari guru.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Keterangan
		Ya	Tidak	
<b>I.</b>	<b>Pra Pembelajaran</b>			
1.	Memeriksa kesiapan ruang, alat pembelajaran, serta kesiapan siswa.	√		
<b>II.</b>	<b>Membuka Pembelajaran</b>			
1.	Melakukan kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan yang akan dicapai.	√		
2.	Menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan guru menjelaskan.	√		
<b>III.</b>	<b>Kegiatan Inti Pembelajaran</b>			
1.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran dengan mengaitkan materi pengetahuan lain yang relevan serta materi dengan kehidupan.	√		
2.	Guru menyampaikan langkah-langkah dari materi yang dibawakan.	√		
3.	Pendekatan/strategi pembelajaran: a.Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual b.Melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan c.Mengakomodasikan adanya suatu cerita. d.Melaksanakan pembelajaran di	√		

	kelas secara runtut.			
4.	<p>Pemanfaatan model pembelajaran/sumber belajar :</p> <p>a.Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan penggunaan buku cetak.</p> <p>b.Menumbuhkan partisipasi para peserta didik dalam proses pembelajaran.</p> <p>c.Menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam belajar.</p> <p>d.Memfasilitasi terjadinya interaksi antara guru-peserta didik, dan peserta didik-peserta didik.</p>	√		
5.	<p>Penilaian proses dan hasil belajar</p> <p>a. Melakukan penilaian awal</p> <p>b. Memantau kemampuan belajar siswa dan memberikan tugas sesuai dengan kompetensi</p> <p>c. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi</p> <p>d. Menggunakan bahasa yang baik dan benar</p>	√		
<b>IV.</b>	<b>Penutup</b>			
1.	Melakukan refleksi ulang pembelajaran dengan melibatkan peserta didik	√		
2.	Menyusun rangkuman dengan melibatkan peserta didik	√		

Observasi digunakan peneliti pada saat pengamatan secara langsung dengan siswa dalam proses pembelajaran untuk melihat seberapa besar keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media visual.

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Keterangan
		Ya	Tidak	
<b>I.</b>	<b>Pra Pembelajaran</b>			
1.	Memeriksa kesiapan ruang, alat pembelajaran, media, serta kesiapan siswa.	√		
<b>II.</b>	<b>Membuka Pembelajaran</b>			
1.	Melakukan kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan yang akan dicapai.	√		
2.	Menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media visual.	√		
<b>III.</b>	<b>Kegiatan Inti Pembelajaran</b>			
1.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran dengan mengaitkan materi pengetahuan lain yang relevan serta materi dengan kehidupan.	√		
2.	Guru menyampaikan langkah-langkah dengan menggunakan media visual.	√		
3.	Pendekatan/strategi pembelajaran: a.Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual b.Melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan c.Mengakomodasikan adanya suatu cerita. d.Melaksanakan pembelajaran di kelas secara runtut.	√		
4.	Pemanfaatan model pembelajaran/sumber belajar :	√		

	<p>a. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan penggunaan media visual.</p> <p>b. Menumbuhkan partisipasi para peserta didik dalam proses pembelajaran.</p> <p>c. Menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam belajar.</p> <p>d. Memfasilitasi terjadinya interaksi antara guru-peserta didik, dan peserta didik-peserta didik.</p>			
5.	<p>Penilaian proses dan hasil belajar</p> <p>e. Melakukan penilaian awal</p> <p>f. Memantau kemampuan belajar siswa dan memberikan tugas sesuai dengan kompetensi</p> <p>g. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi</p> <p>h. Menggunakan bahasa yang baik dan benar</p>	√		
<b>IV.</b>	<b>Penutup</b>			
1.	Melakukan refleksi ulang pembelajaran dengan melibatkan peserta didik	√		
2.	Menyusun rangkuman dengan melibatkan peserta didik	√		

### Lampiran 3: Lembar *Pretest* dan *Posttest*

#### b. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes tentang materi pembelajaran IPS untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan media visual. Dengan melalui dua tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes yang dilakukan pada penelitian ini berupa tes tertulis, yang terdiri dari soal pilihan ganda.

#### Pre-test

(Bagi Peserta Didik)

Nama : .....

Kelas : .....

Sekolah : .....

**BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!**

1. Apabila kamu berbeda agama dengan temanmu, maka kamu harus....
  - a. Memusuhinya
  - b. Menghormatinya
  - c. Menjauhinya
  - d. Mengucilkannya
2. Arif berasal dari Aceh. Edi berasal dari Manado. Meskipun berbeda daerah asal, sikap mereka sebaiknya....
  - a. Tetap rukun
  - b. Bertengkar
  - c. Bermusuhan
  - d. Saling mengejek
3. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara...
  - a. Pura-pura tidak tahu
  - b. Mengikuti ibadah agama orang lain
  - c. Mengotori tempat ibadah agama orang lain
  - d. Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah



4. Salah satu perayaan umat Konghucu adalah...
  - a. Galungan
  - b. Imlek
  - c. Natal
  - d. Waisak
5. Mayoritas penduduk di Indonesia, beragama...
  - a. Islam
  - b. Kristen
  - c. Hindu
  - d. Budha
6. Tempat ibadah agama Kristen adalah...
  - a. Vihara
  - b. Klenteng
  - c. Masjid
  - d. Gereja
7. Ada berapakah Suku budaya di Sulawesi Selatan
  - a. 4
  - b. 6
  - c. 5
  - d. 2
8. Sebutkan nama kitab agama Islam....
  - a. Al qur'an
  - b. Kitab injil
  - c. Suta soma
  - d. Arjuna wiwaha
9. Salah satu perayaan umat Islam adalah....
  - a. Natal
  - b. Imlek
  - c. Idul fitri
  - d. Galungan
10. Apa nama tempat ibadah umat Budha...
  - a. Gereja
  - b. Mesjid
  - c. Vihara
  - d. Klenteng

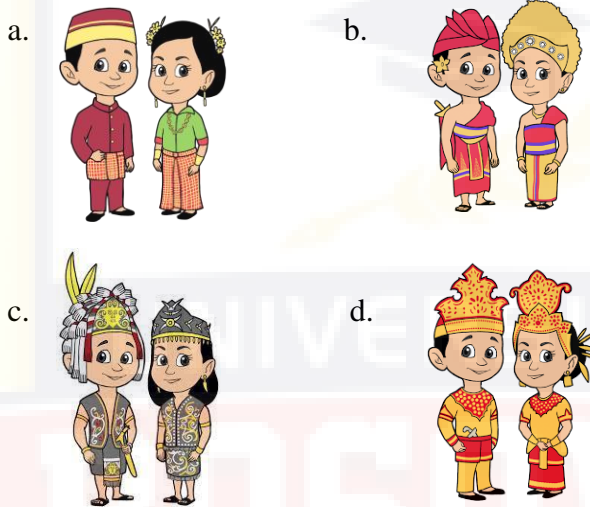
11. Coto salah satu makanan ciri khas daerah...
- Makassar
  - Jakarta
  - Kalimantan
  - Aceh
12. Pakaian adat baju bodo berasal dari Provinsi.....
- Kalimantan
  - Papua
  - Nusa Tenggara Timur
  - Sulawesi Selatan
13. Indonesia memiliki keragaman bahasa daerah, tetapi tetap memiliki bahasa nasional sebagai bahasa persatuan. Bahasa persatuan tersebut digunakan sebagai bahasa pergaulan, di sekolah, dan instansi resmi lainnya. Bahasa yang dimaksud adalah bahasa....
- Indonesia
  - Jerman
  - Somalia
  - Qatar
14. Membeda-bedakan agama dapat mengakibatkan.....
- Perselisihan
  - Persahabatan
  - Persatuan
  - Keberagaman
15. Pakaian baju Muslim ciri khas dari agama....
- Konghucu
  - Islam
  - Budha
  - Hindu
16. Perhatikan gambar berikut!



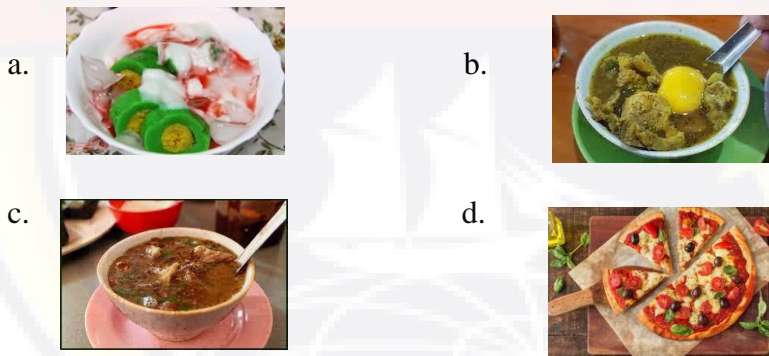
Gambar tersebut menunjukkan tarian daerah yang berasal dari Provinsi ....

- a. Jawa Tengah
- b. Yogyakarta
- c. Jawa Timur
- d. Bali

17. Pilihlah salah satu gambar yang manakah baju adat Sulawesi Selatan.....



18. Manakah gambar yang bukan makanan ciri khas Makassar adalah....



19. Rumah adat dari Sulawesi Selatan adalah....

- a. Tongkonan
- b. Joglo
- c. Gadang
- d. Musalaki

20. Di Provinsi Sulawesi Selatan sebagian besar penduduknya memeluk agama.....

- a. Budha
- b. Katolik
- c. Islam
- d. Kristen

KUNCI JAWAB

- 1. b. Menghormatinya
- 2. a. Tetap rukun
- 3. d. Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah
- 4. b. Imlek
- 5. a. Islam
- 6. d. Gereja
- 7. a. 4
- 8. a. Al qur'an
- 9. c. Idul fitri
- 10. c. Vihara
- 11. a. Makassar
- 12. d. Sulawesi Selatan
- 13. a. Indonesia
- 14. b. Perselisihan
- 15. b. Islam
- 16. d. Bali
- 17. a.



18. d.



- 19. a. Tongkonan
- 20. c. Islam

**Post-test***(Bagi Peserta Didik)*

Nama : .....

Kelas : .....

Sekolah : .....

**BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!**

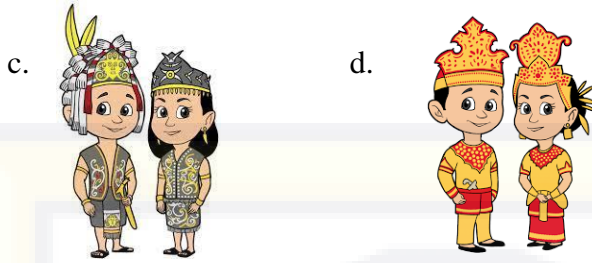
1. Salah satu perayaan umat Konghucu adalah...
  - a. Galungan
  - b. Imlek
  - c. Natal
  - d. Waisak
2. Rumah adat dari Sulawesi Selatan adalah....
  - a. Tongkonan
  - b. Joglo
  - c. Gadang
  - d. Musalaki
3. Salah satu perayaan umat Islam adalah....
  - a. Natal
  - b. Imlek
  - c. Idul fitri
  - d. Galungan
4. Pakaian adat baju bodo berasal dari Provinsi.....
  - a. Kalimantan
  - b. Papua
  - c. Nusa Tenggara Timur
  - d. Sulawesi Selatan
5. Pilihlah salah satu gambar yang manakah baju adat Sulawesi Selatan.....

a.



b.





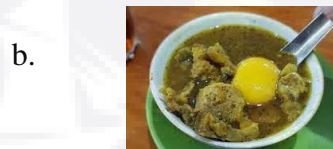
6. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut menunjukkan tarian daerah yang berasal dari Provinsi ....

- Jawa Tengah
- Yogyakarta
- Jawa Timur
- Bali

7. Manakah gambar yang bukan makanan ciri khas Makassar adalah....



8. Di Provinsi Sulawesi Selatan sebagian besar penduduknya memeluk agama.....

- Budha
- Katolik
- Islam
- Kristen

9. Pakaian baju Muslim ciri khas dari agama....
  - a. Konghucu
  - b. Islam
  - c. Budha
  - d. Hindu
10. Ada berapakah Suku budaya di Sulawesi Selatan
  - a. 4
  - b. 6
  - c. 5
  - d. 2
11. Tempat ibadah agama Kristen adalah...
  - a. Vihara
  - b. Klenteng
  - c. Masjid
  - d. Gereja
12. Coto salah satu makanan ciri khas daerah...
  - e. Makassar
  - f. Jakarta
  - g. Kalimantan
  - h. Aceh
13. Mayoritas penduduk di Indonesia, beragama...
  - a. Islam
  - b. Kristen
  - c. Hindu
  - d. Budha
14. Apa nama tempat ibadah umat budha...
  - a. Gereja
  - b. Mesjid
  - c. Vihara
  - d. Klenteng
15. Sebutkan nama kitab agama Islam....
  - a. Al qur'an
  - b. Kitab injil
  - c. Suta soma
  - d. Arjuna wiwaha

16. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara...
- Pura-pura tidak tahu
  - Mengikuti ibadah agama orang lain
  - Mengotori tempat ibadah agama orang lain
  - Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah
17. Indonesia memiliki keragaman bahasa daerah, tetapi tetap memiliki bahasa nasional sebagai bahasa persatuan. Bahasa persatuan tersebut digunakan sebagai bahasa pergaulan, di sekolah, dan instansi resmi lainnya. Bahasa yang dimaksud adalah bahasa....
- Indonesia
  - Jerman
  - Somalia
  - Qatar
18. Apabila kamu berbeda agama dengan temanmu, maka kamu harus....
- Memusuhinya
  - Menghormatinya
  - Menjauhinya
  - Mengucilkannya
19. Arif berasal dari Aceh. Edi berasal dari Manado. Meskipun berbeda daerah asal, sikap mereka sebaiknya....
- Tetap rukun
  - Bertengkar
  - Bermusuhan
  - Saling mengejek
20. Membeda-bedakan agam dapat mengakibatkan.....
- Perselisihan
  - Persahabatan
  - Persatuan
  - Keberagaman

#### KUNCI JAWAB

- b. Imlek
- a. Tongkonan
- c. Idul fitri
- d. Sulawesi Selatan
- a.





6. d. Bali

7. a.



8. c. Islam

9. b. Islam

10. a. 4

11. d. Gereja

12. a. Makassar

13. a. Islam

14. c. Vihara

15. a. Al Qur'an

16. d. Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah

17. a. Indonesia

18. b. Menghormatinya

19. a. Tetap rukun

20. a. Perselisihan

UNIVERSITAS  
**BOSOWA**

**Lampiran 4: Uji coba instrumen****Uji Coba Instrumen***(Bagi Peserta Didik)*

Nama : .....

Kelas : .....

Sekolah : .....

**BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!**

1. Apabila kamu berbeda agama dengan temanmu, maka kamu harus....
  - a. Memusuhinya
  - b. Menghormatinya
  - c. Menjauhinya
  - d. Mengucilkannya
2. Arif berasal dari Aceh. Edi berasal dari Manado. Meskipun berbeda daerah asal, sikap mereka sebaiknya....
  - a. Tetap rukun
  - b. Bertengkar
  - c. Bermusuhan
  - d. Saling mengejek
3. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara...
  - a. Pura-pura tidak tahu
  - b. Mengikuti ibadah agama orang lain
  - c. Mengotori tempat ibadah agama orang lain
  - d. Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah
4. Salah satu perayaan umat Konghucu adalah...
  - a. Galungan
  - b. Imlek
  - c. Natal
  - d. Waisak
5. Mayoritas penduduk di Indonesia, beragama...
  - a. Islam
  - b. Kristen
  - c. Hindu
  - d. Budha

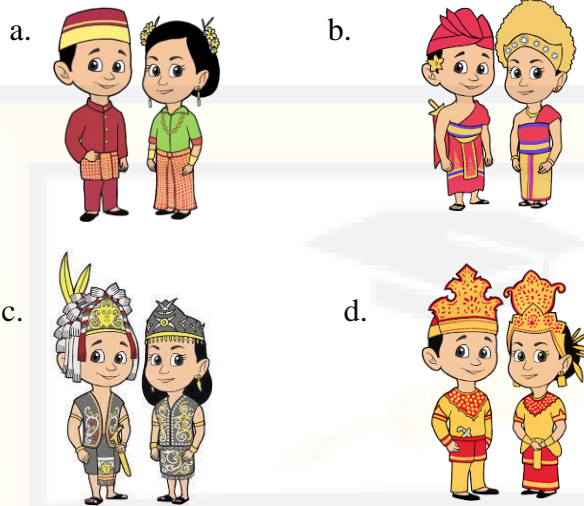
6. Tempat ibadah agama Kristen adalah...
  - a. Vihara
  - b. Klenteng
  - c. Masjid
  - d. Gereja
7. Suku bangsa yang berasal dari Sulawesi di antaranya adalah suku...
  - a. Dayak dan Banjar
  - b. Asmat dan Sentani
  - c. Sunda dan Jawa
  - d. Bugis dan Toraja
8. Jika tidak ada persatuan antara penduduk akan timbul.....
  - a. Rasa aman
  - b. Rasa curiga
  - c. Ketentraman
  - d. Kerja sama
9. Salah satu perayaan umat Islam adalah....
  - a. Natal
  - b. Imlek
  - c. Idul fitri
  - d. Galungan
10. Apa nama tempat ibadah umat Budha...
  - a. Gereja
  - b. Mesjid
  - c. Vihara
  - d. Klenteng
11. Coto salah satu makanan ciri khas daerah...
  - a. Makassar
  - b. Jakarta
  - c. Kalimantan
  - d. Aceh

12. Pakaian adat baju bodo berasal dari Provinsi.....
- Kalimantan
  - Papua
  - Nusa Tenggara Timur
  - Sulawesi selatan
13. Indonesia memiliki keragaman bahasa daerah, tetapi tetap memiliki bahasa nasional sebagai bahasa persatuan. Bahasa persatuan tersebut digunakan sebagai bahasa pergaulan, di sekolah, dan instansi resmi lainnya. Bahasa yang dimaksud adalah bahasa....
- Indonesia
  - Jerman
  - Somalia
  - Qatar
14. Membeda-bedakan agama dapat mengakibatkan.....
- Perselisihan
  - Persahabatan
  - Persatuan
  - Keberagaman
15. Pakaian baju Muslim ciri khas dari agama....
- Konghucu
  - Islam
  - Budha
  - Hindu
16. Perhatikan gambar berikut!



- Gambar tersebut menunjukkan tarian daerah yang berasal dari provinsi ....
- jawa tengah
  - Yogyakarta
  - jawa timur
  - bali

17. Pililah salah satu gambar yang manakah baju adat Sulawesi Selatan.....



18. Di bawah ini yang tidak termasuk unsur-unsur kebudayaan yaitu sebagai berikut, kecuali....

- Pengetahuan
- Sistem organisasi kemasyarakatan
- Tempat wisata
- Bahasa

19. Bahasa daerah yang di gunakan di Makassar adalah.....

- Bahasa Makassar
- Bahasa Jawa
- Bahasa Padang
- Bahasa Alor

20. Di Provinsi Sulawesi Selatan sebagian besar penduduknya memeluk agama.....

- Budha
- Katolik
- Islam
- Kristen

21. Ada berapakah Suku budaya di Sulawesi Selatan

- 4
- 6
- 5
- 2

22. Keragaman Suku dan budaya yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk....
- Berselisih
  - Bertengkar
  - Beradu
  - Bersatu

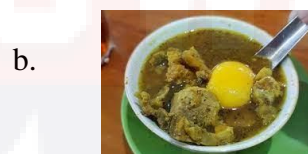
23. Rumah adat dari Sulawesi Selatan adalah....

- Tongkonan
- Joglo
- Gadang
- Musalaki

24. Sebutkan nama kitab agama Islam....

- Al qur'an
- Kitab injil
- Suta soma
- Arjuna wiwaha

25. Manakah gambar yang bukan makanan ciri khas Makassar adalah....



**Lampiran 5: Hasil Uji *Pretest* dan *Posttest***

**Pre-test**

(Bagi Peserta Didik)

Nama : DHEA A.ZZA.HRA .....

Kelas : IV.A.lEmpat .....

Sekolah : Sdn.....batula.CCU .....

**BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!**

1. Apabila kamu berbeda agama dengan temanmu, maka kamu harus ....
  - a. memusuhinya
  - menghormatinya
  - c. menjauhinya
  - d. mengucilkannya
2. Arif berasal dari Aceh. Edi berasal dari Manado. Meskipun berbeda daerah asal, sikap mereka sebaiknya ....
  - tetap rukun
  - b. bertengkar
  - c. bermusuhan
  - d. saling mengejek
3. cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara...
  - a. pura-pura tidak tahu
  - b. mengikuti ibadah agama orang lain
  - c. mengotori tempat ibadah agama orang lain
  - tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah
4. Salah satu perayaan umat Konghuchu adalah...
  - a. Galungan
  - Imlek
  - c. Natal
  - d. Waisak

60

5. Mayoritas penduduk di Indonesia, beragama...

- a. Islam
- b. Kristen
- c. Hindu
- d. Budha

6. Tempat ibadah agama Kristen adalah...

- a. Vihara
- b. Klenteng
- c. Masjid
- d. Gereja

7. Ada berapakah Suku budaya di Sulawesi selatan

- a. 4
- b. 6
- c. 5
- d. 2

8. Sebutkan nama kitab agama Islam....

- a. Al Qur'an
- b. Kitab Injil
- c. Suta Soma
- d. Arjuna Wiwaha

9. Salah satu perayaan umat Islam adalah....

- a. Natal
- b. Imlek
- c. Idul Fitri
- d. Galungan

10. Apa nama tempat ibadah umat Budha...

- a. Gereja
- b. Mesjid
- c. Vihara
- d. Klenteng

11. Coto salah satu makanan ciri khas daerah...

- a. Makassar



- b. Jakarta
- c. Kalimantan
- d. Aceh

12. Pakain adat baju bodo berasal dari provinsi.....

- a. Kalimantan
- b. Papua
- c. Nusa Tenggara Timur
- d. Sulawesi selatan

13. Indonesia memiliki keragaman bahasa daerah, tetapi tetap memiliki bahasa nasional sebagai bahasa persatuan. Bahasa persatuan tersebut digunakan sebagai bahasa pergaulan, di sekolah, dan instansi resmi lainnya. Bahasa yang dimaksud adalah bahasa ....

- a. Indonesia
- b. Jerman
- c. Somalia
- d. Qatar

14. Membeda-bedakan agama dapat mengakibatkan.....

- a. perselisihan
- b. persahabatan
- c. persatuan
- d. keberagaman

15. Pakaian baju muslim ciri khas dari agama....

- a. Kong hucu
- b. Islam
- c. Budha
- d. Hindu

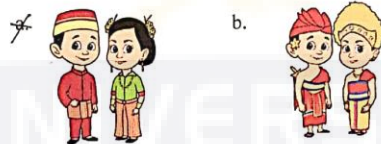
16. perhatikan gambar berikut!



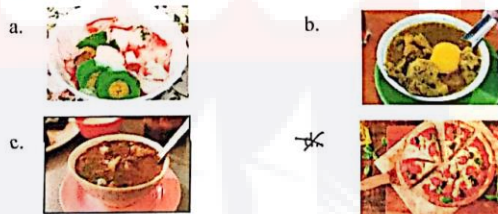
gambar tersebut menunjukkan tarian daerah yang berasal dari provinsi ....

- a. jawa tengah
- b. di yogyakarta
- c. jawa timur
- d. bali

17. Pilihlah salah satu gambar yang manakah baju adat Sulawesi selatan.....



18. Manakah gambar yang bukan makanan ciri khas makassar adalah....



19. Rumah adat dari Sulawesi selatan adalah ....

- a. Tongkonan
- b. Joglo
- c. Gadang
- d. Musalaki

20. Di provinsi Sulawesi selatan sebagian besar penduduknya memeluk agama.....

- a. Budha
- b. Katolik
- Islam
- Kristen

UNIVERSITAS

**BOSOWA**



**Post-test***(Bagi Peserta Didik)*Nama : DHIFA AZZAHRAKelas : A. ASekolah : batulaca.cu**BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!**

1. Salah satu perayaan umat Konghuchu adalah...

- a. Galungan
- b. Imlek
- c. Natal
- d. Waisak

2. Rumah adat dari Sulawesi selatan adalah ....

- a. Tongkonan
- b. Joglo
- c. Gadang
- d. Musalaki

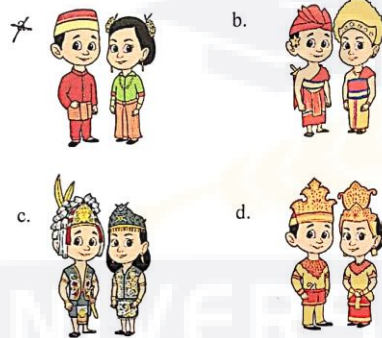
3. Salah satu perayaan umat islam adalah....

- a. Natal
- b. Imlek
- c. Idul fitri
- d. Galungan

4. Pakain adat baju bodo berasal dari provinsi.....

- a. Kalimantan
- b. Papua
- c. Nusa Tenggara Timur
- d. Sulawesi selatan

5. Pilihlah salah satu gambar yang manakah baju adat Sulawesi selatan.....



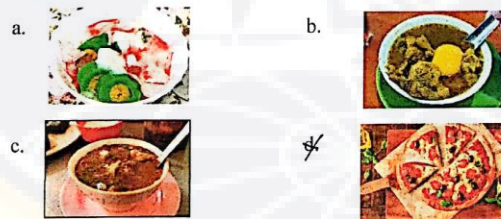
6. perhatikan gambar berikut!



gambar tersebut menunjukkan tarian daerah yang berasal dari provinsi ....

- a. jawa tengah
- b. di yogyakarta
- c. jawa timur
- d. bali

7. Manakah gambar yang bukan makanan ciri khas makassar adalah....



8. Di provinsi Sulawesi selatan sebagian besar penduduknya memeluk agama.....

- a. Budha
- b. Katolik
- c. Islam
- d. Kristen

9. Pakaian baju muslim ciri khas dari agama....

- a. Kong hucu
- b. Islam
- c. Budha
- d. Hindu

10. Ada berapakah Suku budaya di Sulawesi selatan

- a. 4
- b. 6
- c. 5
- d. 2

11. Tempat ibadah agama Kristen adalah...

- a. Vihara
- b. Klenteng
- c. Masjid
- d. Gereja

12. Coto salah satu makanan ciri khas daerah...

- a. Makassar
- b. Jakarta
- c. Kafimantan
- d. Aceh

13. Mayoritas penduduk di Indonesia, beragama...

- a. Islam
- b. Kristen
- c. Hindu
- d. Budha

14. Apa nama tempat ibadah umat budha...

- a. Gereja
- b. Mesjid

- Vihara
- d. Klenteng

15. Sebutkan nama kitab agama islam....

- Al qur'an
- b. Kitab injil
- c. Suta soma
- d. Arjuna wiwaha

16. cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara...

- a. pura-pura tidak tahu
- b. mengikuti ibadah agama orang lain
- c. mengotori tempat ibadah agama orang lain
- tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah

17. Indonesia memiliki keragaman bahasa daerah, tetapi tetap memiliki bahasa nasional sebagai bahasa persatuan. Bahasa persatuan tersebut digunakan sebagai bahasa pergaulan, di sekolah, dan instansi resmi lainnya. Bahasa yang dimaksud adalah bahasa ....

- Indonesia
- b. Jerman
- c. Somalia
- d. Qatar

18. Apabila kamu berbeda agama dengan temanmu, maka kamu harus ....

- a. memusuhinya
- menghormatinya
- c. menjauhinya
- d. mengucilkannya


19. Arif berasal dari Aceh. Edi berasal dari Manado. Meskipun berbeda daerah asal, sikap mereka sebaiknya ....

- tetap rukun
- b. bertengkar
- c. bermusuhan
- d. saling mengejek

20. Membeda-bedakan agam dapat mengakibatkan.....

- perselisihan
- b. persahabatan
- c. persatuan
- d. keberagaman

## Lampiran 6: Surat Keterangan Perbaikan Proposal



# UNIVERSITAS BOSOWA

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231  
 Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568  
<http://www.universitaspbosowa.ac.id>

---

**SURAT KETERANGAN PERBAIKAN PROPOSAL**

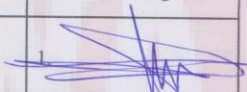

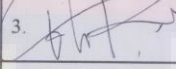
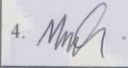
Yang bertanda tangan dibawah ini, menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Minfadly harisyam  
 No. Pokok Mahasiswa : 4517103046

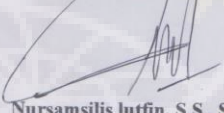
Judul Proposal

Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD  
 Inpres Lanraki 1 Makassar

Benar mahasiswa tersebut telah melakukan perbaikan proposal dan disetujui oleh pembimbing dan penguji sebagai berikut :

No.	Pembimbing/Penguji	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.	1. 
2.	Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd.	2. 
3.	Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Pd.	3. 
4.	Masni, S.Pd., M.Pd.	4. 

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 25 juli 2021  
 KPS. Pend. Guru Sekolah Dasar,  
  
Nursamsilis lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.  
 NIK. D. 450397



## Lampiran 7: Surat Permohonan Izin Penelitian



### UNIVERSITAS BOSOWA

#### FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231

Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568

<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A.247/FKIP/Unibos/VII/2021

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,  
Kepala Sekolah SDN Batulaccu Kota Makassar  
di –  
Makassar

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Minfadly harisyam

NIM : 4517103046

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

**Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri Batulaccu**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 30 Juli 2021

Dekan,

**Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN : 0922097001

**Tembusan:**

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.

## Lampiran 8: Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR**  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UPT SPF SD NEGERI BATULACCU MAKASSAR**



Jl. Abdullah Daeng Sirua No. 258 (kompleks BTN CV Dewi), Kel Pandang Kec Panakkukang 90231

Nomor : 421.2 / 028/ UPT SPF SDN BL/VIII / 2021

Lampiran : -

Perihal : **Keterangan Penelitian**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT SPF SD Negeri Batulaccu Makassar, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Minfadly Harisyam

NIM : 4517103046

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Universitas Bosowa

Judul Penelitian:

**Keefektifitas Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar**

Telah melakukan penelitian di SD Negeri Batulaccu Makassar, sejak tanggal 09 sampai 18 Agustus 2021 untuk memperoleh data dalam rangka menyusun skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat sesungguhnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 21 Agustus 2021

Kepala UPT SPF SD Negeri Batulaccu Makassar



**ADEL ZAKEUS SUKUK, S.Pd.**

NIP: 197004011992122001

## Lampiran 9: Analisis Data

### ANALISIS DATA HASIL BELAJAR

#### 1. Uji Validitas Soal

		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13
total	Pearson Correlation	.624**	.610**	.337*	.400*	.624**	.403*	0.214	0.259	.842**	.337*	.464**	.610**	.383*
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.039	0.013	0.000	0.012	0.198	0.116	0.000	0.039	0.003	0.000	0.018
	N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38

		soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	soal21	soal22	soal23	soal24	soal25	total
total	Pearson Correlation	.842**	.624**	.842**	.624**	0.185	0.200	.842**	.842**	0.220	.610**	.444**	.842**	1
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.267	0.229	0.000	0.000	0.185	0.000	0.005	0.000	
	N	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38

2. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.916	.915	20

3. Uji Kesukaran Soal

		Satatistics												
		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13
N	Valid	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		0.79	0.76	0.21	0.79	0.79	0.71	0.76	0.74	0.29	0.21	0.66	0.76	0.71

		Satatistics											
		soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	soal21	soal22	soal23	soal24	soal25
N	Valid	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		0.29	0.79	0.29	0.79	0.82	0.58	0.29	0.29	0.47	0.76	0.26	0.29

## 4. Uji Normalitas

**Tests of Normality**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil belajar siswa	pre test eksperimen	.173	22	.085	.908	22	.044
	post test eksperimen	.169	22	.101	.899	22	.029
	pre test kontrol	.204	16	.075	.841	16	.010
	post test kontrol	.152	16	.200 <sup>*</sup>	.875	16	.032

## 5. Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil belajar siswa	Based on Mean	2.237	3	72	.091
	Based on Median	2.181	3	72	.098
	Based on Median and with adjusted df	2.181	3	71.761	.098
	Based on trimmed mean	2.237	3	72	.091

## 6. Uji Hipotesis

**One-Sample Test**

	T	df	Sig. (2-tailed)	Test Value = 0		
				Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper	
Pretest Eksperimen	31.520	21	.000	57.500	53.71	61.29
Posttest Eksperimen	49.639	21	.000	80.000	76.65	83.35
Pretest Kontrol	20.333	15	.000	52.500	47.00	58.00
Posttest Kontrol	38.840	15	.000	76.250	72.07	80.43

## Lampiran 10: Dokumentasi

### a. Dokumentasi Kelas Kontrol



Gambar 1: Guru Mengontrol Siswa Mengerjakan Tugasnya



Gambar 2: Guru Menjelaskan Materi yang Dibawakan



Gambar 3: Guru Menjelaskan Tugas Yang diberikan

b. Dokumentasi Kelas Eksperimen



Gambar 1: Guru Mempersiapkan Alat Media Visual



Gambar 2: Guru Menjelaskan Pembelajaran yang Dia Bawakan



Gambar 3: Guru Sedang Mengontrol Keadaan Siswa

## RIWAYAT HIDUP



Minfadly Harisyam, lahir di Sungguminasa Kabupaten Gowa pada tanggal 08 Agustus 1999. Lahir dari pasangan suami istri Syamsuddin dan Hartia. Tamat di SD Negeri Centre Manggalli tahun 2011, melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 2 Sungguminasa tahun 2014. Mendapat ijazah Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Sungguminasa pada tahun 2017. Setelah mengenyam pendidikan di SMA selama 3 tahun, penulis melanjutkan studi ke salah satu Perguruan Tinggi Swasta (PTS) di Makassar yaitu Universitas Bosowa pada tahun 2017. Di Perguruan Tinggi Swasta tersebut, peneliti mengambil studi program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), jurusan PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP).

Selama menempuh perkuliahan di Universitas Bosowa penulis bergabung di beberapa organisasi mahasiswa diantaranya Bada Eksekutif Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (BEM FKIP), dan Himpunan Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (HIMA PGSD).