

**PENGARUH MEDIA *CARD BOARD GAME* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS SISWA SD INPRES BERTINGKAT BUTUNG
KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

MUH. REZA

4518103044

BOSOWA



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

**PENGARUH MEDIA *CARD BOARD GAME* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS SISWA SD INPRES BERTINGKAT BUTUNG
KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

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

BOSOWA

MUH. REZA

4518103044

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

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA *CARD BOARD GAME* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS SISWA SD INPRES BERTINGKAT BUTUNG
KOTA MAKASSAR

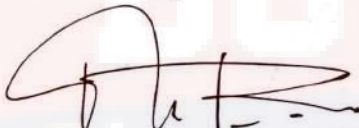
Disusun dan diajukan oleh

MUH. REZA
4518103044

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 18 Agustus 2022

Menyetujui:

Pembimbing I,



Dr. Sundari Hamid, S.P.d., M.Pd.
NIDN.0924037001


Pembimbing II,



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

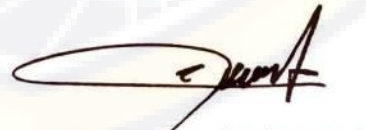
Mengetahui:

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan



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

Ketua Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar



Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd.
NIK.D. 450591

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Reza

NIM : 4518103058

Judul Skripsi : Pengaruh Media *Card Board Game* Terhadap Hasil Belajar IPS
Siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar

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

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

Makassar, 19 September 2022

Yang membuat pernyataan,



Muh. Reza

ABSTRAK

Muh. Reza. 2022. Pengaruh Media *Card Board Game* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Sundari Hamid dan Susalti Nur Arsyad.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media *Card Board Game* terhadap hasil belajar IPS siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar. Penelitian ini di laksanakan di SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre-experimental One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu memberikan tes sebelum adanya perlakuan, kemudian memberikan tes setelah adanya perlakuan dengan menggunakan media *Card Board Game*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 15 orang. Teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Proses analisis data menggunakan rumus uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *card board game* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media *Card Board Game* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar.

Kata Kunci: Media *Card Board Game*, Hasil Belajar IPS.

ABSTRACT

Muh. Reza. 2022. The Effect of Card Board Game Media on Social Studies Learning Outcomes of Inpres Elementary School Students at the Butung Level, Makassar City. Thesis of Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Bosowa. Supervised by Sundari Hamid and Susalti Nur Arsyad.

This study was conducted with the aim of knowing the effect of Card Board Game media on social studies learning outcomes for students at the Inpres Elementary School Bertingkat Butung Makassar City. This research was carried out at the Inpres Elementary School Bertingkat Butung Makassar City. This type of research is an experimental study with a Pre-experimental One-Group Pretest-Posttest Design research design, namely giving a test before the treatment, then giving a test after the treatment using Card Board Game media. The sample of this research is the fourth grade students as many as 15 people. The sampling technique is purposive sampling, namely the technique of determining the sample with certain considerations. The data analysis process uses the t-test formula. The results showed that the card board game media had a significant effect on the social studies learning outcomes of the students Inpres Elementary School Bertingkat Butung Makassar City. This can be seen based on student learning outcomes that have increased. Thus, it can be concluded that there is an Influence of Media Card Board Game on Social Studies Learning Outcomes of Inpres Elementary School Students Bertingkat Butung Makassar City.

Keywords: Media Card Board Game, Social Studies Learning Outcomes.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul “Pengaruh Media *Card Board Game* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar” guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung dan yang telah mendukung dan membantu penulis baik yang bersifat materi maupun nonmateri sehingga terselesaikannya proposal ini sesuai yang diharapkan. Karena itu pada kesempatan ini penulis ini mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si., selaku Rektor Universitas Bosowa.
2. Dr. Asdar, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
3. A. Vivit Anggraeni, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
4. Dr. Hj. Hamsiah, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
5. Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si dan Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd, selaku Pembimbing saya yang telah membantu serta membimbing dalam menyelesaikan skripsi.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pendidikannya yang bermanfaat bagi penulis. Beserta seluruh Staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa yang membantu dalam urusan akademik, terima kasih atas segala bantuannya.

8. Hj. Nuraini, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Nurfaidah Syamsuddin, S.Pd., selaku guru wali kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar yang membantu dalam pelaksanaan penelitian.
10. Teristimewa untuk bapak H. Rahman dan Ibu Hj. Kuneng selaku orang tua saya yang menjadi sumber inspirasi, semangat dan yang selalu menguatkan penulis. Terimakasih karena selalu mendoakan, memberikan semangat, dukungan, nasihat, dan motivasi. Serta kakak Syamsiah saya yang telah memberikan semangat, nasehat, motivasi, dana dan doa.
11. Terimakasih kepada saudara tak sedarah saya Rusdiawan yang selalu meluangkan waktunya untuk membantu peneliti, memberikan dukungan dan semangat, nasihat dan dorongan yang sekaligus sebagai motivator sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
12. Terimakasih kepada sahabat saya Irman karena telah membantu, memberikan semangat, dan tanpa dorongan, dukungan yang telah diberikan kepada saya , saya mungkin bukan apa-apa saat ini.
13. Teman-teman penulis Tiwi, Elma, Mega, Mira, dan Ervinna yang selalu menemani, memotivasi dan tentunya memberikan bantuan berbagai hal selama proses perkuliahan.
14. Semua Sahabat saya yang tidak bisa saya sebut satu persatu, yang selalu memberikan semangat, motivasi dan nasehat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Makassar, 13 Juni 2022

Muh. Reza

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ix
HALAMAN PENGESAHAN	ix
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ix
ABSTRAK	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiixi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Hakikat Pembelajaran	9
2. Hasil Belajar.....	11
3. Teori Kognitif Gestalt	17
4. Hakikat IPS	18
5. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPS	20
6. Media Pembelajaran.....	22
7. Media <i>Card Board Game</i>	26
B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Pikir	30
D. Hipotesis	32
III. METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Desain Penelitian	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	34

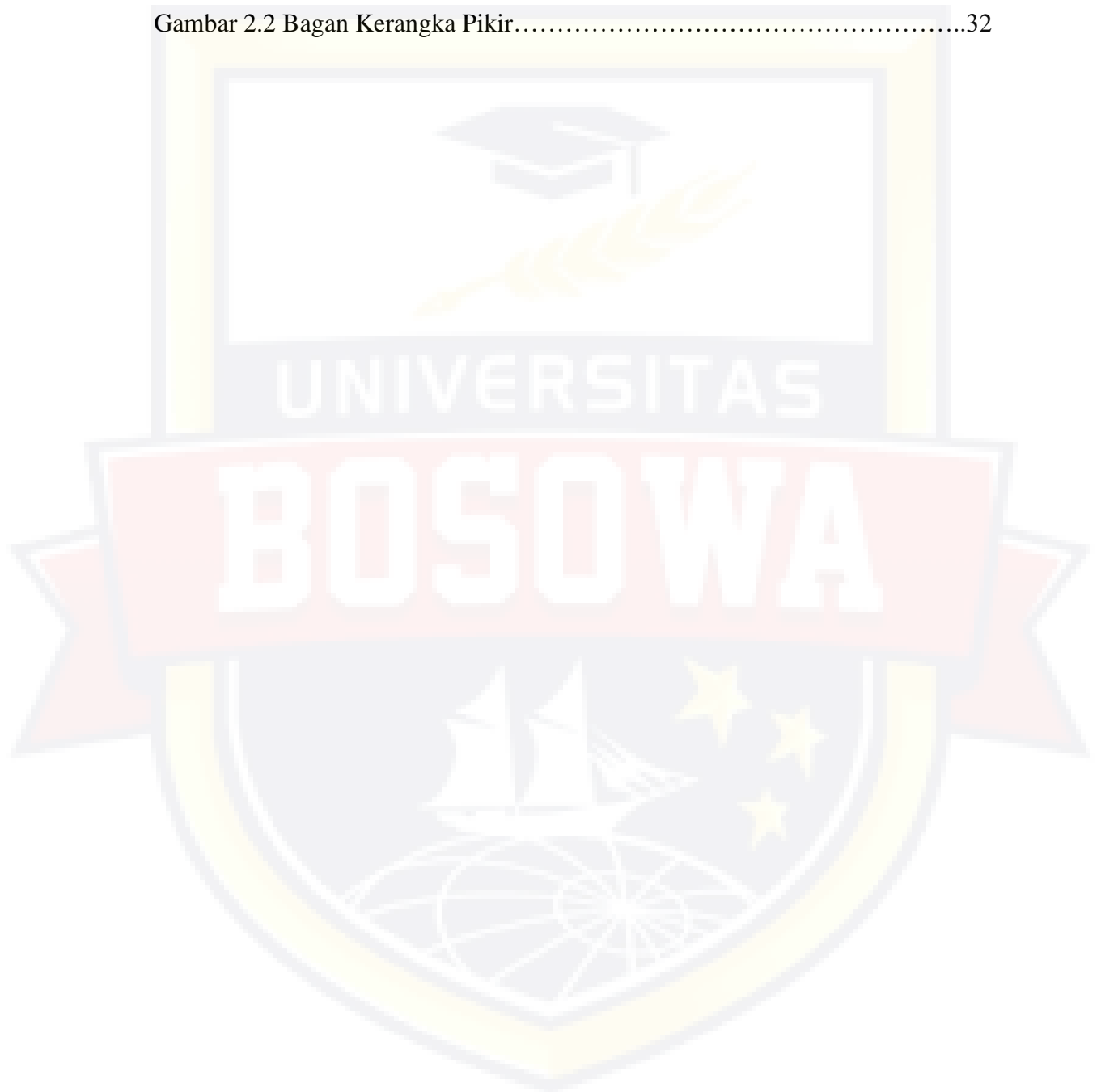
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Instrumen Penelitian	38
G. Teknik Analisis Data	39
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	58
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	64
A. Simpulan.....	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	68
RIWAYAT HIDUP.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar	35
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	35
Tabel 3.3 Skor Akumulasi Penilaian	39
Tabel 3.4 Tingkat Penguasaan Materi	41
Tabel 4.1 Profil Sekolah	44
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas	45
Tabel 4.3 Data Hasil <i>Pretest</i>	46
Tabel 4.4 Perhitungan Untuk Mencari <i>Mean</i> (Rata-Rata) Nilai <i>Pretest</i>	47
Tabel 4.5 Data Statistik Hasil Belajar IPS (<i>Pretest</i>)	48
Tabel 4.6 Tingkat Hasil Belajar (<i>Pretest</i>)	48
Tabel 4.7 Deskripsi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPS	49
Tabel 4.8 Data Hasil <i>Posttest</i>	50
Tabel 4.9 Perhitungan Untuk Mencari <i>Mean</i> (Rata-Rata) Nilai <i>Posttest</i>	50
Tabel 4.10 Data Statistik Hasil Belajar IPS (<i>Posttest</i>).....	51
Tabel 4.11 Tingkat Hasil Belajar <i>Posttest</i>	52
Tabel 4.12 Deskripsi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPS	52
Tabel 4.13 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa	53
Tabel 4.14 Analisis Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Pembelajaran.....	11
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir.....	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	69
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	70
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	71
Lampiran 4 Lembar Tes Penelitian	79
Lampiran 5 Kisi-Kisi dan Instrumen Soal	88
Lampiran 6 Lembar Validasi Butir Soal	90
Lampiran 7 Daftar Hadir Siswa	91
Lampiran 8 Nilai Terendah dan Tertinggi <i>Pretest</i>	92
Lampiran 9 Nilai Terendah dan Tertinggi <i>Posttest</i>	94
Lampiran 10 Analisis Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	96
Lampiran 11 Nilai Distribusi t Tabel	97
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Semua negara mengalami perubahan dan kemajuan yang berkelanjutan dalam pendidikan dan pengetahuan. Terutama pada era globalisasi, dengan kebutuhan sosial yang semakin kompleks dan persaingan yang semakin ketat, ada proses bersama yang mendorong manusia dari perspektif nasional murni ke perspektif global, dan kemanusiaan dikaitkan dengan dunia dari negara murni. diadopsi untuk kognitif dan pola berpikir tertentu.

Tujuan pendidikan yang harus dicapai oleh pemerintah Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan masyarakatnya. Sistem pendidikan Indonesia telah mengalami perubahan, sehingga sebagian dari perubahan tersebut telah mengikuti perkembangan zaman dan tentunya Pemerintah Indonesia telah memperluas beberapa kesempatan pendidikan bagi seluruh rakyat Indonesia. Hal ini sesuai dengan bunyi pasal 31 ayat 1 UUD 1945, yang menyatakan bahwa: “Tiap-tiap warga Negara berhak mendapatkan Pendidikan”.

Guru wajib memahami maksud dan pentingnya pasal Undang-undang yang menyatakan bahwa semua siswa berhak atas pengajaran atau pendidikan yang sama. Untuk memenuhi tugas sebagai seorang guru, guru harus siap menghadapi masalah harus mengajar siswa yang berbeda secara sama. Perbedaan muncul dari faktor budaya, sosial, gender, dan lainnya. Peran pendidikan ilmu sosial adalah untuk memberikan keterampilan pengembangan sumber daya manusia intelektual yang berkualitas tinggi. Yang menjadi suatu persoalan adalah bagaimana mengembangkan pendidikan IPS menjadi pendidikan intelektual yang dapat dikenali siswa maupun masyarakat dan pendidikan nilai sosial yang dapat dipercaya.

Dalam proses pembelajaran IPS harus mampu mengaktifkan siswa didalam proses pembelajaran sebagaimana mestinya yang diketahui bahwa Pendidikan di era sekarang itu guru lebih mendominasi pembelajaran dan hal tersebut sudah sewajarnya diubah yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Menurut Setiawan (2021), menyatakan bahwa saat ini menjadi seorang guru itu tidak hanya profesional, tetapi juga harus berkarakter. Sebab guru yang berkarakter akan mampu menularkan kepribadian yang baik kepada para peserta didiknya. Inilah yang seharusnya menjadi peran guru sebagai pendidik. Artinya, seorang guru harus profesional, tetapi juga harus memiliki kepribadian yang positif. Dan guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki empat keterampilan pedagogik, kepribadian, profesionalisme, dan kompetensi sosial.

Dalam melaksanakan pembelajaran tentu saja, guru harus memiliki keempat kemampuan mengajar yang profesional untuk melaksanakan proses

pembelajaran. Hal ini termasuk meningkatkan kreativitas dalam pemberian pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran yang bermakna.

Sistem Pendidikan Nasional, guru sebagai komponen utama dalam penyelenggaraan pendidikan. Namun, perhatian utama dalam pendidikan nasional adalah seorang guru. Dalam hal ini pemerintah serta ahli pendidikan perlu memberikan perhatian khusus terutama pada kemampuan dan kualitas profesionalisme seorang guru. Profesionalisme, kualitas, dan kesejahteraan guru merupakan salah satu dari sekian banyak perhatian yang dihadapi oleh para pendidik dan tenaga kerja lainnya di bidang pendidikan. Prestasi dan kegagalan sejarah pendidikan sering kali dikorelasikan dengan kemampuan guru untuk mengarahkan pembelajaran di kelas atau proses pengajaran secara keseluruhan.

Guru sebagai fasilitator disekolah sebaiknya selalu meningkatkan keterampilan profesional mereka yang dalam artian guru dimana sebagai penyedia edukasi untuk melakukan sebuah pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa. Selain itu, kurikulum merupakan pedoman penyelenggaraan pendidikan, dan harus memperhatikan tuntutan peserta didik dengan segala kompleksitasnya dalam kehidupan sosial, ilmu pengetahuan, dan teknologi (IPTEK). Oleh karena itu apa yang tidak diketahui dapat mendorong siswa untuk belajar dan melakukannya, serta mengeksplorasi dan menumbuhkan kreativitas.

Yang menjadi kekurangan di dalam pembelajaran IPS di era sekarang yaitu masih banyaknya guru yang belum mampu memahami kompetensi profesionalisme. Dengan ini, guru tidak membuat strategi atau teknik pengajaran

baru. Pendekatan melalui metode ceramah, hanya mengandalkan ingatan fakta adalah metode yang biasa digunakan guru untuk belajar. Siswa juga tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa menjadi mudah bosan, kurang aktif dalam belajar, kurang menyadari nilai pembelajaran, dan gagal mengenali manfaat belajar IPS baik di dalam maupun di luar kelas. Informasi yang diberikan dimaksudkan untuk dipahami, dinilai, dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam mencapai indikator dan hasil yang diharapkan tentunya ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi, antara lain faktor internal yang termasuk dalam diri siswa, seperti kecerdasan, bakat, dan minat. Faktor eksternal juga meliputi dari luar siswa, antara lain orang tua, sekolah, lingkungan, dan faktor dari media pembelajaran seperti media audio, media visual, media audiovisual, media serba, media visual, peta dan media globe.

Jika tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, maka proses pembelajaran akan berhasil. Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS yang optimal, alangkah baiknya guru dapat menggunakan media yang memungkinkan siswa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa secara langsung adalah media permainan (*game*), karena media permainan dapat merangsang daya pikir siswa dalam proses pembelajaran baik dari segi emosi, sosial dan fisik siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Khotimah (2021), dalam hal menjembatani kegiatan belajar mengajar agar tetap dilakukan dengan lebih baik, maka perlu adanya inovasi yang mana pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu peluang agar pendidikan

tetap dapat tersampaikan kepada peserta didik. Meskipun tergolong tidak mudah, hanya hal ini yang dapat menjembatani pelaksanaan proses pembelajaran.

Berkembangnya teknologi yang begitu pesat dapat mengakibatkan siswa lebih cenderung akan tertarik menghabiskan waktu untuk bermain *game* dari pada membaca materi pembelajaran (Solichah, 2020). Dalam hal ini maka menjadi seorang guru harus didorong untuk lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran. Pembelajaran bisa cukup menarik, terutama pada usia sekolah dasar. Saat menggunakan media pembelajaran, seringkali digunakan sebagai salah satu cara alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. Selain dapat membentuk lingkungan belajar yang aktif, media pembelajaran juga dapat meningkatkan keberhasilan belajar. Dengan demikian, ketika guru memberikan materi, mereka dapat melihat hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa. Jika guru memanfaatkan media dengan baik, pembelajaran yang diajarkannya akan diterima dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar maka ditemukan beberapa permasalahan bahwa dalam proses pembelajaran guru terkadang masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Masih terdapat beberapa siswa yang kurang disiplin baik dari segi berpakaian dan ketika proses pembelajaran berlangsung, salah satu contohnya yaitu masih terdapat beberapa siswa yang berisik didalam kelas maka hal tersebut dapat membuat siswa yang lain kurang fokus didalam pembelajaran. Selain itu, pada proses pembelajaran hanya dilakukan tanya jawab tanpa diselingi dengan penggunaan media pembelajaran maka hal tersebut siswa berusaha untuk

menemukan sendiri jawaban dari soal yang diberikan sehingga kurangnya minat belajar siswa dan akan merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dikarenakan sulitnya guru menemukan media yang tepat dan yang sesuai dengan pelajaran. Sehingga menyebabkan mata pelajaran IPS di kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar kurang memuaskan.

Dalam mengatasi masalah ini, guru harus mampu merancang pembelajaran yang bermakna bagi siswanya. Oleh karena itu, guru perlu kreatif dalam merancang pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dan lebih kreatif terhadap materi yang diajarkan. Dengan cara ini diharapkan siswa dapat memahami materi yang diberikan untuk mencapai hasil dan tujuan belajarnya.

Permasalahan yang telah dipaparkan tersebut dapat terselesaikan apabila jika guru dapat menggunakan desain pembelajaran yang efektif dalam media pembelajaran, mereka dapat memecahkan masalah yang diidentifikasi. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat memberikan pembelajaran yang diberikan dan memudahkan proses pencapaian tujuan pendidikan yang berhasil.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan isi latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan tidak dibarengi media pembelajaran sehingga mata pelajaran tidak efektif.
2. Siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan masih konvensional, sehingga sulit untuk memahami materi.

3. Kurangnya pemahaman terhadap pembelajaran IPS.
4. Hasil belajar IPS Siswa kelas IV rendah.
5. Masih kurangnya minat belajar siswa.
6. Dalam proses pembelajaran siswa kurang fokus.
7. Dalam proses pembelajaran siswa kurang disiplin.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang dilakukan. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media *card board game* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *card board game* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar.

F. Manfaat Penelitian

Temuan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Kepada Lembaga pendidikan diharapkan mampu menyelenggarakan dan memberikan kontribusi terhadap pendidikan IPS, khususnya untuk membantu pencapaian tujuan kurikulum.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk siswa, penggunaan media pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar IPS.
- b. Untuk guru, sebagai bahan alternatif dalam peningkatan hasil belajar siswa, dan dapat menunjang kegiatan belajar mengajar yang melibatkan penggunaan media pembelajaran.
- c. Untuk sekolah, guru dapat menjadikan hal ini untuk mendorong lingkungan belajar mengajar yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif.
- d. Untuk peneliti, dapat menjadi sumber untuk pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan standar pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek dan subjek dari kegiatan pendidikan. Istilah "proses pendidikan" juga mengacu pada kegiatan yang dilakukan siswa untuk mengembangkan keterampilan atau tujuan akademiknya. Jika siswa termotivasi untuk melakukan pembelajaran, maka siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan.

a. Pengertian pembelajaran

Pada dasarnya, pembelajaran adalah sebuah proses. Ini adalah proses perencanaan dan pengaturan lingkungan belajar bagi siswa sehingga mereka dapat berkembang dan termotivasi untuk melakukan pembelajaran. Proses membimbing dan membantu siswa dalam pembelajaran dapat dicirikan sebagai belajar. Banyak siswa dengan kesulitan belajar memandang guru sebagai pembimbing dalam perjalanan pendidikannya. Tentu ada banyak perbedaan dalam pembelajaran. Sebagai contoh, beberapa siswa memahami pembelajaran dengan cepat sementara yang lain melakukannya lebih lambat. Guru harus mampu mengidentifikasi strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi masing-masing siswa dengan mempertimbangkan dua perbedaan tersebut. Maka dari itu, jika belajar pada dasarnya adalah "perubahan", maka pembelajaran pada dasarnya adalah "pengaturan".

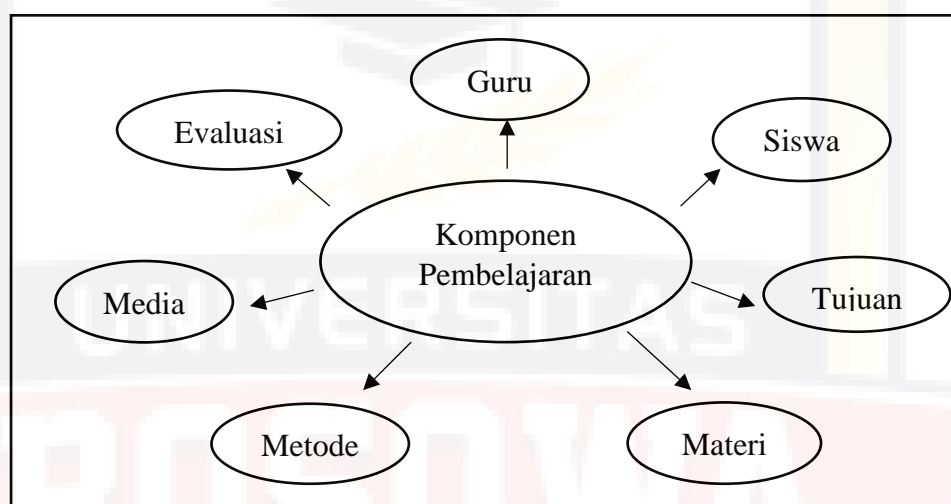
Pembelajaran pada tingkat nasional dianggap sebagai bagian atau kunci dari lingkungan belajar, yaitu sebagai proses interaksi yang melibatkan siswa, guru, dan bahan pembelajaran. Sehingga yang disebut proses pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari bagian-bagian yang saling terkait, berhubungan, dan berinteraksi untuk mencapai hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran ditandai dengan interaksi pedagogik, khususnya interaksi sadar dengan tujuan, menentukan proses pembelajaran. Interaksi ini diawali dengan kegiatan pembelajaran edukatif bagi guru, siswa dan secara sistematis melalui tahapan desain, implementasi, dan evaluasi. Pembelajaran terjadi secara bertahap, bukan sekaligus. Tentunya guru membantu siswa dalam belajar secara efektif selama proses pembelajaran dan proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dengan teknik tersebut.

Pola pembelajaran saat ini seringkali masih transparan. Dengan kata lain, siswa masih terus secara pasif melakukan pembelajaran dan mencerna pengetahuan yang diberikan oleh guru atau melakukan pembelajaran hanya dalam buku teks. Terdapat dua aktor yang melakukan pembelajaran yaitu seorang guru dan siswa. Tentunya seorang guru yang dilakukan adalah mengajar dan seorang siswa melakukan belajar. Pembelajaran dan pengajaran perilaku secara langsung terkait dengan bahan ajar. Selain itu, belajar pada dasarnya adalah proses terstruktur yang memotivasi dan mengkondisikan individu untuk belajar dengan baik.

b. Komponen komponen pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dimaksudkan untuk mendidik

siswa, maka dapat disebut sebagai suatu sistem. Proses belajar mengajar melibatkan banyak unsur yang berbeda. Guru akan menggunakan berbagai komponen dalam proses kegiatan untuk menghubungkan dan berinteraksi selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang direncanakan.



Gambar 2.1 : Komponen Pembelajaran

Sumber : Pane and Dasopang (2017).

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Seseorang memiliki kecerdasan ganda, dan faktor yang paling berpengaruh dalam hidup adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan keterampilan siswa yang terjadi sebagai akibat dari proses pembelajaran. Aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa. Seorang guru dapat mengukur seberapa baik siswa memahami pembelajaran, karena hasil belajar sangat penting untuk proses pembelajaran. Tentu saja, cara siswa melakukan proses belajar mendukung hal ini.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Politon, Manoppo, and Waworuntu (2021), merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berikut macam-macam hasil belajar:

- 1) Kemampuan kognitif: meliputi *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis), *evaluating* (menilai), dan *creating* (menciptakan).
- 2) Kemampuan afektif: meliputi *receiving* (sikap menerima), *responding* (merespon), *valuating* (nilai), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakter).
- 3) Kemampuan psikomotorik: meliputi gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar), keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual (visual, auditif, motoris, dan sebagainya), kemampuan bidang fisik (kekebalan, keharmonisan, dan ketepatan), gerakan *skill* dan kemampuan tentang komunikasi *non-decursive* seperti ekspresif dan interpretative.

Kemampuan intelektual diperoleh dengan berinteraksi dengan lingkungan menggunakan simbol dan ide. Selain itu, ketika siswa ingin memilih dan mengubah perhatian, pola belajar, memori, dan proses berpikir mereka ketika memecahkan masalah, siswa dapat melakukannya dengan menggunakan strategi kognitif. Sikap sosial khususnya yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang berperilaku terhadap sesuatu

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, fokus pada bagaimana siswa dapat memperoleh pemahaman akademik melalui metode pengajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Belajar, secara umum dapat dipahami sebagai proses perubahan perilaku yang diakibatkan oleh interaksi antara individu maupun lingkungannya. Menurut Anggraini (2018), belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuannya.

Menurut Nurlaili (2018), belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu, karena sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Agar proses belajar dan pembelajaran anak usia dini berjalan dengan efektif dan efisien, maka diperlukan berbagai sumber belajar, alat permainan yang menarik agar proses pembelajaran disenangi oleh anak. Berdasarkan uraian di atas, maka belajar adalah seperangkat perubahan psikologis, fisiologis, dan perilaku yang mencakup komponen kognitif, afektif,

dan psikomotorik yang berinteraksi dengan pengalaman seseorang di lingkungan untuk menghasilkan perubahan perilaku.

1) Ciri-ciri Belajar

Karena hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada perubahan-perubahan tertentu yang khas pada hakikat belajar.

- a) Istilah “perubahan sadar” mengacu pada perubahan yang disadari atau paling tidak dialami oleh siswa di dalam dirinya.
- b) Perubahan individu dan fungsional yang dihasilkan dari pembelajaran dan perubahan bersifat dinamis dan berkelanjutan.
- c) Perubahan positif dan aktif sedang dilakukan dalam pembelajaran, dan perubahan ini hanya akan menjadi lebih besar dan lebih baik.
- d) Perubahan belajar terjadi sepanjang waktu dan bersifat tetap atau permanen. Ini menyiratkan bahwa setiap perubahan yang dibawa oleh pembelajaran bersifat tahan lama.
- e) Untuk mencapai tujuan, terjadi perubahan perilaku atau pembelajaran yang berorientasi pada tujuan.
- f) Perubahan mencakup setiap aspek modifikasi perilaku yang dicapai oleh seorang individu setelah proses belajar, termasuk perubahan perilaku. Ketika seseorang mempelajari sesuatu, hasilnya adalah perubahan perilaku secara keseluruhan seperti sikap, kebiasaan, keterampilan, dan pengetahuan.

2) Jenis-Jenis Belajar

Diakui dengan baik bahwa proses pembelajaran melibatkan berbagai

kegiatan, yang masing-masing berbeda dari yang lain baik dari segi materi dan metode yang digunakan serta tujuan dan perubahan perilaku yang diharapkan.

Menurut Munawaroh (2021), Jenis-jenis belajar adalah sebagai berikut:

a) Belajar abstrak

Belajar abstrak merupakan proses belajar yang menggunakan cara-cara berpikir abstrak. Tujuannya untuk memperoleh suatu pemahaman dan pemecahan masalah-masalah yang tidak nyata.

b) Belajar keterampilan

Belajar keterampilan merupakan belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot. Dengan tujuan untuk mendapatkan dan menguasai keterampilan jasmaniah tertentu.

c) Belajar sosial

Belajar sosial merupakan belajar memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan suatu masalah. Tujuannya adalah untuk melatih dan penguasaan pemahaman serta kecakapan dalam memecahkan masalah-masalah sosial seperti masalah keluarga, persahabatan, kelompok, dan masalah-masalah lain yang bersifat kemasyarakatan.

d) Belajar pemecahan masalah

Pada dasarnya belajar pemecahan masalah adalah untuk memperoleh sebuah keterampilan atau kemampuan dalam memecahkan berbagai masalah yang logis dan rasional. Dengan tujuan untuk memperoleh suatu kemampuan atau kecakapan kognitif guna dalam memecahkan masalah

secara tuntas. Maka dari itu, kemampuan dalam menguasai berbagai konsep, prinsip, serta generalisasi, amat sangat diperlukan.

e) Belajar rasional

Belajar rasional merupakan belajar yang dapat mengasah kemampuan berpikir secara logis atau sesuai dengan akal sehat. Dengan tujuan untuk memperoleh beragam kecakapan yang menggunakan prinsip dan konsep. Pada jenis belajar ini sangat berkaitan dengan belajar pemecahan masalah. Dengan belajar secara rasional, seorang individu diharapkan mempunyai kemampuan rasional *problem solving*, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan sebuah pertimbangan dan strategi akal sehat, logis, dan sistematis.

f) Belajar kebiasaan

Belajar kebiasaan merupakan suatu proses pembentukan kebiasaan baru untuk perbaikan kebiasaan yang telah ada. Selain menggunakan kebiasaan sebuah perintah, keteladanan, serta pengalaman khusus, juga menggunakan hukum dan ganjaran. Dengan tujuan belajar kebiasaan agar seorang individu mendapatkan sikap dan kebiasaan perbuatan baru yang lebih tepat dan lebih positif, dalam arti selaras dengan sebuah kebutuhan ruang dan waktu yang bersifat kontekstual.

g) Belajar apresiasi

Belajar apresiasinya pada dasarnya adalah belajar untuk mempertimbangkan nilai atau arti penting suatu objek. Tujuannya agar individu mendapatkan dan mengembangkan kecakapan ranah rasa

(*affective skills*), dalam hal ini kemampuan dalam menghargai secara tepat, arti penting objek tertentu, misalnya yaitu apresiasi sastra, apresiasi musik, dan apresiasi seni lukis.

h) Belajar pengetahuan

Belajar pengetahuan yaitu sebagai dasar untuk mendapatkan beberapa pemahaman.

3. Teori Kognitif Gestalt

Teori kognitif Gestalt menurut Pahliwandari (2016), menyatakan bahwasanya teori ini meneliti tentang pengamatan dari proses pembelajaran dan *problem solving*. Teori Gestalt dalam pembelajaran itu mencakup, yaitu :

- a. Siswa memiliki kesadaran dari pengalaman yang dialami (*insight*),
- b. Memberikan pelajaran yang bermakna (mencakup seluruh unsur pembelajaran untuk membentuk pola pikir pengetahuan seorang siswa) (*meaningful learning*),
- c. Dari pelajaran yang diberikan, siswa mampu mengetahui capaian tujuan yang diajarkan (*purposive behavior*),
- d. Dalam proses pembelajaran hendaknya materi pelajaran relevan dengan keadaan dan lingkungan siswa (*life space*),
- e. Pada tahap akhir pembelajaran seorang siswa mampu mengetahui masalah dan kemudian digeneralisasikan untuk digunakan dalam memecahkan masalah.

Relevansi dari variabel yang diambil adalah bahwasanya dengan penerapan media *card board game*, siswa secara tidak langsung berkontribusi dalam memenuhi lima standar cakupan dalam proses pembelajaran menurut

(Pahliwandari 2016). Dalam teori tersebut mampu memberikan hasil yang efektif akan kegunaan media yang diterapkan. Dengan memulai dari tingkat kepercayaan siswa dan antusiasmenya dalam belajar dari media *card board game* dan kemudian diakhiri dengan mengarah pada pola pikir siswa dalam memecahkan suatu masalah.

4. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Memperdalam pemahaman kita tentang kehidupan adalah tujuan ilmu sosial atau hakikat dari ilmu sosial. Konsep ini berkaitan dengan gagasan berpikir yang berkaitan dengan realitas sosial yang ada di lingkungan siswa.

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu yang mempelajari aktivitas sosial manusia yang mendasar serta humaniora yang diberikan siswa khususnya di tingkat sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Wawasan dan pemahaman yang lebih dalam digabungkan untuk membentuk ilmu-ilmu sosial. Ilmu-ilmu sosial adalah ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial yang dikemas secara ilmiah. Kehidupan sosial orang terkadang berubah. Baik dalam konteks waktu maupun dalam kaitannya dengan tempat tinggal, perubahan-perubahan tersebut dapat diamati. Hal ini perlu dilakukan oleh lembaga pendidikan yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar, mengingat banyaknya perubahan yang dialami masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Kurikulum adalah salah satu cara untuk menggabungkan sumber bahan pembelajaran formal.

Landasan filosofis yang baik akan meningkatkan pengembangan kurikulum IPS. Landasan filosofis yang digunakan harus berhadapan dengan

situasi aktual yang muncul di masyarakat. Situasi di masyarakat saat ini terus berubah.

Adanya interaksi sosial antar manusia, baik secara individu maupun kelompok memungkinkan kita untuk melihat perubahan tersebut. Ilmu-ilmu sosial mencakup berbagai banyak aspek kehidupan, termasuk interaksi sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, dan politik dengan berbagai pandangan dan penelitian. Dalam ilmu sosial ini, semua itu dipelajari. Menurut Parni (2020), menyatakan bahwa IPS merupakan seperangkat fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakat, bangsa, lingkungannya berdasarkan masa lalu, kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang. Pengembangan Pendidikan IPS tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja. Keterampilan sosial menjadi salah satu faktor yang dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam Pendidikan IPS.

Menurut Endayani (2018), hakikat dari IPS adalah harapan untuk membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Selain itu, Pendidikan IPS merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi didalam masyarakat, negara dan bahkan di dunia.

Jadi, dari beberapa pandangan yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat IPS sebagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis anak terhadap lingkungan sekitarnya.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Di sekolah dasar, mata pelajaran IPS adalah bagian dari kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang masalah sosial di masyarakat, menghilangkan ketimpangan, dan membantu mereka menghadapi kesulitan dalam kehidupan sehari-hari. Baik untuk diri sendiri maupun masyarakat. Jika kurikulum pendidikan IPS di sekolah tertata dengan baik maka tujuan tersebut dapat tercapai.

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan potensi dan sikap positif anak untuk membantu mereka menjadi warga negara yang unggul.
- 2) Membangkitkan kesadaran serta minat dalam kehidupan sosial dengan memahami nilai-nilai dan budaya masyarakat.
- 3) Mengajarkan kepada anak didik dalam melatih kemampuan berpikir.
- 4) Dengan menerapkan nilai-nilai kebudayaan masyarakat maka anak dapat melanjutkan kebudayaan bangsanya.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPS

Berbagai pakar pendidikan dan ahli pendidikan yang memiliki gagasan tentang komponen yang mempengaruhi hasil belajar. Para peneliti percaya bahwa faktor yang berbeda dari beberapa ahli adalah faktor pelengkap karena masing-

masing ahli berpendapat sesuai dengan keadaan pendidikan pada masa yang sesuai dengan kondisi Pendidikan yang diamati para ahli Pendidikan. Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa berbagai pakar pendidikan memiliki pendapat yang beragam, ada yang hampir sama dan ada yang sedikit berbeda.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai unsur selama proses pembelajaran, antara lain faktor internal seperti kecerdasan dan faktor eksternal seperti motivasi dan lingkungan. Tentunya guru tidak diragukan lagi memainkan peran penting dalam pencapaian pembelajaran di sekolah. Karena guru akan terpacu untuk mengajar dengan memberikan bimbingan dan kemudahan kepada siswa sekaligus memaksimalkan potensinya. Namun, orang tua juga memiliki peran penting dalam memotivasi anak-anak mereka untuk terlibat dalam pembelajaran

Salah satu faktor eksternal yang dimaksud yaitu faktor motivasi. “Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong tingkah laku yang menuntut orang untuk memenuhi suatu kebutuhan dan suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya reaksi untuk mencapai tujuan”. Hal ini sesuai dengan pandangan Sukati (2013), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS yaitu, perhatian orang tua siswa, kemampuan mengajar guru, motivasi belajar siswa, dan sarana belajar siswa. Sedangkan menurut Higueta (2017), bahwasanya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor psikologi, faktor lingkungan masyarakat, faktor kondisi belajar siswa, faktor lingkungan sekolah dan faktor lingkungan keluarga. Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari beberapa pandangan para ahli di atas bahwa

faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS adalah faktor motivasi belajar siswa yang dimaksud yaitu memberikan semangat dalam proses pembelajaran, memperhatikan siswa, meluangkan waktu, mengetahui karakter dan mampu mengelolah kelas secara baik., faktor kondisi belajar siswa yang dimaksud yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran tentunya seorang guru dapat mengamati kondisi siswa berdasarkan keterampilan mereka dan menggunakan strategi pengajaran yang efektif., faktor lingkungan sekitar yang dimaksud yaitu, teman bergaul dan melaksanakan pembelajaran tanpa merasakan tekanan.

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Bahasa latin dari media, yang berarti "perantara atau penyalur" yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Sehingga media merupakan sebuah alat yang berfungsi sebagai sarana dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Menurut Misnah (2019), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan dan mendorong kemampuan kognitif, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga pembelajaran berlangsung efektif. Sedangkan Haryadi (2021), berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber-sumber terpercaya dimana guru memberikan informasi tersebut kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa media adalah alat ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai perantara dalam menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari guru kepada siswa yang

dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media dan metode adalah dua komponen penting yang saling berhubungan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat untuk digunakan tentunya harus sejalan dengan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat. Karena jenis media pembelajaran akan berbeda-beda tergantung dari pendekatan pembelajarannya. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa salah satu peran media pembelajaran adalah sebagai alat pengajaran yang juga mempengaruhi suasana, keadaan, dan lingkungan belajar yang telah ditetapkan dan dikembangkan oleh guru.

Asriadi (2020), menyatakan bahwasanya media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar dalam menumbuhkan minat belajar dari para siswa, selain itu juga sangat efektif dalam menentukan alur dari proses pembelajaran yang dilakukan. Semakin mudah media tersebut diterima oleh siswa maka semakin baik pengaruh dari segi kognitifnya dan secara signifikan akan meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut.

Menurut Rohmiatun (2022), Secara umum media dalam dunia Pendidikan memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut;

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (tertulis atau hanya lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- 3) Penggunaan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak

didik.

- 4) Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap karakteristik dan lingkungan anak yang berbeda-beda.

Fungsi media terbagi menjadi lima bagian utama, yaitu:

- 1) Menggunakan media sebagai alat pembelajaran. Belajar adalah proses proaktif dan bermanfaat yang melibatkan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman. Media pembelajaran pada hakikatnya berfungsi sebagai sumber pengetahuan bagi siswa.
- 2) Fungsi semantik. Semantik adalah alat yang membantu memperluas kosakata atau frasa yang benar-benar dapat dipahami oleh siswa. Siswa akan dapat menjelaskan semua yang mereka ketahui secara sederhana dengan mudah jika guru mereka imajinatif dalam cara mereka menunjukkan simbol atau menguasai bahasa asing.
- 3) Kemampuan untuk memanipulasi. Fungsi manipulatif adalah fungsi media yang dapat menyajikan sesuatu atau peristiwa dalam berbagai cara dimana tergantung pada keadaan, skenario, dan hasil yang diinginkan.
- 4) Kemampuan Mental. Media pembelajaran melayani berbagai tujuan psikologis, termasuk yang berkaitan dengan motivasi, pengaruh, kognisi, perhatian, dan proses kognitif dan mental lainnya.
- 5) Tujuan sosial budaya. Media dengan peran sosiokultural dapat mengatasi kendala komunikasi antar peserta dalam pembelajaran. Dalam hal memberikan semua siswa stimulus yang sama dan menyamakan

pandangan dan pengalaman mereka terhadap penggunaan media pembelajaran adalah pilihan terbaik.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Para ahli menyatakan bahwa ada berbagai macam bentuk media pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

Menurut Susanti (2018), jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi tiga yaitu, “a) Media audio yaitu jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja, karena media ini hanya berupa suara saja. Jenis-jenis media audio yaitu radio dan alat perekam pita magnetik. b) Media Visual yaitu suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif yang diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis-jenis media visual yaitu gambar/foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, dan peta/globe. c) Media audiovisual yaitu media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan, media ini berupa suara dan gambar. Jenis media audiovisual seperti televisi, video kaset dan film bersuara.

Menurut Wahyuni *and* Yokhebed (2019), pengelompokan berbagai jenis media pembelajaran sebagai berikut: media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*), media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas), media berbasis

visual (buku, charta, grafik, peta, gambar, transparansi, slide), media berbasis audio-visual (video, film, program slide tape, televisi), media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, video interaktif, *hypertext*).

Menurut beberapa pendapat para ahli di atas, ada empat kategori utama media:

- 1) Media audio, atau konten yang memanfaatkan kemampuan audio radio, pemutar kaset, dan perangkat sejenis.
- 2) Media visual, yang menampilkan sejumlah gambar diam seperti foto, lukisan, dan sebagainya
- 3) Media audio-visual, yang menggabungkan suara dan visual seperti film, video, dan konten lain.
- 4) Media berbasis komputer, khususnya media pembelajaran dengan bantuan komputer.

7. Media Card Board Game

a. Pengertian media *card board game*

Card dalam bahasa Inggris berarti kartu, *board* adalah papan, dan *game* adalah permainan. Maka, *card board game* merupakan permainan papan kartu. *Card board game* ini dibuat dari cetakan gambar yang telah dibuat menggunakan cetakan komputer. Media *card board game* dibuat dengan cara sederhana yang berfungsi sebagai tempat penambahan wawasan dari materi yang telah dijelaskan. Media pembelajaran dengan media *card board game* akan memberikan suatu pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa akan tertarik terhadap pembelajaran. Karena pembelajaran dengan menggunakan *game* dapat

menjadikan suasana belajar yang efektif, mengurangi kebosanan, dan mengurangi tekanan dalam proses belajar. Melalui *card board game* sebagai perantara dalam proses belajar maka akan menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplere pemahaman yang dimiliki, menjawab tantangan atau pertanyaan dengan senang, dan berkompetisi dalam belajar.

Dalam menggunakan media *card board game* diperlukan beberapa persiapan dan berfungsi sebagai tempat dalam menyalurkan pesan yang ingin disampaikan dan pertanyaan yang ingin dilontarkan. Ada berbagai kartu dalam *card board game* yang berbentuk instruksi, pertanyaan, pesan, dan pemahaman materi pelajaran. Kartu berfungsi sebagai petunjuk dalam permainan dan yang paling penting arah kegiatan pembelajaran dipadukan dengan permainan. Untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, maka kartu-kartu tersebut dibuat dan dirancang dengan bervariasi dalam bentuk perintah/pertanyaan pesan, dan lain sebagainya.

b. Kelebihan media *card board game*

Media yang disediakan dalam bentuk permainan ini memiliki berbagai kelebihan, antara lain:

- 1) Siswa dapat mempelajari hal-hal baru tergantung pada tingkat pemahaman yang dimilikinya.
- 2) Siswa dapat mengembangkan keterampilan seperti kemandirian, toleransi, menghormati orang lain, dan tanggung jawab dalam pemecahan masalah.
- 3) Siswa dapat berperan aktif dalam pembelajarannya dan memahami diri sendiri sebagai individu maupun secara berkelompok.

4) Beri anak kesempatan untuk berimajinasi apa yang mereka pikirkan, mengkomunikasikan ide baru dengan jelas, dan membangun atau meningkatkan kemampuan motorik mereka.

5) Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, jauh dari sifat yang egois. Memberikan kebebasan dalam belajar dan jauh dari sikap otoriter di dalam berkelompok.

c. Prosedur Media *Card Board Game*

Berikut prosedur dalam *card board game* yaitu:

- 1) Masing-masing kelompok terdapat lima sampai dengan tujuh siswa. Masing-masing kelompok saling berhadapan dengan media *card board game* beserta kelengkapannya diletakkan di antara kelompok, sedangkan tabel skor untuk setiap kelompok telah dibuat dan ditulis di papan tulis.
- 2) Dalam kelompok terdapat seorang pemimpin kelompok yang dipilih oleh guru dan siswa.
- 3) Anggota kelompok akan mendukung pemimpin kelompok dengan segala cara yang memungkinkan selama permainan.
- 4) Pemimpin kelompok memiliki tugas untuk melempar dadu, menjalankan serta membacakan keterangan pada kartu yang didapat dan diperhatikan oleh seluruh anggota kelompok.
- 5) Anggota kelompok bertanggung jawab berdiskusi dalam memecahkan masalah pada kartu yang didapatkan oleh ketua kelompok.
- 6) Tugas yang tidak dapat dikerjakan oleh satu kelompok dapat diselesaikan oleh kelompok lain, dan kelompok yang dapat meemukan jawaban dari masalah -

masalah kelompok lain akan mendapatkan poin bonus.

- 7) Skor tertinggi akan terpilih sebagai pemenang.
- 8) Kelompok yang tidak dapat menyelesaikan pekerjaan akan dikenakan sanksi pengurangan nilai.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

1. Safitri (2021), yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Flascard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam”. Hasil Penelitiannya menunjukkan media pembelajaran *flashcard* berpengaruh terhadap hasil belajar. Persamaan dengan penelitian ini yaitu, sama-sama mengukur hasil belajar menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan, perbedaannya terletak pada variabel bebas yaitu penelitiannya berfokus pada media *flashcard* sedangkan penelitian ini berfokus pada media *card board game*.
2. Alwiyah (2021), yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas IV MI NU Salafiyah Kenduren Wedung Demak”. Hasil penelitiannya menunjukkan media pembelajaran KOKAMI berpengaruh terhadap hasil belajar. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel terikatnya yaitu berfokus mengukur hasil belajar. Sedangkan, perbedaannya terletak pada variabel bebasnya yang penelitiannya berfokus pada media *KOKAMI* sedangkan penelitian ini berfokus pada media *card board game*.

3. Panjaitan (2021), yang berjudul “Media kartu domino untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada materi logaritma”. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu domino. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada salah satu variabel nya sama yaitu fokus mengukur hasil belajar siswa. Sedangkan, perbedaannya terletak pada variabel bebasnya yang penelitiannya berfokus pada media kartu domino sedangkan penelitian ini berfokus pada media *card board game*.

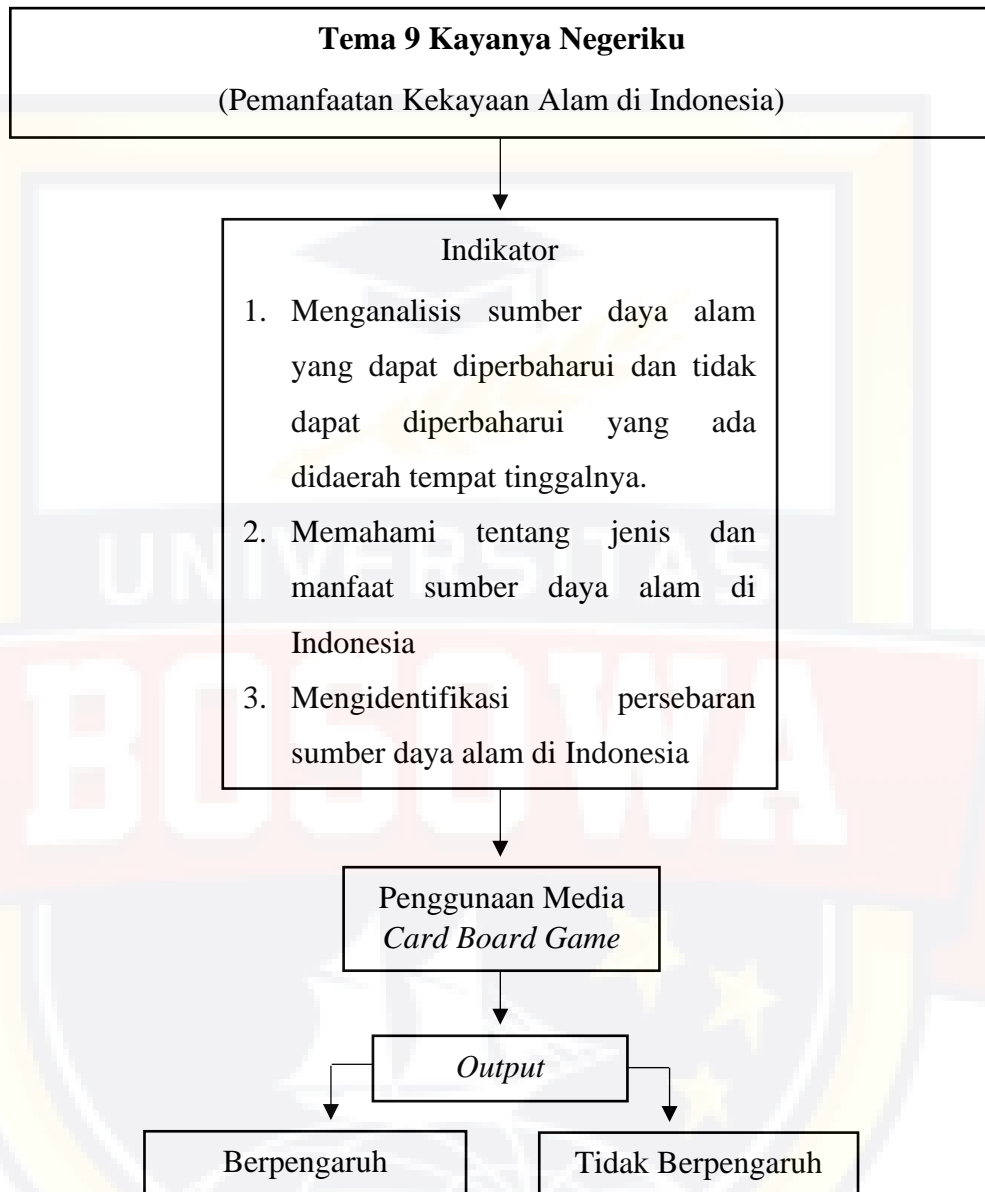
C. Kerangka Pikir

Berdasarkan kajian teori, kerangka pikir pada penelitian ini didasari pada kondisi awal guru yang masih kurang dalam pemanfaatan media secara optimal sehingga siswa merasa jenuh/bosan. Terkadang masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi serta pemberian tugas semata, siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran dan siswa hanya dapat mendengarkan guru menjelaskan tanpa ada aktivitas belajar lainnya sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kelas IV rendah. Oleh karena itu, media *card board game* merupakan salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam proses pembelajaran siswa akan diberikan kesempatan untuk terlibat aktif secara langsung dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *card board game* ini akan memunculkan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.

Pembelajaran dengan menggunakan media *card board game* adalah suatu media mengajar dimana guru dapat memberikan arahan dalam pemahaman didalam pembelajaran serta memberikan contoh kode dalam menyelesaikan

permasalahan pada media *card board game*. Selain itu, pembelajaran ini juga mendorong siswa dalam mengembangkan pemahaman yang dimilikinya dan mengeksplere secara langsung untuk menemukan sendiri dalam memecahkan suatu permasalahan. Perlakuan yang dilakukan akan dibedakan menjadi dua. Yaitu sebelum menggunakan media *card board game* dan setelah penggunaan media *card board game*. Analisis penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian eksperimen (*pre-eksperimen tipe one group pretest-posttest design*) untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media *card board game* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikir pada penelitian ini di deskripsikan dalam bentuk bagan yaitu sebagai berikut “Pengaruh Media *Card Board Game* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar”



Gambar 2.2 : Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Peneliti merumuskan hipotesis bahwa media *card board game* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *card board game* terhadap hasil belajar IPS Siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimental desain jenis *one-Group pretest-posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Rancangan ini menggunakan satu kelompok sasaran. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

O_1 = nilai *pretest* (sebelum diberi diklat)

O_2 = nilai *posttest* (setelah diberi diklat)

X = perlakuan dengan menggunakan media *Card Board Game*

Model eksperimen ini melakukan tiga langkah yaitu:

- a. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terkait (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b. Memberikan perlakuan kepada siswa subjek penelitian dengan menerapkan media Card Board Game.
- c. Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar yang bertempat di Kecamatan Wajo, Provinsi Sulawesi Selatan. Lokasi sekolah beralamatkan di Jl. Sarappo No. 78, Butung, Kecamatan Wajo, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90171. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester II (Genap) tahun pelajaran 2021/2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar yang belajar mata pelajaran IPS semester genap tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 60 siswa.

Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas Atas SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar 2022

KELAS	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV	5	10	15
V	14	13	27
VI	8	10	18
Jumlah	27	33	60

(Sumber: SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar 2022)

2. Sampel

Sampel penelitian yaitu siswa kelas IV, yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun alasan peneliti memilih kelas IV adalah hasil belajar siswa yang kurang memuaskan berdasarkan hasil observasi karena terdapat beberapa permasalahan seperti guru masih sering menggunakan metode ceramah, diskusi, dan eksperimen tanpa diselingi penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan kurang memahami materi yang diberikan.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

KELAS	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV	5	10	15

(Sumber: Data SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar 2022)

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Variabel independen

Variabel independen (bebas) sebagai berikut adalah variabel yang akan memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media *card board game*.

b. Variabel dependen

Variabel dependen (terikat) merupakan suatu variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar.

2. Definisi Operasional Variabel

Secara operasional, definisi variabel penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Media Card Board Game

Media *card board game* dibuat dengan cara sederhana yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa media dalam bentuk papan kartu yang didesain sedemikian rupa dengan metode permainan.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media *card board game* dapat memberikan perubahan serta peningkatan pada aktivitas

murid terkhusus pada aspek pembelajaran dari segi kognitif.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dalam mengumpulkan data yang dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan dengan mengamati jalannya proses pembelajaran media *card board game* terhadap hasil belajar siswa IPS SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar. Dengan observasi yang dilakukan dapat menjawab kondisi lingkungan sekolah bahwa media *card board game* belum pernah di terapkan di SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar.

2. Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

a. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya media Card Board Game.

b. Pemberian perlakuan (*treatment*)

Dalam hal ini peneliti menerapkan media *Card Board Game* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

c. Tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Card Board Game*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik pada saat penelitian. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh bukti fisik seperti profil sekolah, foto-foto selama kegiatan penelitian, foto pada saat pelaksanaan proses pembelajaran di kelas berlangsung ataupun foto-foto penunjang yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah :

1. Observasi

Observasi yang digunakan adalah dengan melihat langsung kondisi lingkungan peserta didik dan guru setelah media *card board game* diterapkan. Peneliti melakukan observasi langsung untuk mengetahui apakah media tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi pada proses pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

2. Tes

Tes yang digunakan adalah jenis tes pilihan ganda untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan melalui media *card board game*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes untuk

mengukur seberapa berpengaruh media *card board game* dalam proses pembelajaran. Adapun skor akumulasi penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.3 Tabel Skor Akumulasi penilaian

Jumlah Benar	Nilai
1 – 5	25
6 – 10	50
11 – 15	75
16 – 20	100

Sumber : *Data Diolah 2022*

Dari Tabel 3.4 peneliti memberikan point atau skor dari tiap pertanyaan sebesar 5 point. Tes terdiri atas dua, yaitu dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Instrument tes dapat dilihat pada lampiran.

3. Dokumentasi

Adapun dokumentasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah suatu kumpulan data yang terdiri dari data jumlah siswa, data sekolah, foto kegiatan peneliti, dan data pendukung lainnya.

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-

langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen dengan *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Uji Coba Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Suatu penelitian data yang diperlukan harus bervariasi normal. Uji normalitas dalam penelitian menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada program *Software SPSS 2022 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.

2. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut

a. Rata-Rata (Mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

Dalam analisis ini dapat diketahui kecenderungan hasil penelitian masuk kategori tinggi, sedang atau rendah. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penugasan(%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 50	Sangat Rendah
51 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Depdikbud (2013)

3. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut:

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

(Sumber : Zainal Arifin, 2011)

Keterangan:

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

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing – masing subjek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Langkah-Langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- Mencari nilai “Md” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan pretest dengan posttest

$\sum d$ = jumlah dari (posttest – pretest)

N = subjek pada sampel

b. Mencari nilai " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

$\sum X^2d$ = jumlah kuadrat deviasi

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

N = subjek pada sampel

c. Menentukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan pretest dan posttest

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (posttest)

d = Deviasi masing – masing subjek

$\sum x^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang dengan

Perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} :

1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau jika $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

e. Menentukan nilai T_{tabel}

Mencari t_{tabel} dengan menggunakan tabel distribusi dengan taraf signifikan $\alpha =$

0,05 dan $df = N-1$

f. Membuat kesimpulan apakah media Card Board Game berpengaruh terhadap

hasil belajar ilmu pengetahuan siswa SD.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 30 Mei s/d 13 Juni 2022, dengan materi pembelajaran Tema 9 mengenai sumber daya alam di Indonesia. Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan yang berbeda yaitu *Pre-Test* dan *Post-Test* di SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar. Adapun Profil sekolah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Profil Sekolah

No.	PROFIL SEKOLAH	
1.	Nama Sekolah	UPT SPF SD Inpres Bertingkat Butung
2.	Status Sekolah	Negeri
3.	NPSN	40312032
4.	Akreditasi	B
5.	Alamat Sekolah :	Jl. Sarappo No. 78
	Kelurahan	Butung
	Kecamatan	Wajo
	Kota	Makassar
	Provinsi	Sulawesi Selatan
	Kode Pos	90171
6.	Jumlah Guru	9 Orang
7.	Jumlah Siswa	92 Siswa
8.	Perpustakaan	1
9.	Ruang Kelas	6

Sumber : Tata usaha SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar IPS tersebut berdistribusi normal atau tidak, untuk menguji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada program *software SPSS 2022 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.

Uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality		
	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.211	15	.055
<i>Posttest</i>	.217	15	.072

Sumber: *SPSS 2022 for window*

Dari tabel dijelaskan bahwa data berdistribusi normal yang dapat dilihat dari nilai signifikansi probabilitasnya. Nilai probabilitas atas nilai sig yang didapat dari total tes hasil belajar IPS $> 0,05$ maka data-data tersebut berdistribusi normal.

2. Deskripsi Hasil *Pretest* Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV di SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar Sebelum Diterapkan Media *Card Board Game*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar, diperoleh data yang dapat dikumpulkan

melalui instrumen tes sehingga hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar pada mata pelajaran IPS dapat diketahui.

Adapun data perolehan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4.3 Data Hasil *Pretest*

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Abd Muhajir	40
2.	Asyifa Khairunnisa Ardi	35
3.	Aurel Putri Nafasa	40
4.	Diva Alfahira Mustafa	50
5.	Fika Delia Pratiwi	45
6.	Filzah Dayiniah Imran	45
7.	Maulya Puspitasari	45
8.	Mawar Saputri	45
9.	Mira Sulistiawati	55
10.	Muh. Arhaburizqi	60
11.	Muhammad Athaya Putra Wirzal	50
12.	Nur Hikma	40
13.	Rafli Ahmad	35
14.	Rahmat Hidayat Ramadhan	60
15.	Zahira Mutmainnah	45

Sumber : Hasil tes siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar.

Dalam mencari *mean* (rata-rata) nilai pretest siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4 Perhitungan Untuk Mencari *Mean* (Rata-Rata) Nilai *Pretest*

X	F	F.X
35	2	70
40	3	120
45	5	225
50	2	100
55	1	55
60	2	120
Jumlah	15	690

Sumber : Perolehan nilai siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung 2022.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai dari $\sum fx = 690$, dengan nilai N itu sendiri adalah 15. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum_i^k = fxi}{n} \\ &= \frac{690}{15} \\ &= 46\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas diperoleh skor rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar sebelum menggunakan media *card board game* yaitu 46. Sedangkan untuk nilai statistik hasil belajar dapat dilihat bahwa nilai maksimum hasil belajar sebelum perlakuan adalah 60 dan nilai minimumnya adalah 35. Lihat tabel berikut untuk informasi lebih lanjut.

Tabel 4.5 Data Statistik Hasil Belajar IPS (*Pretest*)

No.	Kategori Nilai Statistik	Nilai
1.	Sampel	15
2.	Nilai tertinggi	60
3.	Nilai terendah	35
4.	Nilai rata-rata	46

Sumber : Data Primer 2022

Dari data di atas, hasil belajar dapat dikategorikan dan untuk informasi siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6 Tingkat Hasil Belajar (*Pretest*)

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	0 – 50	12	80%	Sangat Rendah
2.	51 – 69	3	20%	Rendah
3.	70 – 79	-	-	Sedang
4.	80 – 89	-	-	Tinggi
5.	90 – 100	-	-	Sangat Tinggi
Jumlah		15	100%	

Sumber : Data Primer 2022

Dari data yang terlihat pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kategori hasil belajar IPS tergolong sangat rendah pada tahap *pretest* yaitu menggunakan *instrument* tes dengan persentase 80%, terdapat 20% berada pada kategori rendah, sedang 0%, tinggi 0%, dan sangat tinggi 0%. Melihat hasil persentase saat ini, dapat dikatakan bahwa pembelajaran sebelum menggunakan media *card board game* masih tergolong sangat rendah.

Tabel 4.7 Deskripsi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
< 70	Tidak Tuntas	15	100%
> 70	Tuntas	0	0%
Jumlah		15	100%

Sumber : Perolehan nilai siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung 2022

Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa sebelum diberikan perlakuan terdapat 15 siswa dalam kategori tidak tuntas dengan persentase 100%. Dan kategori tuntas 0%. Karena hal ini terkait dengan nilai KKM yang ditetapkan guru, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara bersama-sama karena siswa yang tuntas yaitu $0\% < 100\%$.

3. Deskripsi Hasil *Posttest* Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV di SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar Setelah Diterapkan Media *Card Board Game*.

Selama penelitian, terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan yang terjadi berupa hasil belajar yang datanya didapatkan setelah diberi perlakuan selesai (*posttest*).

Data perolehan skor hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar setelah menerapkan Media *Card Board Game* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8 Data Hasil *Posttest*

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Abd Muhajir	80
2.	Asyifa Khairunnisa Ardi	65
3.	Aurel Putri Nafasa	80
4.	Diva Alfahira Mustafa	85
5.	Fika Delia Pratiwi	90
6.	Filzah Dayiniah Imran	90
7.	Maulya Puspitasari	85
8.	Mawar Saputri	90
9.	Mira Sulistiawati	80
10.	Muh. Arhaburrizqi	85
11.	Muhammad Athaya Putra Wirzal	90
12.	Nur Hikma	75
13.	Rafli Ahmad	60
14.	Rahmat Hidayat Ramadhan	70
15.	Zahira Mutmainnah	85

Sumber : Hasil tes siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar.

Dalam mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* siswa kelas IV SD Inpres

Bertingkat Butung Kota Makassar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.9 Perhitungan Untuk Mencari *Mean* (Rata-Rata) Nilai *Posttest*

X	F	F.X
60	1	60
65	1	65
70	1	70
75	1	75
80	3	240
85	4	340
90	4	360
Jumlah	15	1210

Sumber : Perolehan nilai siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai dari $\sum fx = 1210$, dengan nilai N itu sendiri adalah 15. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum_i^k = fxi}{n} \\ &= \frac{1210}{15} \\ &= 80,66\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas diperoleh skor rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar setelah menggunakan media *card board game* yaitu 80,66. Sedangkan untuk nilai statistik hasil belajar dapat dilihat bahwa nilai maksimum hasil belajar setelah diberi perlakuan adalah 90 dan nilai minimumnya adalah 60. Lihat tabel berikut untuk informasi lebih lanjut.

Tabel 4.10 Data Statistik Hasil Belajar IPS (*Posttest*)

No.	Kategori Nilai Statistik	Nilai
1.	Sampel	15
2.	Nilai tertinggi	90
3.	Nilai terendah	60
4.	Nilai rata-rata	80,66

Sumber : Data Primer 2022.

Dari data di atas, hasil belajar dapat dikategorikan dan untuk informasi siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11 Tingkat Hasil Belajar *Posttest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	0 – 50	-	0%	Sangat Rendah
2.	51 – 69	2	13,33%	Rendah
3.	70 – 79	2	13,33%	Sedang
4.	80 – 89	7	46,66%	Tinggi
5.	90 - 100	4	26,66%	Sangat Tinggi
Jumlah		15	100%	

Sumber : Data Primer 2022.

Dari data yang terlihat pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kategori hasil belajar IPS pada tahap *posttest* yaitu menggunakan *instrument* tes dengan kategori sangat rendah terdapat 0%, rendah terdapat 13,33%, sedang terdapat 13,33%, tinggi terdapat 46,66%, sangat tinggi terdapat 26,66%. Melihat hasil persentase saat ini, dapat dikatakan bahwa pembelajaran setelah menggunakan media *card board game* tergolong tinggi.

Tabel 4.12 Deskripsi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
< 70	Tidak Tuntas	2	13,33%
> 70	Tuntas	13	86,66%
Jumlah		15	100%

Sumber : Perolehan nilai siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung 2022.

Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan terdapat 2 siswa dalam kategori tidak tuntas dengan persentase 13,33%. Dan terdapat 13 siswa dengan kategori tuntas 86,66%. Tentunya hal ini terkait dengan nilai KKM yang ditetapkan guru, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Inpres Bertingkat

Butung Kota Makassar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara bersama-sama karena siswa yang tuntas yaitu $86\% < 13,33\%$.

4. Deskripsi Aktivitas Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar Sebelum Menggunakan Media *Card Board Game* dan Setelah Menggunakan Media *Card Board Game*.

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa didalam mengikuti pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media *card board game* dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aktivitas Siswa	Pembelajaran							
		Sebelum Menggunakan Media <i>Card Board Game</i>				Setelah Menggunakan Media <i>Card Board Game</i>			
		Siswa	Rata-rata	(%)	Kategori	Siswa	Rata-rata	(%)	Kategori
1.	Siswa yang hadir selama pembelajaran.	15	15	100	Aktif	15	15	100	Aktif
2.	Siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi.	6	6	40	Tidak Aktif	2	2	13,33	Tidak Aktif
3.	Siswa yang memperhatikan saat guru menjelaskan materi.	9	9	60	Tidak Aktif	13	13	86,66	Aktif
4.	Siswa yang menjawab pertanyaan guru secara lisan	5	5	33,33	Tidak Aktif	12	12	80	Aktif
5.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	10	10	66,66	Tidak Aktif	12	12	80	Aktif

No.	Aktivitas Siswa	Pembelajaran							
		Sebelum Menggunakan Media Card Board Game				Setelah Menggunakan Media Card Board Game			
		Siswa	Rata-rata	(%)	Kategori	Siswa	Rata-rata	(%)	Kategori
	selama proses pembelajaran.								
6.	Siswa yang ingin menjawab pertanyaan dari temannya.	1	1	6,66	Tidak Aktif	12	12	80	Aktif
7.	Siswa yang dapat menyelesaikan dan mampu menyimpulkan materi di akhir pembelajaran.	7	7	46,66	Tidak Aktif	14	14	93,33	Aktif
	Rata – rata		7,57	50,47	Tidak Aktif		11,42	76,18	Aktif

Sumber : Hasil olah data siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung 2022.

Hasil pengamatan untuk data observasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sebelum menggunakan media *card board game* dan setelah menggunakan media *card board game* menunjukkan bahwa :

- Persentase kehadiran siswa pada pembelajaran sebelum menggunakan media *card board game* 100% dan setelah menggunakan media *card board game* 100%.
- Persentase siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi pada pembelajaran sebelum menggunakan media *card board game* 40% dan setelah menggunakan media *card board game* 13,33%.
- Persentase siswa yang memperhatikan saat guru menjelaskan materi pada

pembelajaran sebelum menggunakan media *card board game* 60% dan setelah menggunakan media *card board game* 86,66%.

- d. Persentase siswa yang menjawab pertanyaan guru secara lisan pada pembelajaran sebelum menggunakan media *card board game* 33,33% dan setelah menggunakan media *card board game* 80%.
- e. Persentase siswa yang mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran sebelum menggunakan media *card board game* 66,66% dan setelah menggunakan media *card board game* 80%.
- f. Persentase siswa yang ingin menjawab pertanyaan dari temannya pada pembelajaran sebelum menggunakan media *card board game* 6,66% dan setelah menggunakan media *card board game* 80%.
- g. Persentase siswa yang dapat menyelesaikan dan mampu menyimpulkan materi di akhir pembelajaran pada pembelajaran sebelum menggunakan media *card board game* 46,66% dan setelah menggunakan media *card board game* 93,33%.

Rata-rata persentase aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPS sebelum menggunakan media *card board game* adalah 50,47% dan setelah menggunakan media *card board game* adalah 76,18%.

Sesuai dengan kriteria keaktifan siswa yang ditentukan, jika jumlah siswa yang aktif $> 75\%$ maka siswa dapat dikatakan aktif didalam proses pembelajaran. Maka kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari sebelum menggunakan media *card board game* dan setelah menggunakan media *card board game*. Berdasarkan hasil observasi persentase rata-rata jumlah

siswa aktif pada pembelajaran sebelum menggunakan media *card board game* 50,47% dan setelah menggunakan media *card board game* 76,51%. Dari sini dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran setelah menggunakan media *card board game* telah mencapai standar aktif.

5. Pengaruh Media *Card Board Game* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar

Berdasarkan dengan rumusan hipotesis penelitian yaitu “ada pengaruh dalam menerapkan media *card board game* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar”. Maka Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji – t pada data yang telah diperoleh.

Tabel 4.14 Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

No.	<i>Pretest</i> (X ₁)	<i>Posttest</i> (X ₂)	$d = X_2 - X_1$	d^2
1.	40	80	40	1600
2.	35	65	30	900
3.	40	80	40	1600
4.	50	85	35	1225
5.	45	90	45	2025
6.	45	90	45	2025
7.	45	85	40	1600
8.	45	90	45	2025
9.	55	80	25	625
10.	60	85	25	625
11.	50	90	40	1600
12.	40	75	35	1225
13.	35	60	25	625
14.	60	70	10	100

No.	Pretest (X ₁)	Posttest (X ₂)	d = X ₂ - X ₁	d ²
15.	45	85	40	1600
Jumlah	690	1.210	520	19.400

Sumber : Hasil tes siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung 2022.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis sebagai berikut :

- a. Mencari nilai mean “Md” dari perbedaan *Pretest dan Posttest* dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{520}{15} \\ &= 34,66 \end{aligned}$$

- b. Mencari nilai kuadrat deviasi “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 19.400 - \frac{(520)^2}{15} \\ &= 19.400 - \frac{270.400}{15} \\ &= 19.400 - 18.026,66 \\ &= 1373,34 \end{aligned}$$

- c. Menentukan nilai t_{Hitung} dengan rumus :

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{34,66}{\sqrt{\frac{1373,34}{15(15-1)}}} \end{aligned}$$

$$t = \frac{34,66}{\sqrt{\frac{1373,34}{210}}}$$

$$t = \frac{34,66}{\sqrt{6,53}}$$

$$t = \frac{34,66}{2,55}$$

$$t = 13,59$$

d. Menentukan nilai t_{Tabel}

Menentukan nilai t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 15 - 1 = 14$. Maka diperoleh $t_{0,05} = 1,761$.

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 13,59$ dan $t_{Tabel} = 1,761$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $13,59 > 1,761$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa penggunaan media *card board game* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Makassar.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan dibahas hasil penelitian yang telah diperoleh di kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar dengan materi Sumber Daya Alam di Indonesia dengan menggunakan media *card board game* yang diperlihatkan kepada anak sehingga dapat menimbulkan sikap aktif dan berkomunikasi dengan lingkungannya. Sesuai dengan tujuan media yaitu untuk mempermudah proses penerimaan materi bagi siswa dan untuk menghindari kejenuhan terhadap siswa di dalam proses pembelajaran.

Selama observasi yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran siswa terlihat antusias untuk melakukan pembelajaran menggunakan media *card board game* nantinya. Hal itu terlihat ketika peneliti menyampaikan bahwa nantinya pembelajaran akan dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan terjadinya peningkatan skor yang diperoleh setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* dengan bentuk tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 pertanyaan yang disesuaikan dengan isi materi, dimana *pretest* yaitu sebelum diberikannya perlakuan, sedangkan *posttest* setelah diberikannya perlakuan. Perlakuan yang dimaksudkan adalah menggunakan media *card board game*.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, pada tahap pembelajaran sebelum menggunakan media *card board game* tentunya kegiatan siswa sangat sedikit dan tidak terlibat secara langsung didalam proses pembelajaran, siswa terlihat jenuh, tidak bersemangat, malas untuk membaca buku dan tidak memperhatikan materi pembelajaran sehingga menyebabkan tingkat aktivitas dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran tergolong tidak aktif sehingga hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar yang kurang memuaskan karena hal ini ditunjukkan dengan sulitnya siswa dalam memahami pembelajaran dan mengerjakan soal pada tahap *pretest*. Sedangkan pada tahap pembelajaran menggunakan media *card board game* peneliti melihat minat siswa sangat antusias yang ditunjukkan dengan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS yang ditandai dengan siswa mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi IPS yang sedang dipelajari. Siswa juga aktif melakukan pembelajaran yang dipadukan dengan permainan bersama

kelompoknya dan lebih percaya diri dalam berkomunikasi, menyampaikan materi dengan semangat dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan pada media *card board game* sehingga kategori aktivitas dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran tergolong aktif yang ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang diperoleh tergolong tuntas.

Hal ini sesuai dengan fungsi dan manfaat media *card board game* yaitu untuk memotivasi dan merangsang siswa, dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan tingkat pengetahuan yang dimiliki siswa, siswa dapat berpartisipasi aktif secara langsung, membuat siswa percaya diri menyampaikan pendapat dan belajar bertanggung jawab dalam memecahkan suatu permasalahan. Berdasarkan fungsi dan manfaat media *card board game* maka hal ini didukung oleh Asriadi (2020), menyatakan bahwasanya media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar dalam menumbuhkan minat belajar dari para siswa, selain itu juga sangat efektif dalam menentukan alur dari proses pembelajaran yang dilakukan. Semakin mudah media tersebut diterima oleh siswa maka semakin baik pengaruh dari segi kognitifnya dan secara signifikan akan meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh hasil belajar sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan, hasil dari analisis data juga mengalami peningkatan terhadap hasil belajar. Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan media *card board game* yang diterapkan kepada anak dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi

dengan lingkungannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV.

Tentunya peningkatan hasil belajar pada penelitian ini terdapat beberapa unsur yang dapat mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran seperti guru, siswa, sarana, alat, media, dan lingkungan. Selain itu terdapat juga beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seperti faktor internal dan eksternal contohnya motivasi, yaitu pentingnya seorang guru dalam memberikan sebuah motivasi sebelum melakukan proses pembelajaran karena dengan memberikan motivasi maka siswa akan terangsang dan akan mendorong semangat belajar siswa. Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kondisi atau lingkungan belajar siswa karena dengan kondisi belajar siswa yang baik adalah kondisi dimana siswa melakukan pembelajaran tanpa merasa terbebani dengan apa yang dipelajari dan tentunya didukung juga oleh lingkungan yang kondusif dalam artian seorang guru mampu memberikan sikap dan membuat lingkungan belajar yang menyenangkan tanpa membuat siswa merasa disudutkan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sukati (2013), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS yaitu, perhatian orang tua siswa, kemampuan mengajar guru, motivasi belajar siswa, dan sarana belajar siswa. Dan didukung juga oleh pendapat Higuita dan Harnanik (2017), bahwasanya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor psikologi, faktor lingkungan masyarakat, faktor kondisi belajar siswa, faktor lingkungan sekolah dan faktor lingkungan keluarga.

Penggunaan media *card board game* di dalam pembelajaran sangatlah menarik perhatian dan minat siswa untuk melakukan pembelajaran karena media *card board game* merupakan media yang dibuat dari papan, cetakan gambar dan kartu yang berfungsi sebagai penambahan wawasan dari materi yang telah dijelaskan, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi pemahaman yang dimiliki.

Dalam hal ini didukung juga oleh teori kognitif Gestalt menurut Pahlawandari (2016), bahwa teori ini meneliti tentang pengamatan dari proses pembelajaran dan *problem solving*. Selain itu, teori gestalt terdapat beberapa cakupan yaitu, siswa memiliki kesadaran dari pengalaman yang dialami, memberikan pelajaran yang bermakna, siswa mampu mengetahui capaian tujuan pembelajaran, keterkaitan antara materi dengan kondisi lingkungan siswa dan siswa mampu memecahkan suatu permasalahan.

Dapat kita lihat pada penelitian terdahulu memberikan dukungan pada penelitian ini penggunaan media *card board game* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Safitri (2021), mengemukakan terdapat pengaruh yang cukup kuat antara penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar siswa kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. Penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa yang menggunakan media flashcard lebih baik dan meningkat dibanding dengan hasil belajar siswa tanpa penggunaan media flashcard. Sedangkan penelitian menurut Alwiyah (2021) mengemukakan dengan penggunaan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) ini siswa lebih menarik

ketika belajar menggunakan media tersebut. Dengan menggunakan media ini secara tepat, siswa tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung.

Pada penelitian terdahulu dapat diuraikan bahwa terdapat relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian ini, dimana penelitian tersebut mempunyai kesamaan yaitu menggunakan media sebagai objek penelitian. Pada penelitian terdahulu menggunakan media *flashcard* dan KOKAMI yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan tentunya dalam penggunaan media pada penelitian ini dan penelitian terdahulu memberikan dampak pembelajaran yang efektif karena selain melakukan pembelajaran sambil bermain siswa merasa melakukan pembelajaran tanpa ada rasa tertekan. Selain itu penggunaan media dengan berbahan dasar kartu dan berisikan materi yang tentunya membuat siswa termotivasi dalam melakukan pembelajaran tentunya pada penelitian ini dan penelitian terdahulu melakukan pembelajaran dengan penggunaan media yang memberikan dampak pembelajaran yang berjalan kondusif, efektif, dan menyenangkan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media *card board game* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan penggunaan media *card board game* siswa aktif dalam melakukan pembelajaran yang dipadukan dengan permainan bersama kelompoknya dan lebih percaya diri dalam berkomunikasi, menyampaikan materi dengan semangat dan berusaha untuk menjawab pertanyaan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi berbagai pemangku kependidikan untuk kemajuan di masa yang akan datang. Adapun pihak-pihak yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya Guru di SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar hendaknya dapat menerapkan media *card board game* pada saat melakukan pembelajaran sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif secara langsung didalam pembelajaran.
2. Diharapkan penggunaan media *card board game* dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih percaya diri dalam berpendapat dan lebih baik dalam berkomunikasi, baik dengan guru, teman, maupun dalam mengkomunikasikan materi yang sedang dipelajari.

3. Kepada peneliti diharapkan mampu mengembangkan media *card board game* dan membuat media yang lebih kreatif untuk diterapkan pada materi lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Alwiyah, N. (2021). *Pengaruh Penerapan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas IV MI NU Salafiyah Kenduren Wedung Demak (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS)*.
- Anggraini, R. (2018). *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Penggunaan Display dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Pada Siswa Kelas VI di SDN 04 Belimbing Raya*. *Jurnal Langsat*, 5(1).
- Arifin, Zainal. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Rosada
- Asriadi, M., & Masni, M. (2020). *Kontribusi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PPKn Di SMAN 1 Pangkajene Kabupaten Pangkep*. *Jurnal Media Elektrik*, 17(3), 13-22.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Endayani, H. (2018). *Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS*. ITTIHAD, 2(2).
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73.
- Higuita, R., & Harnanik, H. (2017). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Ekonomi Siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Batang (Tahun Ajaran 2015/2016)*. *Economic Education Analysis Journal*, 6(1), 202-206.
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149-2158.
- Misnah, M. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA*. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 42-55.
- Munawaroh, A. A. (2021). *Analisis Kemampuan Berpikir Matematis Ditinjau dari Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN)*.

- Nurlaili, N. (2018). *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2(1), 229-241.
- Pahliwandari, R. (2016). *Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 5(2), 154-164.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Panjaitan, D. J., & Indriani, I. (2021). *Media kartu domino untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada materi logaritma*. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(2), 17-25.
- Parni, P. (2020). *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. *Cross-border*, 3(2), 96-105.
- Politon, V. C. H., Manoppo, C. T. M., & Waworuntu, J. (2021). *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi Digital Pada Siswa SMK*. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(5), 542-556.
- Rohmiatun, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pantul Polab Untuk Menstimulasi Kemampuan Menulis Permulaan Huruf Abjad di TK Mutiara Hati Jenangan Kelompok A (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo)*.
- Safitri, W. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam*. *Jurnal As-Said*, 1(2), 52-59.
- Setiawan, H. R., & Abrianto, D. (2021). *Menjadi Pendidik Profesional (Vol. 1)*. umsu press.
- Solichah, dkk. (2019). *Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. *Jurnal Wahana Sekolah Dasar* Vol.28 No.2. Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya.
- Sukati (2013). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPS Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Bantul Yogyakarta*.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). *Deskripsi media pembelajaran yang digunakan guru biologi SMA Negeri di Kota Pontianak*. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32-40.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat 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.324/FKIP/Unibos/V/2022

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SD Inpres Bertingkat Butung 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 : Muh. Reza
NIM : 4518103044
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

Pengaruh Media Card Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar

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 Mei 2022

Dekan

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

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian

PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SD INPRES BERTINGKAT BUTUNG
 Kecamatan: Wajo



Alamat: Jl. Sarappo No.78
 NSS: 101196003020

Email: bosinpresbutung@gmail.com
 NPSN: 40312032

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 421.2/19/UPT.SDI.BT/VI/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HJ. NURAINI, S.Pd.
 NIP : 196905231988032001
 Pekerjaan/Jabatan : Kepala Sekolah
 Alamat : Jl. Sarappo No. 78, Butung, Kel. Butung, Kec. Wajo, Kota
 Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

Menyatakan bahwa:

Nama : Muh. Reza
 NIM : 4518103044
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SD Inpres Bertingkat Butung Makassar, sejak tanggal 30 Mei s/d 13 Juni 2022 dalam rangka penyusunan skripsi S1 dengan judul **“Pengaruh Media Card Board Game Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 13 Juni 2022

Kepala Sekolah



HJ. NURAINI, S.Pd

NIP. 196905231988032001

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

a. RPP Sebelum Perlakuan

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Inpres Bertingkat Butung Makassar
Kelas / Semester : 4 / 2
Tema : Kayanya Negeriku (Tema 9)
Sub Tema : Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia (Sub Tema 2)
Mata Pelajaran : IPS
Pembelajaran ke :
Alokasi waktu : 60 Menit

A. KOMPETENSI DASAR

Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

B. INDIKATOR

- Menganalisis sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui yang ada didaerah tempat tinggalnya.
- Memahami tentang jenis dan manfaat sumber daya alam di Indonesia
- Mengidentifikasi persebaran sumber daya alam di Indonesia

C. TUJUAN

- Siswa dapat mengetahui sumber daya alam hayati dan non hayati yang ada didaerah tempat tinggalnya.
- Siswa dapat menyebutkan jenis dan manfaat sumber daya alam di Indonesia
- Siswa dapat menjelaskan persebaran sumber daya alam di Indonesia

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Menanyakan kabar 3. Memperesentasi kehadiran siswa 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi) 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya “Apakah ada yang tau sumber daya alam itu apa?” • Guru menjelaskan sedikit mengenai sumber daya alam. • Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok. • Siswa diberi kesempatan untuk membaca dan memahami materi yang telah disiapkan. • Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi terhadap materi yang diberikan. • Secara bergantian, ketua kelompok menceritakan atau menjelaskan materi yang telah dibaca. • Saat kegiatan ini guru berkeliling mengamati proses bercerita yang dilakukan siswa di tempatnya masing-masing. • Guru menjelaskan mengenai keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia. • Guru membagikan lembar soal yang akan dijawab sesuai dengan materi yang di ajarkan. • Setelah lembar soal dikerjakan. Siswa diarahkan untuk 	45 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	mengumpulkan kepada guru.	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini. 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 4. Guru melakukan refleksi pada proses pembelajaran yang telah dilakukan. 5. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	5 Menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku tematik kelas IV
2. Lembar Soal


F. PENILAIAN (ASESMEN)

1. Prosedur penilaian
 - Penilaian Kognitif
 - a) Jenis : Tes
 - b) Bentuk : Soal Pilihan Ganda
 - c) Jumlah Soal : 20 Soal
2. Instrumen Penilaian Soal Pilihan Ganda Terlampir

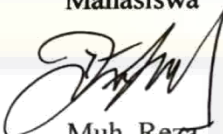
Makassar, 02 Juni 2022

Mengetahui,

Wali Kelas IV

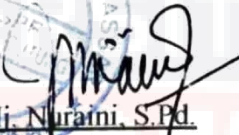

Nurfaidah Syamsuddin, S. Pd.
NIP : 198606292010012037

Mahasiswa


Muh. Reza
NIM : 4518103044

Menyetujui,

Kepala Sekolah


Hj. Nuraini, S. Pd.
NIP : 196905231988032001



BOSOWA

b. RPP Setelah Perlakuan**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD Inpres Bertingkat Butung Makassar
Kelas / Semester	: 4 / 2
Tema	: Kayanya Negeriku (Tema 9)
Sub Tema	: Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia (Sub Tema 2)
Mata Pelajaran	: IPS
Pembelajaran ke	:
Alokasi waktu	: 60 Menit

A. KOMPETENSI DASAR

Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

B. INDIKATOR

- Menganalisis sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui yang ada didaerah tempat tinggalnya.
- Memahami tentang jenis dan manfaat sumber daya alam di Indonesia
- Mengidentifikasi persebaran sumber daya alam di Indonesia

C. TUJUAN

- Siswa dapat mengetahui sumber daya alam hayati dan non hayati yang ada didaerah tempat tinggalnya.
- Siswa dapat menyebutkan jenis dan manfaat sumber daya alam di Indonesia.
- Siswa dapat menjelaskan persebaran sumber daya alam di Indonesia.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Dekripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Menanyakan kabar 3. Memperesentasi kehadiran siswa 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi) 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya “Apakah sudah ada yang tau sumber daya alam itu apa?” • Guru menjelaskan sedikit mengenai sumber daya alam. • Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok. • Dalam kelompok terdapat seorang ketua kelompok yang telah dipilih oleh guru bersama siswa. • Siswa diberi kesempatan untuk membaca dan memahami materi yang telah disiapkan. • Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi terhadap materi yang diberikan. • Guru menjelaskan mengenai k. • Guru menyiapkan media <i>card board game</i>. • Guru memberikan arahan cara menggunakan media <i>card board game</i>. • Masing-masing kelompok saling berhadapan dengan media <i>card board game</i> beserta kelengkapannya diletakkan di antara kelompok. 	45 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Ketua kelompok bertugas untuk melempar dadu, menjalankan pion serta membacakan keterangan pada kartu yang didapat dan diperhatikan oleh seluruh anggota kelompok. • Anggota kelompok bertanggung jawab berdiskusi dalam memecahkan masalah pada kartu yang didapatkan oleh ketua kelompok. • Setiap kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapatkan tambahan skor (bintang). • Kelompok lain berhak untuk menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok. • Pemenang akan ditentukan berdasarkan skor tertinggi. • Saat kegiatan ini guru berkeliling mengamati proses pembelajaran yang dilakukan siswa di tempatnya masing-masing. • Guru membagikan lembar soal yang akan dijawab sesuai dengan materi yang di ajarkan. • Setelah lembar soal dikerjakan. Siswa diarahkan untuk mengumpulkan kepada guru. 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini. 7. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 8. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 9. Guru melakukan refleksi pada 	5 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	proses pembelajaran yang telah dilakukan. 10. Siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku tematik kelas IV
2. Lembar Soal
3. Media *Card Board Game*


3. PENILAIAN (ASESMEN)

1. Prosedur penilaian
 - Penilaian Kognitif
 - a) Jenis : Tes
 - b) Bentuk : Soal Pilihan Ganda
 - c) Jumlah Soal : 20 Soal
3. Instrumen Penilaian Soal Pilihan Ganda Terlampir

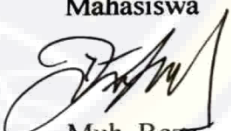
Makassar, 02 Juni 2022

Mengetahui,

Wali Kelas IV


Nurfaidah Syamsuddin, S. Pd.
 NIP : 198606292010012037

Mahasiswa


Muh. Reza
 NIM : 4518103044

Menyetujui,

Kepala Sekolah



Hj. Nuraini, S.Pd.
 NIP : 196905211988032001

Lampiran 4. Lembar Tes Penelitian

a. Pretest

Nama	:	
Kelas	:	
Nomor Urut	:	

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi Pokok : Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.

Kelas : IV (Empat)

Jumlah Soal : 20 Soal

I. Petunjuk Umum.

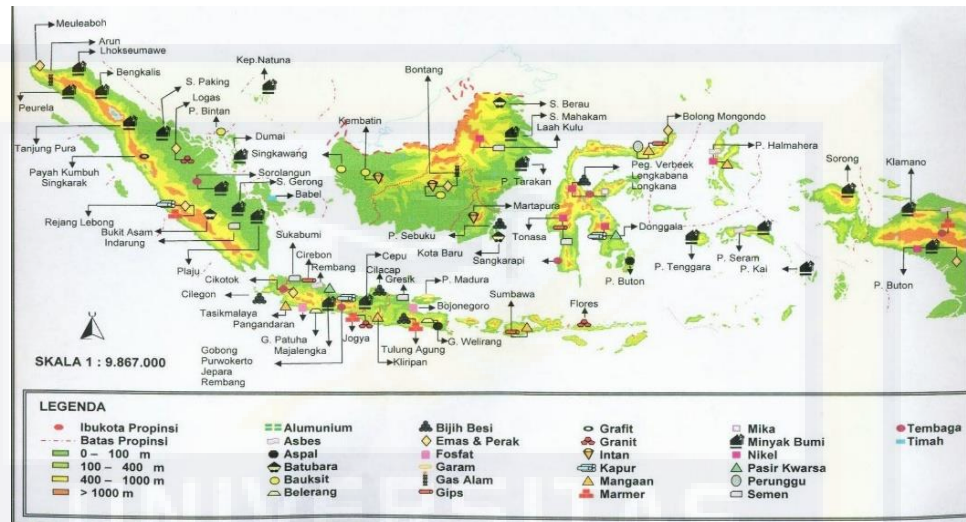
1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Tulislah nama, kelas, dan Nomor urut.
3. Berilah tanda (X) pada lembar soal yang anda anggap benar.
4. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikembalikan kepada guru.

II. Pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap benar

1. Sumber daya yang dapat dihasilkan kembali meskipun telah digunakan merupakan pengertian dari.....
 - a. Sumber daya manusia
 - b. Sumber daya alam
 - c. Sumber daya keilmuan
 - d. Sumber daya material.
2. Sumber daya alam dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu.....
 - a. Sumber daya alam yang dapat Diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui
 - b. Sumber daya Pertanian dan perkebunan
 - c. Sumber daya Emas dan perak
 - d. Sumber daya alam industri dan sumber daya logam.
3. Hasil Perkebunan yang dimanfaatkan sebagai bahan baku minyak goreng adalah.....
 - a. Kina
 - b. Tebu
 - c. Kelapa sawit
 - d. Karet

4. Salah satu contoh Sumber daya yang dapat diperbaharui adalah.....
 - a. Hasil Pertanian
 - b. Hasil Pertambangan
 - c. Hasil Industri
 - d. Hasil sumber daya logam
5. Yang bukan termasuk sumber daya alam bukan logam adalah.....
 - a. Aspal
 - b. Minyak bumi.
 - c. Batu bara
 - d. Nikel
6. Contoh Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui dari hasil tambang adalah....
 - a. Kelapa sawit
 - b. Jagung
 - c. Karet
 - d. Minyak Bumi
7. Manfaat dari hasil tambang berupa minyak bumi adalah.....
 - a. Campuran obat
 - b. Bahan bangunan
 - c. Bahan bakar kendaraan dan kompor
 - d. Bahan baku pensil
8. Sumber daya alam industri salah satunya bermanfaat sebagai campuran obat adalah.....
 - a. Grafit
 - b. Marmer
 - c. Asbes
 - d. Belerang
9. Hasil peternakan berupa ulat sutera bermanfaat sebagai.....
 - a. bahan baku ban
 - b. obat malaria
 - c. bahan baku dalam pembuatan kain
 - d. sumber protein hewani.

Jawablah pertanyaan soal nomor 10 dan 11 dengan melihat gambar dibawah ini.



10. Pada peta persebaran sumber daya alam bahan tambang di atas, Flores merupakan wilayah penghasil berupa tambang.....

- a. Gypsum
- b. Fosfat
- c. Granit
- d. Asbes

11. Dapat dilihat pada peta persebaran sumber daya alam bahan tambang diatas, bahwa di Pulau Sumatera banyak ditemukan hasil tambang berupa....

- a. Belerang
- b. Gips
- c. Gas alam
- d. Minyak bumi

12. Daerah penghasil sumber daya alam berupa kayu cendana banyak ditemui pada wilayah.....

- a. Sumatera Barat
- b. Nusa Tenggara Timur
- c. Sulawesi Selatan
- d. Kalimantan Utara

13. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui harus kita gunakan dengan sebaik mungkin, karena....

- a. Jumlahnya melimpah ruah
- b. Mudah dibuat ulang
- c. Harganya sangat mahal
- d. Jumlahnya terbatas di alam

14. Sumber daya alam berupa hasil peternakan yaitu lebah bermanfaat menghasilkan...
- a. Kain sutera
 - b. Madu
 - c. Obat malaria
 - d. Gula pasir
15. Berikut adalah cara yang tidak benar untuk dilakukan dalam menghemat penggunaan minyak bumi...
- a. Menggunakan bahan-bahan dari daur ulang
 - b. Mulai bersepeda atau jalan kaki
 - c. Mengurangi pemakaian kendaraan pribadi
 - d. Menyalakan lampu dari pagi sampai malam
16. Yang bukan merupakan contoh persebaran hasil perikanan berupa budidaya ikan di darat adalah...
- a. Waduk atau bendungan
 - b. Tambak atau empang
 - c. Laut
 - d. Sawah atau minapadi
17. Penghasil kayu jati mayoritas berada pada daerah.....
- a. Sumatera Utara
 - b. Jawa Tengah
 - c. Sulawesi Selatan
 - d. Papua
18. Daerah sumatera penghasil timah adalah.....
- a. Bangka Belitung
 - b. Nangroe Aceh Darussalam
 - c. Sumatera Barat
 - d. Kepulauan Riau
19. Hasil tambang yang dimanfaatkan sebagai bahan baku pensil adalah.....
- a. Grafit
 - b. Marmer
 - c. Belerang
 - d. Gas alam
20. Berikut ini yang termasuk kelompok bahan tambang mineral bukan logam adalah.....
- a. Bijih bauksit
 - b. Emas
 - c. Intan
 - d. Timah

b. Posttest

Nama	:	
Kelas	:	
Nomor Urut	:	

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi Pokok : Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.

Kelas : IV (Empat)

Jumlah Soal : 20 Soal

I. Petunjuk Umum.

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Tulislah nama, kelas, dan Nomor urut.
3. Berilah tanda (X) pada lembar soal yang anda anggap benar.
4. Periksalah kembali jawaban anda sebelum dikembalikan kepada guru.

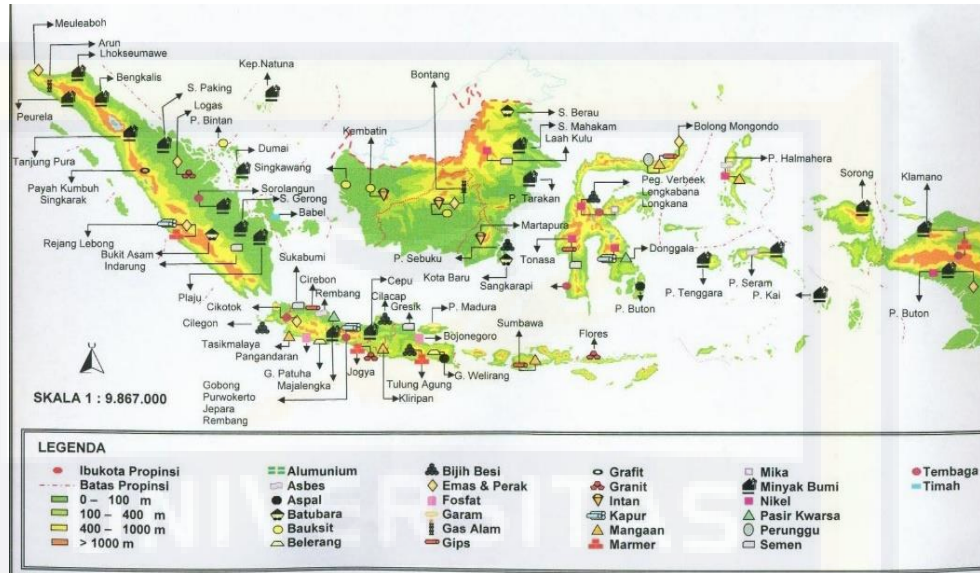
II. Pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap benar.

1. Sumber daya alam dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu.....
 - a. Sumber daya Emas dan perak
 - b. Sumber daya alam industri dan sumber daya logam.
 - c. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui
 - d. Sumber daya Pertanian dan perkebunan
2. Hasil peternakan berupa ulat sutera bermanfaat sebagai.....
 - a. Bahan baku dalam pembuatan kain
 - b. Bahan baku ban
 - c. Obat malaria
 - d. Sumber protein hewani.
3. Yang bukan merupakan contoh persebaran hasil perikanan berupa budidaya ikan di darat adalah...

a. Sawah atau minapadi	c. Tambak atau empang
b. Laut	d. Waduk atau bendungan
4. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui harus kita gunakan dengan sebaik mungkin, karena.....

- a. Harganya sangat mahal
 - b. Jumlahnya terbatas di alam
 - c. Mudah dibuat ulang
 - d. Jumlahnya melimpah ruah
5. Berikut ini yang termasuk kelompok bahan tambang mineral bukan logam adalah.....
- a. Timah
 - b. Bijih bauksit
 - c. Emas
 - d. Intan
6. Sumber daya alam berupa hasil peternakan yaitu lebah bermanfaat menghasilkan...
- a. Gula pasir
 - b. Kain sutera
 - c. Madu
 - d. Obat malaria
7. Sumber daya yang dapat dihasilkan kembali meskipun telah digunakan merupakan pengertian dari.....
- a. Sumber daya alam
 - b. Sumber daya material
 - c. Sumber daya manusia
 - d. Sumber daya keilmuan
8. Yang bukan termasuk sumber daya alam bukan logam adalah.....
- a. Aspal
 - b. Minyak bumi.
 - c. Batu bara
 - d. Nikel
9. Berikut adalah cara yang tidak benar untuk dilakukan dalam menghemat penggunaan minyak bumi...
- a. Menyalakan lampu dari pagi sampai malam
 - b. Mengurangi pemakaian kendaraan pribadi
 - c. Menggunakan bahan-bahan dari daur ulang
 - d. Mulai bersepeda atau jalan kaki
10. Hasil Perkebunan yang dimanfaatkan sebagai bahan baku minyak goreng adalah.....
- a. Tebu
 - b. Kelapa sawit
 - c. Kina
 - d. Karet

Jawablah pertanyaan soal nomor 11 dan 12 dengan melihat gambar dibawah ini.



11. Pada peta persebaran sumber daya alam bahan tambang di atas, Flores merupakan wilayah penghasil berupa tambang.....
 - a. Granit
 - b. Asbes
 - c. Fosfat
 - d. Gypsum
12. Dapat dilihat pada peta persebaran sumber daya alam bahan tambang diatas, bahwa di Pulau Sumatera banyak ditemukan hasil tambang berupa....
 - a. Belerang
 - b. Gips
 - c. Minyak bumi
 - d. Gas alam
13. Salah satu contoh Sumber daya yang dapat diperbaharui adalah.....
 - a. Hasil sumber daya logam
 - b. Hasil Pertambangan
 - c. Hasil Industri
 - d. Hasil Pertanian
14. Contoh Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui dari hasil tambang adalah....
 - a. Karet
 - b. Minyak Bumi
 - c. Jagung
 - d. Kelapa sawit
15. Penghasil kayu jati mayoritas berada pada daerah.....

- a. Jawa Tengah
- b. Sulawesi Selatan
- c. Sumatera Utara
- d. Papua

16. Manfaat dari hasil tambang berupa minyak bumi adalah...

- a. Bahan baku pensil
- b. Bahan bakar kendaraan dan kompor
- c. Bahan bangunan
- d. Campuran obat

17. Hasil tambang yang dimanfaatkan sebagai bahan baku pensil adalah.....

- a. Belerang
- b. Marmer
- c. Grafit
- d. Gas alam

18. Sumber daya alam industri salah satunya bermanfaat sebagai campuran obat adalah.....

- a. Grafit
- b. Marmer
- c. Asbes
- d. Belerang

19. Daerah sumatera penghasil timah adalah.....

- a. Kepulauan Riau
- b. Sumatera Barat
- c. Bangka Belitung
- d. Nanggroe Aceh Darussalam

20. Daerah penghasil sumber daya alam berupa kayu cendana banyak ditemui pada wilayah.....

- a. Kalimantan Utara
- b. Sulawesi Selatan
- c. Sumatera Barat
- d. Nusa Tenggara Timur

a. Jawaban Pretest

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 11. D |
| 2. A | 12. B |
| 3. C | 13. D |
| 4. A | 14. B |
| 5. D | 15. D |
| 6. D | 16. C |
| 7. C | 17. B |
| 8. D | 18. A |
| 9. C | 19. A |
| 10. C | 20. C |

b. Jawaban Posttest

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. A |
| 2. A | 12. C |
| 3. B | 13. D |
| 4. B | 14. B |
| 5. D | 15. A |
| 6. C | 16. B |
| 7. A | 17. C |
| 8. D | 18. D |
| 9. A | 19. C |
| 10. B | 20. D |

Pedoman Penilaian

Jumlah Benar	Nilai
1 – 5	25
6 – 10	50
11 – 15	75
16 – 20	100

Lampiran 5. Kisi-kisi dan Instrumen Soal

a. Pretest

Tema 9 : Kayanya Negeriku

Sub Tema 2 : Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Kelas/Semester : IV / 2

Tes Penilaian : Tes tertulis

Bentuk Soal/Instrumen: Pilihan Ganda

A. Petunjuk Umum

1. Instrument penilaian berupa lembar tes pilihan ganda
2. Instrument ini diisi oleh peserta didik

B. Instrumen Soal

No.	Indikator Pencapaian	Nomor Soal	Bentuk Penilaian	Bentuk Instrumen
1.	Mengetahui sumber daya alam	1, 2, 13, 15, dan 20.	Tes Tertulis	Pilihan Ganda
2.	Menyebutkan jenis dan manfaat sumber daya alam di Indonesia	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 14, 16, dan 19.	Tes Tertulis	Pilihan Ganda
3.	Menjelaskan persebaran sumber daya alam di Indonesia	10, 11, 12, 17, dan 18.	Tes Tertulis	Pilihan Ganda

b. Posttest

Tema 9 : Kayanya Negeriku

Sub Tema 2 : Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Kelas/Semester : IV / 2

Tes Penilaian : Tes tertulis

Bentuk Soal/Instrumen: Pilihan Ganda

A. Petunjuk Umum

1. Instrument penilaian berupa lembar tes pilihan ganda
2. Instrument ini diisi oleh peserta didik

B. Instrumen Soal

No.	Indikator Pencapaian	Nomor Soal	Bentuk Penilaian	Bentuk Instrumen
1.	Mengetahui sumber daya alam	1, 4, 5, 7, dan 9.	Tes Tertulis	Pilihan Ganda
2.	Menyebutkan jenis dan manfaat sumber daya alam di Indonesia	2, 3, 6, 8, 10, 13, 14, 16, 17, dan 18.	Tes Tertulis	Pilihan Ganda
3.	Menjelaskan persebaran sumber daya alam di Indonesia	11, 12, 15, 19, dan 20.	Tes Tertulis	Pilihan Ganda

Lampiran 6. Lembar Validasi Butir Soal

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL

Satuan Pendidikan : SD Inpres Bertingkat Butung Makassar

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : IPS

Materi Pokok : Sumber Daya Alam di Indonesia

Berilah tanda \checkmark pada kolom yang sesuai, jika butir soal memenuhi kriteria penelaahan

No.	Kriteria Penelaahan	SOAL																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
I	Materi																				
	1. Kesesuaian butir soal dengan kompetensi dasar yang ingin di capai	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
	2. Kesesuaian butir dengan indikator materi	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
	3. Kesesuaian soal dengan indikator kemampuan pemahaman konsep	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
	4. Batasan/pertanyaan ruang lingkup sudah jelas	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
	5. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan kemampuan siswa	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
II	Kontruksi																				
	1. Rumusan butir soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
	2. Butir soal hanya memiliki satu jawaban yang benar	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
	3. Jawaban pada butir soal menggunakan Bahasa yang mudah dipahami	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
III	Bahasa																				
	1. Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
	2. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark

Validator

(Nurfaidah Syamsuddin, S.Pd.)

Lampiran 7. Daftar Hadir Siswa

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Mei	Juni		
			31	02	03	04
1.	Abd Muhajir	L	√	√	√	√
2.	Asyifa Khairunnisa Ardi	P	√	√	√	√
3.	Aurel Putri Nafasa	P	√	√	√	√
4.	Diva Alfahira Mustafa	P	√	√	√	√
5.	Fika Delia Pratiwi	P	√	√	√	√
6.	Filzah Dayinah Imran	P	√	√	√	√
7.	Maulya Puspitasari	P	√	√	√	√
8.	Mawar Saputri	P	√	√	√	√
9.	Mira Sulistiawati	P	√	√	√	√
10.	Muh. Arhaburizqi	L	√	√	√	√
11.	Muhammad Athaya Putra Wirzal	L	√	√	√	√
12.	Nur Hikma	P	√	√	√	√
13.	Rafli Ahmad	L	√	a	√	√
14.	Rahmat Hidayat Ramadhan	L	√	√	√	√
15.	Zahira Mutmainnah	P	√	√	√	√

Ket : a = alfa (tanpa pemberitahuan)

s = sakit

i = izin

Laki – laki = 5 orang

Perempuan = 10 orang +

Jumlah siswa = 15 orang

Makassar, Juni 2022

Peneliti

Lampiran 8. Nilai Terendah dan Tertinggi Pretest

a. Nilai Terendah

$B = 7$
 $S = 13$

Nama	: rafi ahmad	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; display: inline-block;">35</div>
Kelas	: 4	
Nomor Urut	: 13	

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.
Kelas : IV (Empat)
Jumlah Soal : 20 Soal

I. Petunjuk Umum.

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Tulislah nama, kelas, dan Nomor urut.
3. Berilah tanda (X) pada lembar soal yang anda anggap benar.
4. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikembalikan kepada guru.

II. Pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap benar

1. Sumber daya yang dapat dihasilkan kembali meskipun telah digunakan merupakan pengertian dari.....
 a. Sumber daya manusia
 b. Sumber daya alam
 c. Sumber daya keilmuan
 d. Sumber daya material.
2. Sumber daya alam dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu.....
 a. Sumber daya alam yang dapat Diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui
 b. Sumber daya Pertanian dan perkebunan
 c. Sumber daya Emas dan perak
 d. Sumber daya alam industri dan sumber daya logam.
3. Hasil Perkebunan yang dimanfaatkan sebagai bahan baku minyak goreng adalah.....
 a. Kina
 b. Tebu
 c. Kelapa sawit
 d. Karet
4. Salah satu contoh Sumber daya yang dapat diperbaharui adalah.....
 a. Hasil Pertanian
 b. Hasil Pertambangan
 c. Hasil Industri
 d. Hasil sumber daya logam

b. Nilai Tertinggi

D = 12
S = 8

Nama	: Rahmat Hidayat	60
Kelas	: kelas 4	
Nomor Urut	: 19	

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.
Kelas : IV (Empat)
Jumlah Soal : 20 Soal

I. Petunjuk Umum.

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Tulislah nama, kelas, dan Nomor urut.
3. Berilah tanda (X) pada lembar soal yang anda anggap benar.
4. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikembalikan kepada guru.

II. Pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap benar

1. Sumber daya yang dapat dihasilkan kembali meskipun telah digunakan merupakan pengertian dari.....

<input checked="" type="checkbox"/> a. Sumber daya manusia	<input type="checkbox"/> c. Sumber daya keilmuan
<input checked="" type="checkbox"/> b. Sumber daya alam	<input type="checkbox"/> d. Sumber daya material.
2. Sumber daya alam dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu.....

<input checked="" type="checkbox"/> a. Sumber daya alam yang dapat Diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui	
<input type="checkbox"/> b. Sumber daya Pertanian dan perkebunan	
<input type="checkbox"/> c. Sumber daya Emas dan perak	
<input type="checkbox"/> d. Sumber daya alam industri dan sumber daya logam.	
3. Hasil Perkebunan yang dimanfaatkan sebagai bahan baku minyak goreng adalah.....

<input checked="" type="checkbox"/> a. Kina	<input checked="" type="checkbox"/> c. Kelapa sawit
<input type="checkbox"/> b. Tebu	<input type="checkbox"/> d. Karet
4. Salah satu contoh Sumber daya yang dapat diperbaharui adalah.....

<input checked="" type="checkbox"/> a. Hasil Pertanian	<input type="checkbox"/> c. Hasil Industri
<input type="checkbox"/> b. Hasil Pertambangan	<input type="checkbox"/> d. Hasil sumber daya logam

Lampiran 9. Nilai Terendah dan Tertinggi Posttest

a. Nilai Terendah

B.12
S.8

Nama	: rafi ahmed	60
Kelas	: 4	
Nomor Urut	: 13	

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Materi Pokok : Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.
 Kelas : IV (Empat)
 Jumlah Soal : 20 Soal

I. Petunjuk Umum.

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Tulislah nama, kelas, dan Nomor urut.
3. Berilah tanda (X) pada lembar soal yang anda anggap benar.
4. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikembalikan kepada guru.

II. Pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap benar.

1. Sumber daya alam dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu.....
 - a. Sumber daya Emas dan perak
 - b. Sumber daya alam industri dan sumber daya logam.
 - c. Sumber daya alam yang dapat Diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui
 - d. Sumber daya Pertanian dan perkebunan
2. Hasil peternakan berupa ulat sutera bermanfaat sebagai.....
 - a. bahan baku dalam pembuatan kain
 - b. bahan baku ban
 - c. obat malaria
 - d. sumber protein hewani.
3. Yang bukan merupakan contoh persebaran hasil perikanan berupa budidaya ikan di darat adalah...

<input checked="" type="checkbox"/> a. Sawah atau minapadi	c. Tambak atau empang
<input checked="" type="checkbox"/> b. Laut	d. Waduk atau bendungan
4. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui harus kita gunakan dengan sebaik mungkin, karena.....

b. Nilai Tertinggi

B.18
S.2

Nama	: Muhammad Athaya Putra	90
Kelas	: 4	
Nomor Urut	: 11	

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.
Kelas : IV (Empat)
Jumlah Soal : 20 Soal

I. Petunjuk Umum.

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Tulislah nama, kelas, dan Nomor urut.
3. Berilah tanda (X) pada lembar soal yang anda anggap benar.
4. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikembalikan kepada guru.

II. Pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap benar.

1. Sumber daya alam dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu.....
 - a. Sumber daya Emas dan perak
 - b. Sumber daya alam industri dan sumber daya logam.
 - c. Sumber daya alam yang dapat Diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui
 - d. Sumber daya Pertanian dan perkebunan
2. Hasil peternakan berupa ulat sutera bermanfaat sebagai.....
 - a. bahan baku dalam pembuatan kain
 - b. bahan baku ban
 - c. obat malaria
 - d. sumber protein hewani.
3. Yang bukan merupakan contoh persebaran hasil perikanan berupa budidaya ikan di darat adalah...
 - a. Sawah atau minapadi
 - b. Laut
 - c. Tambak atau empang
 - d. Waduk atau bendungan
4. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui harus kita gunakan dengan sebaik mungkin, karena.....

Lampiran 10. Analisis Skor Pretest dan Posttest

No.	Pretest (X_1)	Posttest (X_2)	$d = X_2 - X_1$	d^2
1.	40	80	40	1600
2.	35	65	30	900
3.	40	80	40	1600
4.	50	85	35	1225
5.	45	90	45	2025
6.	45	90	45	2025
7.	45	85	40	1600
8.	45	90	45	2025
9.	55	80	25	625
10.	60	85	25	625
11.	50	90	40	1600
12.	40	75	35	1225
13.	35	60	25	625
14.	60	70	10	100
15.	45	85	40	1600
Jumlah	690	1.210	520	19.400

Lampiran 11. Nilai Distribusi t Tabel

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua pihak (<i>two tail test</i>)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (<i>one tail test</i>)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,486	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,165
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,178	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,132	2,623	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,743	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,740	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
25	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian

a. Observasi



b. Pretest



c. Posttest



d. Foto Bersama



RIWAYAT HIDUP



Muh. Reza, lahir di Makassar pada tanggal 20 Januari 2000. Anak keempat dari empat bersaudara. Ayahnya bernama H. Rahman dan ibunya bernama Hj. Kuneng. Penulis memulai pendidikannya di SDN Tamalanrea Makassar pada tahun 2006 dan tamat pada tahun 2012. Selanjutnya, pada tahun yang sama ia melanjutkan ke SMPN 30 Makassar dan tamat pada tahun 2015. Kemudian ia melanjutkan pendidikannya ke SMA Cokroaminoto Tamalanrea Makassar dan tamat pada tahun 2018. Setelah itu, ia melanjutkan pendidikannya ke Universitas Bosowa dan memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan tamat pada tahun 2022.

