

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES
GALANGAN KAPAL II**

SKRIPSI

**SARMIANI
4518103033**

BOSOWA



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

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES
GALANGAN KAPAL II**



SKRIPSI

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



BOSOWA

**SARMIANI
4518103033**

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

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWER POINT TERHADAPA HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES
GALANGAN KAPAL II

Disusun dan diajukan oleh

SARMIANI
4518103033

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 19 Agustus 2022

Menyetujui:

Pembimbing I,

Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd.
NIDN.0905086901

Pembimbing II,

Nursamsilis Lutfin, S.S. S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0917028802

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 bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sarmiani

Nim : 4518103033

Judul: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II

Menyatakan dengan sebenarnya penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila dikemudian hari saya terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar,

2022

Yang membuat pernyataan



Sarmiani

ABSTRAK

Sarmiani, 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dibimbing oleh A. Hamsiah, dan Nursamsilis Lutfin.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *Eksperimen One Group pre-test post-test*. Adapun populasinya adalah kelas IVA dan IV B UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II dengan sampel kelas IV B dengan jumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, teknik dokumentasi, dan teknik test. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis, uji normalitas, dan uji homogenitas.

Dari hasil analisis data terdapat perbedaan kemampuan siswa antara kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan media *power point* dan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan media *power point*. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil penelitian uji-t diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ diperoleh $16,048 \geq 2,048$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *power point* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Power Point*, Hasil Belajar

ABSTRACT

Sarmiani, 2022. The Effect of Using Power Point Learning Media on Student Learning Outcomes of Class IV UPT SPF SD Inpres Shipyard II. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program. Supervised by A. Hamsiah, and Nursamsilis Lutfin.

The purpose of this study was to describe the effect of using power point learning media on the learning outcomes of fourth grade students of UPT SPF SD Inpres Shipyard II. This type of research is a quantitative research with One Group Experiment design pre-test post-test. The population is class IVA and IV B UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II with a sample of class IV B with a total of 30 students. Data collection techniques used are observation techniques, documentation techniques, and test techniques. The data analysis technique used hypothesis testing, normality test, and homogeneity test.

From the results of data analysis, there are differences in student abilities between groups of students who are taught using power point media and groups of students who are taught without using power point media. It can be seen from the average value of the posttest which is higher than the average value of the pretest. The results of this study indicate the results of the t-test study obtained t arithmetic t table obtained 16.048 2.048 then H1 is accepted and H0 is rejected. Thus, it can be concluded that the power point learning media has an effect on the learning outcomes of fourth grade students of UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II.

Keywords: Power Point Learning Media, Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat kepada Tuhan atas berkat dan Rahmat , Hidayah, dan karunia-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ” Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program S-1 di jurusan PGSD. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Sepanjang penyusunan skripsi ini banyak sekali hambatan yang penulis temui, tetapi berkat dorongan dari berbagai macam pihak, sehingga skripsi ini boleh terselesaikan kesimpulannya dengan baik. skripsi ini merupakan karya terbaik yang bisa penulis persembahkan, namun penulis menyadari kalau tidak tertutup kemungkinan di dalamnya ada kekurangan, oleh sebab itu, kritik serta saran yang membangun semangat penulis harapkan. akhir kata, mudah-mudahan skripsi ini bisa berguna untuk penulis spesialisnya serta untuk para pembaca umumnya.

1. Rektor Universitas Bosowa, Prof. Dr. Ir Batara Surya, S.T., M.SI yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Dr. Asdar, M.Pd., yang telah memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan A Vivit Angreani S.Pd., M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.

4. Wakil Dekan II sekaligus Dosen Pembimbing 1 Fakultas Keguruan dan Pendidikan Dr. Hj. A. Hamsiah. M.Pd., Yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd.
6. Dosen Pembimbing II Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd., yang telah membimbing dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi.
7. Dosen dan Staf yang telah membantu penyelesaian proses ujian skripsi ini.
8. Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si., selaku penguji 1 dan dosen penguji II Ibu Asti Dwiyanti S.H., M.H., yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
9. Hasanang, S.Pd., selaku kepala sekolah UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II kota Makassar yang telah memberikan dukungan dan bantuan serta kerjasama selama pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut.
10. Aidul Akbar, S.Pd., selaku guru wali kelas IV-B UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar yang membantu dalam pelaksanaan penelitian.
11. Spesial buat Ibu tercinta Darma dan Ayah tercinta Abdul Razak saudaraku Anto serta segenap keluarga yang merawat, membiayai, mendidik, dan memberikan motivasi serta limpahan kasih sayang selama penulis menuntut ilmu di bangku kuliah.
12. Sahabat-sahabatku (Sri Wahyuni, Alvrida Sambokayyang, Dorus Padua, Ester Cici, Lili Sa'buran, Eunike Tirza Kongle), (Nurul syafiqah, St. Nursyafiqah,

Haslinda, Hasnul Haerani, Hardiana), (Asriani Murdani dan Irmayanti), yang sangat membantu dan memotivasi penulis selama duduk di bangku kuliah sampai menyelesaikan penulisan skripsi ini.

13. Terimakasih juga kepada teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 18 karena telah memberikan hari-hari indah selama berada di bangku perkuliahan yang akan terukir dalam ingatan.
14. Peserta didik dari UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar telah menjadi subjek penelitian.
15. Beserta semuanya yang telah ikut serta dalam memberikan bantuan dalam penyusunan penelitian ini yang tidak bisa saya sebutkan semuanya.

Pada akhirnya penulis hanya bisa berdoa kehadirat Tuhan Yang Maha Esa semoga segala pertolongan yang diberikan dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa penulis sepenuhnya sadar bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna yang dimana masih terdapat banyak kekurangan. Maka dari itu, pemberian kritik dan saran sangat diharapkan penulis agar dapat menjadikan skripsi ini lebih baik. harapan penulis begitu besar, agar semua pihak yang membaca skripsi ini mendapatkan banyak manfaat setelah membacanya.

Makassar

2022

Penulis

DAFTAR ISI

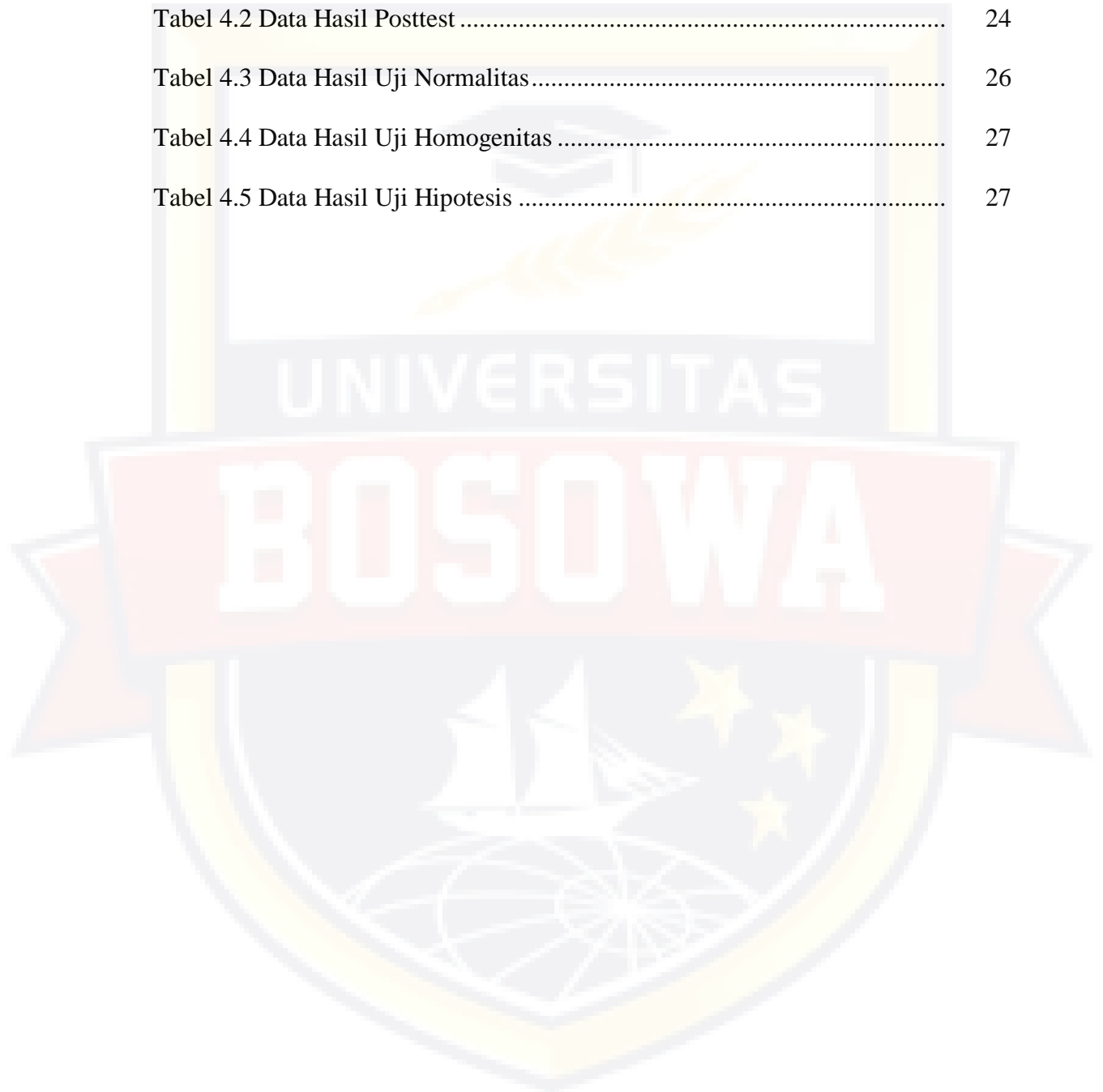
SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Media Pembelajaran IT (<i>Information Technology</i>).....	6
2. Media <i>Power Point</i>	8
3. Hasil Belajar.....	11
B. Penelitian Yang Relevan.....	13
C. Kerangka Pikir.....	15
D. Hipotesis Penelitian.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	17
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	18
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	18
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	18
E. Teknik Pengumpulan Data.....	20
F. Teknik Analisis Data.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	23
A. Hasil Penelitian.....	23
B. Pembahasan.....	28
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	32
A. Kesimpulan.....	32
B. Saran.....	32

DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	35



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Hasil Pretest.....	23
Tabel 4.2 Data Hasil Posttest	24
Tabel 4.3 Data Hasil Uji Normalitas.....	26
Tabel 4.4 Data Hasil Uji Homogenitas	27
Tabel 4.5 Data Hasil Uji Hipotesis	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	16
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	17



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Sekolah	36
Lampiran 2. Data Nama Siswa.....	37
Lampiran 3. RPP	38
Lampiran 4. Media Pembelajaran <i>Power Point</i>	43
Lampiran 5. Soal Pilihan Ganda <i>Pretest</i>	47
Lampiran 6. Soal Pilihan Ganda <i>Posttest</i>	52
Lampiran 7. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	57
Lampiran 8. Lembar Hasil Kerja Siswa	58
Lampiran 9. Lembar Observasi Siswa	60
Lampiran 10. Indikator Penilaian.....	61
Lampiran 11. Data Hasil Uji Normalitas	62
Lampiran 12. Data Hasil Uji Homogenitas.....	62
Lampiran 13. Data Hasil Uji Hipotesis	63
Lampiran 14. Data T tabel	64
Lampiran 15. Surat Keterangan Penelitian	65
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian.....	66
Lampiran 17. Foto Sebelum Menggunakan Media <i>Power Point</i>	67
Lampiran 18. Foto Menggunakan Media <i>Power point</i>	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kunci pembangunan dan perkembangan untuk mewujudkan masa depan yang berkualitas dan terarah bagi setiap individu. Dengan adanya pendidikan setiap individu bisa menyadari potensi yang ada dalam dirinya, juga dapat mengembangkan potensi itu sendiri. Dalam pembangunan nasional, pendidikan merupakan faktor penting untuk mewujudkan tujuan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Demi mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan perlu ditata dan dikelola bertepatan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam proses pendidikan terjadi proses perkembangan. Dimana pendidikan merupakan proses membantu peserta didik agar berkembang secara optimal, yaitu berkembang sebanyak mungkin, sesuai dengan potensi yang ada dalam dirinya sendiri. Pendidikan bukanlah proses memaksakan kehendak orang dewasa (guru) kepada siswa, melainkan menciptakan kondisi yang kondusif bagi perkembangan anak agar memudahkan siswa untuk mengembangkan dirinya secara optimal.

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, akhlak mulia, keagamaan, kepribadian, pengendalian diri serta keterampilan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Belajar merupakan suatu proses yang terkait pada diri setiap individu sepanjang hidupnya. Proses belajar tersebut bisa terjadi dari interaksi individu dengan lingkungannya. Maka dari itu, belajar bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun. Suatu individu dikatakan telah belajar, apabila telah memiliki perubahan tingkah laku pada individu tersebut yang diakibatkan karena terjadinya perubahan pada tingkat ilmu pengetahuan, keterampilan, atau perilakunya serta peningkatan dari hasil belajar itu sendiri.

Hasil belajar merupakan suatu kombinasi dari proses yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan suatu perubahan sikap dan tingkah laku dalam diri seorang siswa. Menurut Sudjana (2009: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat dan juga untuk mencapai hasil belajar siswa yang lebih maksimal, diperlukan juga kemampuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman sekarang.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi zaman sekarang sudah banyak mendorong kemajuan yang sangat luar biasa. Hal tersebut dibuktikan dengan dampak kehidupan yang sangat besar terhadap kehidupan manusia pada perkembangan zaman sekarang. Kemajuan teknologi dan informasi menjadi pengaruh perubahan dalam sistem pembelajaran, yakni mendorong upaya-upaya untuk pembaruan pendidikan di era sekarang ini. Perkembangan teknologi dan

informasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajaran (individu/kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam dan di luar kelas) menjadi lebih efektif (Elpira, 2015:95). Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Dengan cara tersebut maka penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam kelas khususnya pada materi yang sulit dipahami oleh siswa dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan untuk menyerap informasi yang penting. Koesnandar, (2003, p. 3) menyebutkan tentang “cara menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media adalah dengan membawa gambar, foto, film, video tentang obyek tersebut”. Cara ini sangat membantu para guru terkhususnya guru sekolah dasar dimana tingkat keingintahuan siswa terhadap hal-hal yang menarik dan unik. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran memerlukan media pembelajaran seperti *power point* sesuai dengan karakteristik siswa.

Power point merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang memiliki aplikasi berbasis slide berupa poin-poin materi. Penggunaan media *power point* ini memudahkan guru untuk memberikan materi pembelajaran kepada

siswa di kelas dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Hal ini juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Inpres Galangan Kapal II, sebagian besar siswa kelas IV masih kurang memperhatikan proses pembelajaran di kelas pada saat guru menjelaskan. Adapun faktor yang menyebabkan hal tersebut yaitu guru sebagai tenaga pengajar dalam melakukan proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode yang kurang efektif sehingga belum memaksimalkan fasilitas-fasilitas yang ada serta siswa jenuh dalam menerima pelajaran yang diberikan gurunya.

Berdasarkan observasi tersebut, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran di kelas masih kurang efektif
2. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik.
3. Kurangnya keantusiasan siswa terhadap proses pembelajaran di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti hanya akan membahas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas IV buku tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa; dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran khususnya di kelas IV.
- b. Bagi Guru; penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi guru dalam proses pembelajaran di kelas.
- c. Bagi Sekolah; hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.
- d. Bagi Peneliti; meningkatkan pengalaman dalam melakukan inovasi dan pemanfaatan media dalam pembelajaran sehingga hasil yang dicapai lebih efektif dan efisien.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran IT (*Information Technologi*)

Menurut Wati (2016:2) media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik tersebut. Sedangkan, media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang berisi materi instruksional di lingkungan peserta didik yang memotivasi peserta didik untuk belajar.

Sadiman (2008) menjelaskan media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau bahan bantu yang digunakan oleh guru untuk mengajar di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran guru menyampaikan pesan ajar berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Menurut Tata Sutabri (2014:3) teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan keperluan pribadi, bisnis, dan

pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan . Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dapat diartikan sebagai teknologi pengadaan, pengolahan, penyimpanan dan penyebaran berbagai jenis informasi dengan memanfaatkan komputer dan telekomunikasi yang lahir karena adanya dorongan kuat untuk membuat teknologi baru yang dapat membantu manusia mengolah informasi.

Komputer adalah alat elektronik yang secara virtual bisa digunakan untuk mengolah data sehingga mampu memberikan hasil informasi yang sangat bermanfaat untuk setiap penggunaanya. Teknologi komputer bisa juga digunakan sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan.

Multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Contoh penggunaan multimedia berbasis komputer yaitu tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan mahasiswa pada jurusan eksakta, biologi, kimia, dan fisika melakukan percobaan tanpa harus berada di laboratorium.

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah membentuk suatu jaringan (*Network*) yang dapat memberi kemungkinan bagi siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar secara luas. Jaringan komputer berupa internet dan web telah membuka akses bagi setiap orang untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan terkini dalam bidang akademik tertentu. Melalui penggunaan internet dan web, guru akan selalu siap mengajarkan ilmu pengetahuan yang

mutakhir kepada siswa. Hal ini tentu saja menuntut kemampuan guru untuk selalu giat mengakses *website* dalam bidang yang menjadi keahliannya.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia).

2. Media *Power Point*

a. Pengertian Media *Power Point*

Mulyawan (2013) menyatakan bahwa "*Microsoft Power Point* adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office* yang digunakan untuk presentasi dan merupakan program berbasis multimedia".

Riyana (2008) mengatakan "*Microsoft office Power Point* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi dan suara". Terdapat tiga tipe *Microsoft Office Power Point* yaitu *personal presentation stand alone* dan *web based*.

Hujair AH. Sanaky (2009) mengemukakan bahwa media *power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft office* program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD *proyektor*.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *Microsoft power point* adalah program aplikasi yang digunakan untuk presentasi dengan membuat kerang atau outline kemudian menyediakan slide yang baik dengan tampilan menarik, dan dengan bantuan LCD *proyektor*.

b. Fitur-Fitur Media *Power Point*

Menurut Erlina (2009: 2) Penggunaan fitur-fitur media *power point* tentunya akan memberikan tambahan nilai estetika. Dimana dengan menggunakan fitur-fitur ini diharapkan presentasi akan menjadi lebih hidup. Dalam KBM siswa tertarik dahulu mengenai tampilan *power point* sehingga memungkinkan untuk memperhatikan apa yang diajar oleh guru. Membantu guru dalam menyajikan dan memperjelas materi pelajaran dengan kegiatan yang variatif dan suasana yang tidak membosankan. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Berbagai macam fitur-fitur media *power point* yang bisa dipilih yaitu pemberian grafik dan gambar, teks, foto, suara, menyisipkan *word art*, mengatur model transisi ketika terjadi peralihan dari satu *slide* ke *slide* berikutnya, menambahkan pola, mengatur warna teks, member bayangan, membuat chart dan bagan organisasi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media *Power Point*

Menurut Daryanto, 2012: 34 secara umum kelebihan penggunaan media *Power Point* dalam KBM sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

- 6) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi yang disampaikan guru dan proses belajar
- 7) Untuk mengoptimalkan kualitas belajar.
- 8) Alternatif media belajar.

Menurut Hujair AH. Sanaky (2009) kekurangan penggunaan media *Power Point* diantaranya adalah:

- 1) Pengadaan peralatannya mahal.
- 2) Memerlukan perangkat keras (hardware) yaitu komputer dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang, bilamana menggunakan tehnik-tehnik pengajaran (animasi) yang kompleks.
- 4) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja sistematis untuk menggunakannya.
- 5) Menuntut keterampilan khusus untuk menerangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *Microsoft Power Point*, sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- 6) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakannya dapat memerlukan operator atau pembantu khusus.

d. Manfaat *Media Power Point*

Menurut Azhar Arsyad (2011), manfaat dari *Power Point* antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik.
- 2) Penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

3) Materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat melalui pointer-pointer materi.

e. Karakteristik Media Pembelajaran *Power Point*

Menurut pendapat dari Sudjana (2010) media pembelajaran digolongkan dari 3 jenis, yaitu:

1) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Contoh media audio antara lain: radio, piringan audio, pita audio, tape recorder, *phonograph*, telepon, laboratorium bahasa.

2) Media visual

Media visual dibedakan menjadi media audio visual diam dan media audio visual gerak. Media audio visual diam meliputi *slow scan TV*, *time shared TV*, TV diam, film rangkai bersuara, dan film bingkai bersuara. Media audio visual gerak terdiri atas film bersuara, pita video, film TV, dan *holograf*.

3) Lingkungan Sebagai Media

Disuatu daerah atau disekitar sekolah memiliki potensi yang dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran. Lingkungan lingkungan merupakan media dan sumber belajar yang dapat dipergunakan untuk memperkaya bahan dan kegiatan belajar siswa di sekolah.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Kata hasil mempunyai arti bantuan, produk, rakitan, pendapatan buah, perolehan, prestasi, dampak, efek, pengaruh. Sedangkan belajar yaitu berusaha

memperoleh kepintaran atau ilmu, berubahnya tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Belajar mengarah pada apa yang harus dilakukan seorang guru sebagai pengajar. Belajar dan mengajar mengandung tiga unsur proses, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar, dan hasil belajar. Ada dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik dan guru terpadu dalam satu kegiatan diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki peserta didik dari kegiatan belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil, bis juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi *prang lin* sebagi pengajar.

Menurut Rusmono (2017) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan keterampilan, perilaku dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang sudah diperoleh pada kegiatan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010:54) menerangkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1) Faktor internal meliputi:

- a) Faktor jasmaniah terdiri dari faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh
- b) Faktor psikologis terdiri dari *inteligensi*, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
- c) Faktor kelelahan kelelahan secara jasman maupun secara rohani.

2) Faktor eksternal meliputi:

- a) Faktor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- c) Faktor masyarakat terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

B. Penelitian Yang Relevan

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu kajian tentang penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya:

1. Hidayah Nurul (2019) yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Anak Bangsa Kecamatan Rappocini Makassar*" dalam penelitian tersebut kesimpulan yang dihasilkan adalah penggunaan media *power point* berpengaruh pada kemampuan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama

islam. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar yang signifikan dikarenakan menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

Kesamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti tentang pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa. Tetapi yang membedakan penelitian ini adalah penelitian yang ditulis Nurul Hidayah menjelaskan tentang pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Sedangkan di penelitian ini peneliti fokus pada pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD.

2. Auliah Rizky (2017) yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Power Point Sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros*" dalam penelitian tersebut kesimpulan yang dihasilkan adalah media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini tampak setelah menggunakan *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran di kelas.

Kesamaan penelitian sebelumnya adalah keduanya meneliti tentang pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa. Tetapi yang membedakan penelitian ini adalah penelitian yang ditulis Rizky Auliah menjelaskan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* sebagai alat bantu media pembelajaran di kelas. Sedangkan di penelitian ini peneliti fokus pada pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD.

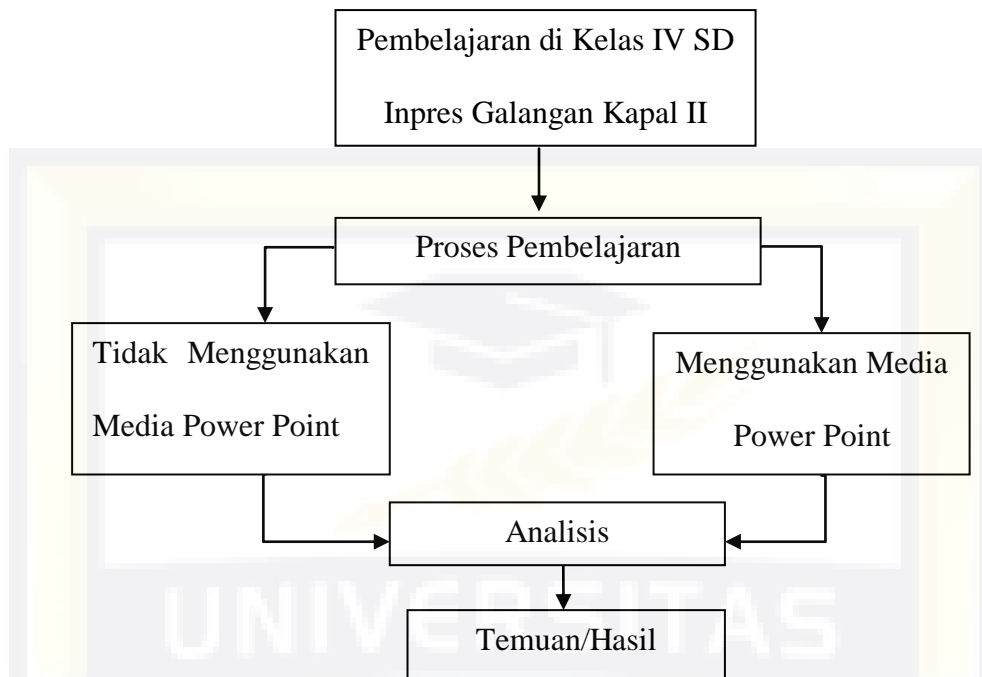
3. Nirmawati, Tarman Andi Arief. 2018. Yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Minat Dan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Indonesia Kelas IV*” dalam penelitian tersebut kesimpulan yang dihasilkan adalah ada pengaruh media pembelajaran *Power Point* terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil observasi yang tergolong tinggi yaitu 26,07 dengan presentase sebesar 84,61%.

Kesamaan penelitian sebelumnya adalah keduanya meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point*. Tetapi yang membedakan penelitian ini adalah penelitian yang ditulis Nirmawati, Tarman Andi Arief menjelaskan tentang minat belajar siswa. Sedangkan di penelitian ini menjelaskan tentang hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan media presentasi. Penggunaan media yang tepat akan membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari media pembelajaran presentasi yang sesuai dengan hasil belajar siswa adalah menggunakan media presentasi *power point*. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa, karena *software* ini dapat memvisualisasikan proses dari awal sampai akhir.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu, ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Galangan Kapal II.

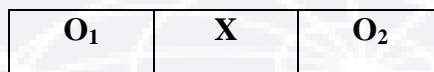
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Didalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2010) “penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor–faktor lain yang mengganggu”.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rancangan penelitian *pre-experiment*, yang menggunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest* adalah kelompok eksperimen yang diberikan test awal (*pretest*) lalu diberikan perlakuan pembelajaran yang menggunakan media presentasi *power point* pada proses pembelajaran di kelas IV yang selanjutnya dilakukan test kembali (*posttest*) setelah proses pembelajaran dilakukan. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian Sugiyono (2011)

Keterangan :

O₁= *Pretest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum perlakuan

X= *Treatment*, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran

O₂= *Posttest*, dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah perlakuan

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Inpres Galangan Kapal II kota Makassar yang beralamat di Jln. Buttu-Buttu Caddi Kelurahan Kaluku Bodoa, Kecamatan Tallo. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun 2021/2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD Inpres Galangan Kapal II kota Makassar tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari dua kelas yaitu IV A dengan jumlah siswa 33, siswa laki-laki berjumlah 17 dan siswa perempuan berjumlah 16. Adapun kelas IV B dengan jumlah siswa 30, siswa laki-laki berjumlah 16 dan siswa perempuan berjumlah 14.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV B yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. Variabel Bebas, dilambangkan dengan X yaitu variabel yang mempengaruhi variabel yang lain. Variabel bebas yang dimaksud ialah media presentasi *power point*.

- b. Variabel Terikat, dilambangkan Y yaitu variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, sehingga sifatnya bergantung pada variabel yang lain. Variabel terikat yang dimaksud disini ialah hasil belajar siswa.

2. Definisi Operasional

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, dibawah ini merupakan definisi operasional masing-masing variabel. Variabel tersebut yaitu:

a. Media *Power Point* (Variabel Bebas)

Media *power point* merupakan salah satu cara penyampaian melalui penjelasan informasi oleh penyampai kepada peserta didik melalui suatu alat yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (peserta didik), sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik yang meliputi komponen-komponen pembelajaran, yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, dan komponen evaluasi secara cepat, tepat, mudah, dan benar. Animasi-animasi dapat dibuat dengan lebih sederhana, cepat dan lebih menarik menggunakan *Microsoft PowerPoint*.

b. Hasil Belajar Siswa (Variabel Terikat)

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi setelah melakukan proses pembelajaran di kelas yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Penelitian yang diperoleh peserta didik setelah melalui tes hasil belajar (*Posttest*) berupa tes soal dalam bentuk pilihan ganda diakhir pertemuan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu cara untuk pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung. Cara yang paling efektif untuk menggunakan metode observasi adalah melengkapinya dengan format pengamatan sebagai instrumen. Format tersebut yang disusun berisi item-item tentang peristiwa atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Dalam penelitian ini metode yang digunakan bertujuan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis presentasi.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh selama observasi dan memberikan gambaran secara konkret mengenai partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Tes

Teknik tes merupakan teknik untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa dengan menggunakan tes tertulis. Teknik tersebut dapat digunakan untuk memperoleh data setelah kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan hasil belajar yang dicapai siswa. *Post-test* dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan bentuk dan jumlah soal sama. Bentuk soal yang digunakan berupa pilihan ganda yang masing-masing berjumlah 20 butir soal tertulis yang terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu A,B,C, dan D. Untuk 1 soal

jawaban yang benar diberi skor 5 dan jawaban yang salah diberi skor 0 sehingga total skor maksimal setiap *post-test* adalah 100.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini menggunakan uji t. Menurut Nurgiyantoro, dkk (2009), uji-t tepat untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan diantara dua kelompok. Dalam penelitian ini uji t bertujuan mengetahui apakah terdapat perbedaan dari hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rumus uji t terdapat dua jenis yaitu uji t dengan *polled varian* dan uji t dengan *separated varian*, dimana rumus yang akan digunakan tergantung dari bentuk datanya.

Menurut Sugiyono (2011: 142), ketentuan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

- a. $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_1 ditolak, H_0 diterima dan tidak ada perbedaan.
- b. $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_1 diterima, H_0 ditolak dan ada perbedaan.

2. Uji Persyaratan Analisis

Data tes siswa yang sudah terkumpul akan diolah dan dianalisis menggunakan uji t. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, persyaratan yang harus dipenuhi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

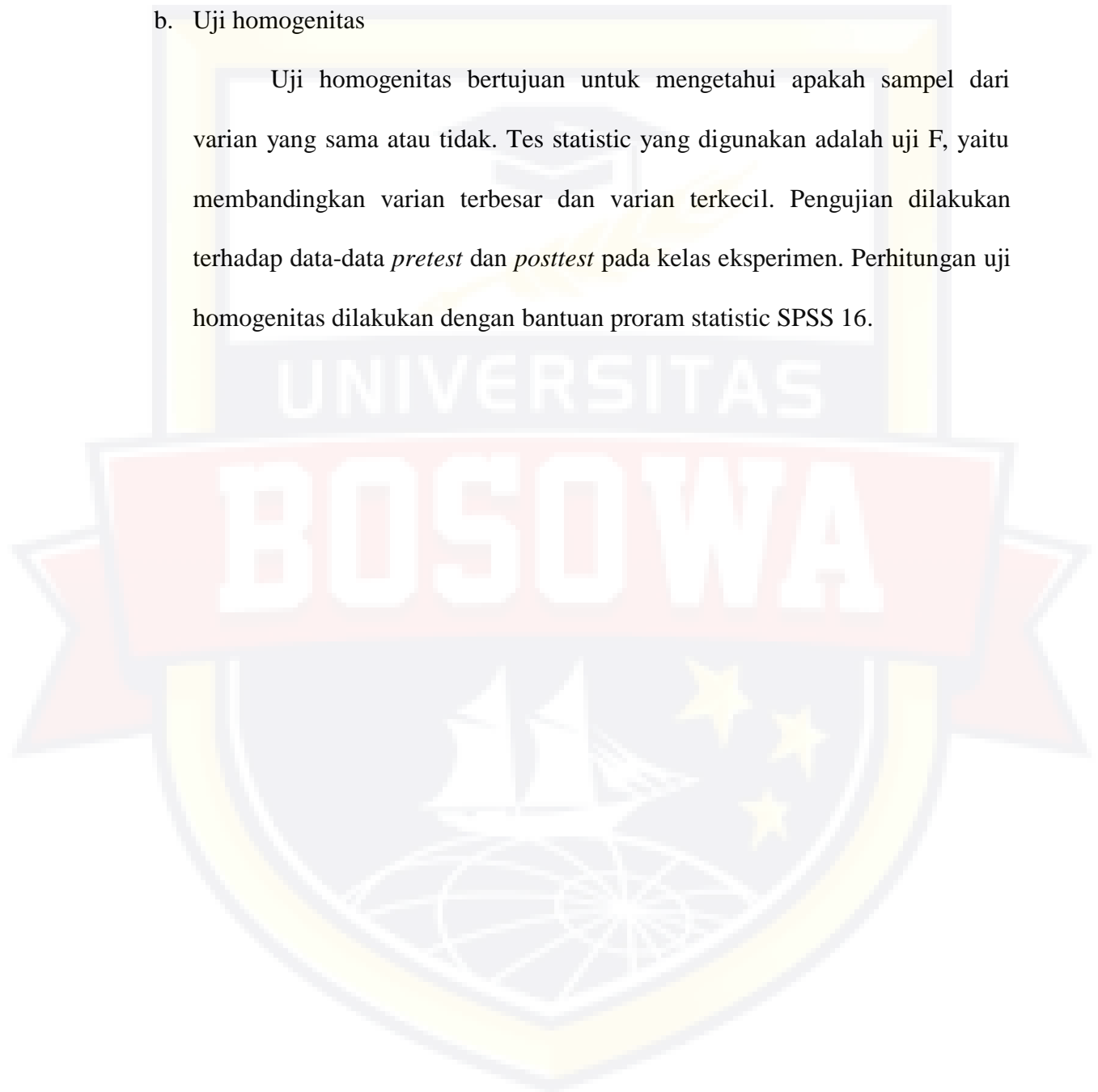
a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi variabel berkurva normal atau tidak. Oleh karena itu, untuk memastikan apakah sebuah data hasil pengukuran yang bersangkutan berdistribusi normal, terhadap data

tersebut harus dikenai uji normalitas. Perhitungan dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program statistic SPSS 16.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel dari varian yang sama atau tidak. Tes statistic yang digunakan adalah uji F, yaitu membandingkan varian terbesar dan varian terkecil. Pengujian dilakukan terhadap data-data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan bantuan proram statistic SPSS 16.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Pretest

Pada soal Pretest diberikan dengan tujuan untuk membandingkan hasil tes siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point* dalam Pembelajaran. Untuk soal pretest diberikan soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor, dan untuk 1 soal yang benar diberi skor 5 sedangkan soal yang salah diberi skor 0. Adapun hasil nilai Pretest siswa diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Data Hasil Pretest

No.	Kode Siswa	Nilai Pretest
1.	S1	40
2.	S2	60
3.	S3	20
4.	S4	80
5.	S5	80
6.	S6	60
7.	S7	30
8.	S8	70
9.	S9	50
10.	S10	60
11.	S11	40
12.	S12	50
13.	S13	40
14.	S14	60
15.	S15	40
16.	S16	30
17.	S17	40
18.	S18	40
19.	S19	40

20.	S20	60
21.	S21	50
22.	S22	40
23.	S23	60
24.	S24	70
25.	S25	50
26.	S26	40
27.	S27	20
28.	S28	40
29.	S29	40
30.	S30	30
Jumlah		1.430
Rata-rata		47.6

Pada tabel 4.1 menunjukkan deskripsi nilai pretest siswa, dimana 2 siswa memperoleh nilai tertinggi yaitu 80, 2 siswa yang memperoleh nilai 70, 6 siswa yang memperoleh nilai 60, 4 siswa yang memperoleh nilai 50, 11 siswa yang memperoleh nilai 40, 3 siswa yang memperoleh nilai 30, dan 2 siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu 20 dengan nilai rata-rata 47,6.

2. Deskripsi Hasil Posttest

Pada soal posttest diberikan dengan tujuan untuk membandingkan hasil tes siswa setelah diberikan perlakuan yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point* dalam pembelajaran. Untuk soal posttest diberikan soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor, 1 soal yang benar diberi skor 5 sedangkan soal yang salah diberi skor 0. Adapun hasil nilai Posttest siswa diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Data Hasil Posttest

No.	Nama Siswa	Nilai Posttest
1.	S1	90
2.	S2	100

3.	S3	70
4.	S4	100
5.	S5	100
6.	S6	100
7.	S7	80
8.	S8	90
9.	S9	80
10.	S10	80
11.	S11	90
12.	S12	80
13.	S13	80
14.	S14	90
15.	S15	100
16.	S16	70
17.	S17	80
18.	S18	80
19.	S19	70
20.	S20	90
21.	S21	100
22.	S22	100
23.	S23	90
24.	S24	100
25.	S25	80
26.	S26	90
27.	S27	70
28.	S28	100
29.	S29	100
30.	S30	100
Jumlah		2650
Rata-rata		88.3

Pada tabel 4.2 menunjukkan deskripsi nilai posttest siswa, dimana 11 siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 100, 7 siswa yang memperoleh nilai 90, 8 siswa yang memperoleh nilai 80, dan 4 siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu 70 dengan nilai rata-rata 88,3.

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak, untuk menguji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada program *software SPSS 16 for windows*. *Kolmogorov-Smirnov* adalah metode uji beda antara dua data yang diuji normalitasnya dengan data normal baku. Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($P \geq 0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P \leq 0,05$) maka data dinyatakan tidak normal.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.38183413
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.127
	Negative	-.103
Kolmogorov-Smirnov Z		.696
Asymp. Sig. (2-tailed)		.718

a. Test distribution is Normal.

Sumber: *SPSS 16 for windows*

Dari tabel dijelaskan bahwa data berdistribusi normal yang dapat dilihat dari nilai signifikansi atau probabilitasnya. Nilai probabilitas nilai sig yang didapat dari data soal tes hasil belajar siswa $\geq 0,05$ maka data-data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji normalitas sebelumnya data disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya adalah uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua skala ukur memiliki karakter yang sama atau tidak. Pedoman pengambilan keputusannya adalah apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka data tidak homogen dan sebaliknya, jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data dinyatakan homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 16 for windows*. Data hasil uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil belajar siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.586	1	58	.063

Sumber: *SPSS 16 windows*

Berdasarkan tabel dijelaskan bahwa data berdistribusi homogen yang dapat dilihat dari nilai signifikasi atau probabilitasnya. Nilai probabilitasnya atas nilai sig yang didapat dari data soal tes hasil belajar siswa yaitu $0,63 \geq 0,05$ maka data-data tersebut persebarannya homogen.

4. Uji Hipotesis

Tabel 4.5 Data Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-40.667	13.880	2.534	-45.849	-35.484	-16.048	29	.000

Sumber: *SPSS 16 for windows*

Berdasarkan uraian tabel 4.5 hasil uji hipotesis data yang menggunakan uji t, dimana nilai signifikan sebesar $0,00 \leq 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil pretest dan posttest sehingga dapat dikatakan bahwa H1 diterima Ho ditolak.

B. Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II, dapat diketahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV dengan mengumpulkan data observasi, tes dan dokumentasi. Penggunaan media pembelajaran *power point* dalam proses pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran, beragam media pembelajaran dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada

siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas adalah media pembelajaran *power point*.

Media pembelajaran *power point* adalah program aplikasi yang digunakan untuk presentasi dengan membuat kerangka atau outline kemudian menyediakan slide yang baik dengan tampilan menarik, dan dengan bantuan LCD *proyektor*. Dengan menggunakan media pembelajaran ini akan memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran *power point* antara lain besarnya keinginan guru dan peserta didik untuk menggunakan media yang interaktif, memberikan pengalaman lebih nyata, menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar, semua indra siswa dapat diaktifkan dan lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat. Sedangkan faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran *power point* adalah kurangnya ketersediaan LCD *Proyektor*, perbedaan siswa dalam memahami program *power point*, dan kurang maksimalnya anak dalam menangkap materi yang ditampilkan dengan menggunakan media pembelajaran *power point*.

Berdasarkan hasil observasi dalam penelitian ini menghasilkan temuan analisis berdasarkan hasil skor nilai siswa. Perlakuan diberikan setelah dilakukan pretest kepada kelompok eksperimen yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *power point*, sebelum pretest pembelajaran tidak menggunakan media (metode ceramah), dan materi yang diajarkan siswa ini sama. Proses pembelajaran yang berlangsung tidak menggunakan media

menunjukkan bahwa siswa terlihat jenuh dengan pembelajaran yang didominasi oleh guru. Sedangkan proses pembelajaran yang menggunakan media *power point* menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dan semangat serta materi mudah dipahami.

Penelitian yang telah dilakukan di kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan kapal II menunjukkan bahwa media pembelajaran *power point* efektif diterapkan dalam pembelajaran tematik di kelas. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest. Pada hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil pretest yaitu 47,6 dan nilai rata-rata posttest yaitu 88,3, hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *power point* pada pembelajaran tematik kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II.

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan siswa antara kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan media *power point* dan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan media. Ini berarti hipotesis diterima, yaitu media *power point* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II. Keefektifan media pembelajaran *power point* dalam pembelajaran tematik tampak siswa antara menggunakan media dan tidak menggunakan media yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni $16,048 \geq 2,048$ dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai $\text{sig} \leq \alpha$ yaitu $0,00 \leq 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pembelajaran tematik yang menggunakan media pembelajaran *power point* dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran *power point* siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang dibahas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *power point* berpengaruh pada hasil belajar siswa, data ini diperoleh dari tes siswa yang signifikan.

Hasil pretest sebelum menggunakan media *power point* memiliki rata-rata 47,6, setelah dilakukan perlakuan maka diperoleh hasil posttest kelompok eksperimen memiliki rata-rata 88,3. Pengaruh positif dan signifikan dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan $t_{\text{Hitung}} = 16,048$, $t_{\text{Tabel}} = 2,048$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} \geq t_{\text{Tabel}}$ atau $16,048 \geq 2,048$. Hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *power point* memiliki pengaruh yang signifikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah yang kreatif hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk media pembelajaran salah satunya *power point*.
2. Diharapkan kepada guru untuk meningkatkan profesionalismenya, dengan memanfaatkan media pembelajaran inovatif salah satunya *power point* agar dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.
3. Diharapkan kepada peneliti agar dapat melakukan penelitian berkelanjutan dengan metode yang lain dengan judul yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Dasa-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Arsyad Azhar, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Asdar. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bogor: Azkiyah Publishing.
- Auliah Rizky. 2017. Pengaruh Penggunaan Power Point Sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Negeri Bonto Kapetta Kabupaten Maros. *Disertasi*. Diterbitkan. Makassar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Daryanto. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang No.20 tahun 200*. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY.
- Elpira, Nira. 2015. Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 2 No. 1.
- Erlina. 2009. *Super Media Panduan Praktis Manfaatkan Media*. Jakarta: Erlangga Farida.
- Hidayah Nurul. 2020. Pengaruh Penggunaan Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Anak Bangsa. *Disertasi*. Diterbitkan. Makassar: Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Hujair AH. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Khaerunnisa Febriana, dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal Of History Education*. (online), 6 (1), 31-41.
- Koesnandar. 2003. *Media pembelajaran*. Jakarta: Pustekkom.

- Mulyawan Dani. 2013. Jurnal pengaruh Penggunaan Microsoft PowerPoint. (online). (<http://danimulyawan.38.blogspot.com> Diakses 3 Maret 2022).
- Nirmawati, Tarman Andi Arief. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Minat Dan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Indonesia Kelas IV. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. (online), Vol. 3, No. 1 (www.researchgate.net, Diakses 3 Maret 2022).
- Nurgiyantoro. 2009. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE
- Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Wacana Prima. Bandung.
- Rusmono. 2017. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Sadiman. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Sudjana Nana, 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana Nana, 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tata Sutabri. (2014). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.



Lampiran 1. Profil Sekolah

PROFIL SEKOLAH

No.	Identitas Sekolah	Keterangan
1.	Nama Sekolah	UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II
2.	NPSN	40312071
3.	Jenjang Pendidikan	Sekolah Dasar
4.	Status Sekolah	Negeri
5.	Alamat Sekolah:	Jl. Butta Caddi No. 8
	a. RT / RW	-
	b. Kode Pos	90215
	c. Kelurahan	Kaluku Bodoa
	d. Kecamatan	Tallo
	e. Kota	Makassar
	f. Provinsi	Sulawesi Selatan
	g. Negara	Indonesia
6.	SK Pendirian Sekolah	-
7.	Tanggal SK Pendirian	17 Agustus 1980
8.	Kepemilikan	Pemerintah Daerah
9.	Luas Tanah	4 m ²
10.	Tanggal SK izin perasional	1 Januari 1910
11.	Kebutuhan Khusus Dilayani	-

Sumber: Operator UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar

Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Kelas IV-B

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	A. Ahmad Fachry	L
2.	Aeni Aulia Putri	P
3.	Afika	P
4.	Aisyar Fatih	L
5.	Alif	L
6.	Alika Mulia Syarani	P
7.	Caca	P
8.	Hardiyanti	P
9.	Kaisar Bakri	L
10.	Muh. Adryan Pratama	L
11.	Muh. Alsadava	L
12.	Muh. Dadly Arrayyan	L
13.	Muh. Abrar Firdaus	L
14.	Muh. Maulana Syabri	L
15.	Muh. Mustahar Ahmad	L
16.	M. Aqil Hadi	L
17.	Muh. Fadhil Saputra	L
18.	M. Akbar	L
19.	M. Ramadhan	L
20.	Muh. Rahmat Hidayat	L
21.	M. Zulfan Akzar	L
22.	Nur Alya Azhura	P
23.	Nur Aulia	P
24.	Nur Azzahrani	P
25.	Rihana Putri Alika	P
26.	Safika	P
27.	Syahrani	P
28.	Syihfa Khusnul Ummayya	P
29.	St. Marwah QR	P
30.	Vivi Noviyanti M	P

Lampiran 3. RPP**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Inpres Galangan Kapal II
Kelas/Semester : IV / 2
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Subtema 1 : Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 :Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 :Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

1. Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
2. Menyampaikan hasilidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

Indikator :

1. Menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan tepat.
2. Bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.
3. Menjelaskan secara lisan pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi.

IPA

1. Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
2. Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Indikator :

1. Mengetahui pengertian gaya dan gerak dengan benar.
2. Menjelaskan perbedaan gaya dan gerak.
3. Mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan.
4. Menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak secara tertulis.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan tepat.
2. Dengan kegiatan berlatih menceritakan kembali teks cerita fiksi, siswa dapat bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.
3. Dengan kegiatan mencari tahu pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan secara lisan pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi.
4. Dengan kegiatan mengamati gambar anak menarik dan mendorong ayunan, siswa dapat mengetahui pengertian gaya dan gerak dengan benar.
5. Dengan berdiskusi tentang perbedaan gaya dan gerak, siswa dapat menjelaskan perbedaan gaya dan gerak.
6. Dengan mendorong dan menarik meja, siswa dapat mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan.
7. Dengan kegiatan menulis hasil percobaan mendorong dan menarik meja, siswa dapat menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak secara tertulis.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Membaca teks cerita fiksi.
2. Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap arah gerak benda.

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik

2. Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema : Daerah Tempat Tinggalku Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Buku Siswa Tema : Daerah Tempat Tinggalku Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (Orientasi) • Peneliti mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan berkaitan dengan pengalaman peserta didik. (Apersepsi) 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menampilkan media pembelajaran power point. • Siswa membaca dan mengamati lingkungan tempat tinggal(Literasi) • Selanjutnya, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada slide. • Siswa menyampaikan jawaban atas pertanyaan pada slide ppt. • Pada kegiatan MENCARI TAHU: Secara mandiri siswa diminta untuk mencari tahu arti kata dalam KBBI pada kata yang telah disiapkan dibuku siswa • Guru mengajak siswa membahas jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa. • Pada kegiatan MARI BERDISKUSI: guru membagi kelompok beranggotakan 4-5 orang untuk bahan diskusi yang terdapat pada buku 	150 menit

	<p>siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selanjutnya, salah satu teman kelompok maju kedepan kelas untuk menyajikan hasil diskusi yang diberikan tanggapan oleh guru. • Sebelum mengakhiri pembelajaran peneliti memberikan soal test pilihan ganda yang berkaitan dengan materi pembelajaran. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari • Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. • Melakukan penilaian hasil belajar • Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhir kegiatan pembelajaran) 	15 menit

Makassar, 2022

Guru Kelas IV B

Peneliti



Aidul Akbar, S.Pd

Sarmiani

Mengetahui

Kepala UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II




Hasanang, S.Pd

Nip. 19670414 198809 2 002

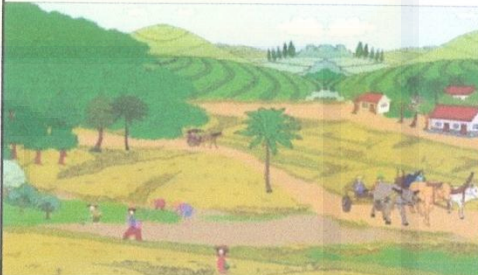
Lampiran 4. Media Pembelajaran *Power Point*

ASSALAMUALAIKUM Wr Wb

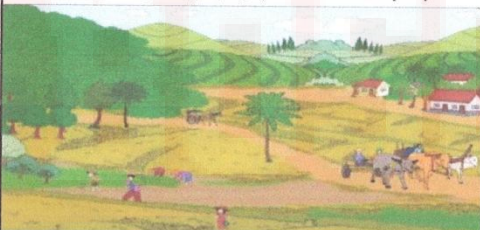


**Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku
Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran 1**

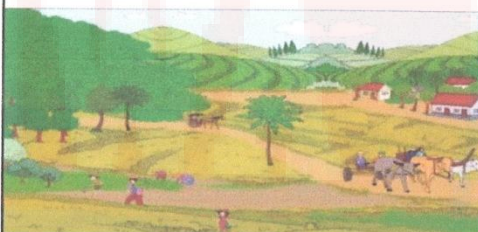

Amatilah gambar dibawah ini yang merupakan lingkungan tempat tinggal



Tempat tinggal adalah tempat manusia menetap untuk berteduh dari keadaan alam, serta tempat melaksanakan hak dan kewajibannya dalam menjalani hidup. Tempat tinggal manusia biasanya berwujud rumah. Tempat tinggal merupakan kebutuhan utama bagi manusia. Setiap manusia tentu menginginkan lingkungan tempat tinggal yang nyaman untuk kehidupannya.



Gambar tersebut menunjukkan bagian dari lingkungan tempat tinggal. Lingkungan yang ditunjukkan berupa beberapa rumah yang di sekitarnya masih banyak pohon. Pada gambar dibawah juga terlihat hamparan sawah dengan para petani yang sedang bekerja. Terlihat juga binatang berupa ayam dan sapi. Lingkungan tempat tinggal pada gambar lebih tepat dinamakan perdesaan.

Dimana tempat tinggalmu? Bagaimana lingkungan tempat tinggalmu? Nyamankah kamu tinggal di lingkunganmu?



Aku dan keluarga berasal dari Sulawesi Selatan. Tepatnya di kabupaten Luwu. Apakah kamu pernah mendengar cerita tentang Putri Tandampalik putri kerajaan Luwu?

Kisah Putri Tandampalik

Alkisah, pada zaman dahulu kala, di sebuah daerah di Provinsi Sulawesi Selatan, berdiri sebuah kerajaan yang bernama Kerajaan Luwu. Kerajaan ini dipimpin seorang raja yang dikenal dengan nama Datu Luwu. Ia adalah raja yang adil, arif dan bijaksana, sehingga rakyatnya hidup makmur dan sentosa.

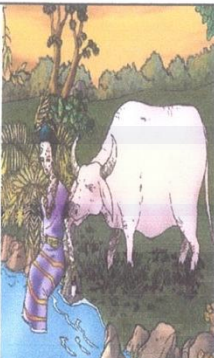
Datu Luwu memiliki seorang putri yang cantik, jelita dan berperangai baik, bernama Putri Tandampalik. Berita kecantikan dan perangai menyebar ke berbagai negeri di Sulawesi Selatan.

Pada suatu hari, Raja Bone ingin menikahkan putranya dengan Putri Tandampalik. Ia pun mengutus beberapa pengawal istana ke Kerajaan Luwu untuk melamar sang Putri. Sesampainya di istana Luwu, sidang tersebut disetujui dengan ramah oleh Datu Luwu.



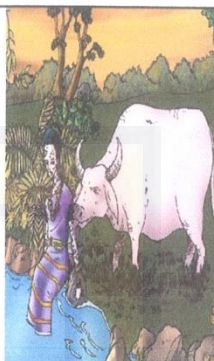
Mendengar lamaran yang disampaikan, Datu Luwu terdiam keluar. Ia bingung untuk mengambil keputusan, menerima atau menolaknya, alasan dalam adat Kerajaan Luwu, seorang gadis Luwu tidak dibenarkan menikah dengan pemuda dari negara lain. Akan tetapi, jika lamaran ditolak, ia khawatir akan terjadi perang yang sangat dahsyat antara dua kerajaan, sehingga membuat rakyat menderita.

Setelah beberapa saat berpikir, Datu Luwu masih bingung untuk memberikan jawaban. "Wahai, Utusan! Perlu kalian ketahui, itu di Kerajaan Luwu ini berlaku hukum adat, yaitu seorang putri Luwu tidak boleh menikah dengan pemuda dari negeri lain. Untuk itu, tolong sampaikan ke raja kamu, aku minta sampaikan hari ini untuk mendapat lamarannya tersebut," ujar Datu Luwu.

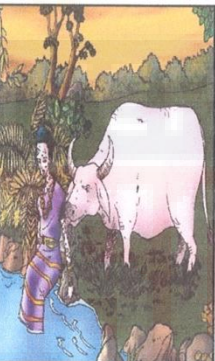


Usulan Raja Bone memutuskan dan memahmi keputusan Datu Luwu. Mereka pun kembali ke Kerajaan Bone untuk menyampaikan berita tersebut kepada Raja Bone. Keesokan harinya, tiba-tiba negeri Luwu geger. Putri Tandampalik terserang penyakit kusta. Seketika mengeluarkan cairan kental yang dikeluarkan anyir dan sangat menjijikkan. Para tabib istana mengatakan bahwa Putri Tandampalik terserang penyakit menular yang sangat berbahaya.

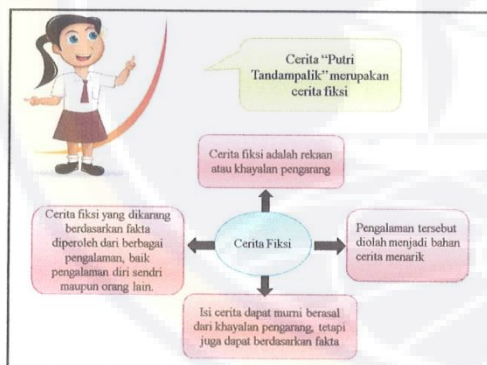
Berita tentang musibah yang menimpa sang Putri sudah tersebar ke seluruh negeri. Rakyat negeri Luwu sangat bersedih atas penyakit yang diderita oleh sang Putri yang mereka cintai itu. Setelah berpikir dan menimbang-nimbang, Datu Luwu memutuskan untuk mengasingkan putrinya ke tempat yang jauh. Ia khawatir penyakit putrinya akan menular ke seluruh rakyatnya.



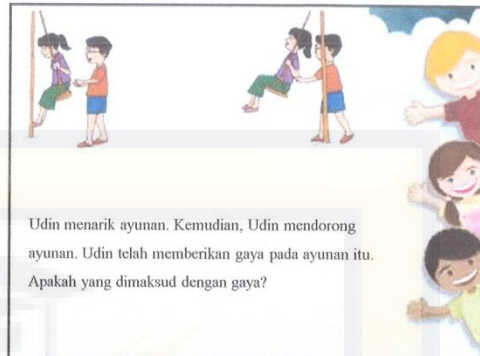
Dengan berat hati, Datu Luwu harus berpisah dengan putri yang sangat dicintainya itu. Berangkatlah sang Putri dengan perahu bersama beberapa beberapa pengawal istana. Sebelum berangkat, Datu Luwu memberikan keris pusaka kepada Putri Tandampalik sebagai tanda bahwa ia tidak pernah kembali, meminta lepaskan saja. Setelah mempersiapkan segala perbekalan yang dibutuhkan, berangkatlah mereka ke daerah yang jauh dari Kerajaan Luwu. Berbulan-bulan sudah tiba tanpa arah dan tujuan.



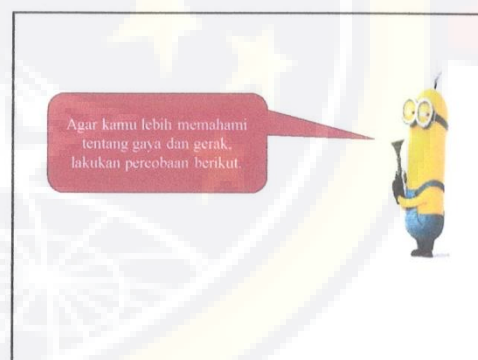
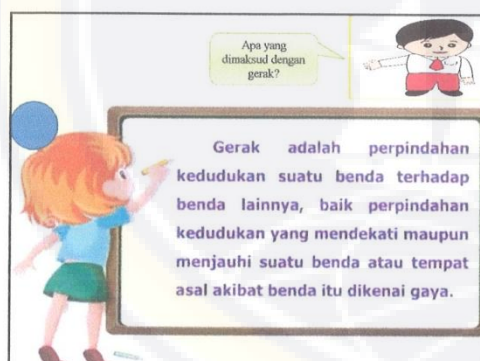
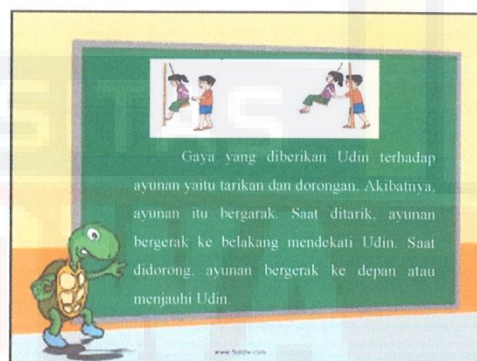
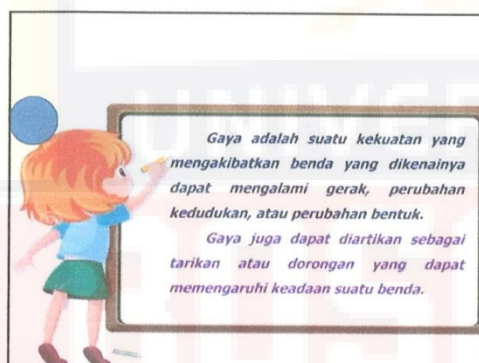
1. Siapa tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut?
Putri Tandampalik dan Datu Luwu
2. Dimana asal daerah kerajaan Luwu?
Sulawesi Selatan
3. Apa penyebab putri tandampalik diasingkan?
Terserang penyakit kusta
4. Mengapa Datu Luwu masih bingung memberikan jawaban kepada utusan raja Bone?
Seorang gadis Luwu tidak dibenarkan menikah dengan pemuda dari negara lain.
5. Bagaimana sifat putri Tandampalik dalam cerita tersebut?
Perangai yang baik



Didekat rumah Udin di Sulawesi Selatan juga terapat taman bermain. Udin dan saudaranya-saudara sepupunya bermain disana. Dita ingin bermain ayunan. Udin membantu Dita menarik dan mendorong ayunan.



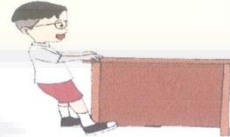
Udin menarik ayunan. Kemudian, Udin mendorong ayunan. Udin telah memberikan gaya pada ayunan itu. Apakah yang dimaksud dengan gaya?



Doronglah meja itu. Amati yang terjadi pada meja itu.



Tariklah meja itu. Amati yang terjadi pada meja itu.



1. Apa yang terjadi pada meja saat didorong?

Saat didorong, meja bergerak.

2. Kemana arah meja saat didorong?

Saat didorong, meja bergerak ke arah depan.

3. Apa yang terjadi pada meja saat ditarik?

Saat ditarik, meja bergerak.

4. Kemana arah meja saat ditarik?

Saat ditarik, meja bergerak ke arah belakang.



Lampiran 5. Soal Tes Pilihan Ganda *Pretest*

1. Teks yang berisi rekaan atau khayalan yang tidak berdasarkan kenyataan disebut...
 - a. Fiksi
 - b. Nonfiksi
 - c. Narasi
 - d. Cerita
2. Pelaku cerita atau sesuatu yang mengalami peristiwa di dalam suatu cerita fiksi dinamakan tokoh...
 - a. Pemeran
 - b. Utama
 - c. Antagonis
 - d. Protagonis
3. Dasar cerita atau sesuatu yang menjadi pokok terbentuknya suatu cerita disebut...
 - a. Tema
 - b. Alur
 - c. Amanat
 - d. Latar
4. Rangkaian peristiwa atau kejadian yang terdapat dalam suatu cerita disebut...
 - a. Tema
 - b. Alur
 - c. Amanat
 - d. Latar
5. Setiap cerita memiliki latar tempat, waktu, dan suasana yang berbeda. Yang dimaksud dengan latar adalah...
 - a. Dasar sebuah cerita
 - b. Pesan yang menjelaskan dalam suatu cerita
 - c. Keterangan yang menjelaskan keadaan dalam suatu cerita
 - d. Rangkaian peristiwa yang terdapat dalam suatu cerita

Perhatikan bacaan berikut ini!

Putri Tandampalik

Alkisah, pada zaman dahulu kala, di sebuah daerah di Provinsi Sulawesi Selatan, berdiri sebuah kerajaan yang bernama Kerajaan Luwu. Kerajaan ini dipimpin seorang raja yang dikenal dengan nama Datu Luwu. Ia adalah raja yang adil, arif dan bijaksana, sehingga rakyatnya hidup makmur dan sentosa.

6. Berdasarkan cerita diatas, dimanakah latar tempat terjadinya peristiwa pada cerita tersebut...
- a. Sumatra
 - b. Jawa Timur
 - c. Sulawesi Selatan
 - d. Kalimantan
7. Cerita Putri Tandampalik merupakan cerita...
- a. Fiksi
 - b. Nonfiksi
 - c. Narasi
 - d. Campuran fiksi dan nonfiksi

Perhatikan lanjutan cerita Asal Mula Telaga Warna!

Datu Luwu memiliki seorang putri yang cantik jelita dan berperangai baik, bernama Putri Tandampalik. Berita kecantikan dan perangai menyebar ke berbagai negeri di Sulawesi Selatan.

Pada suatu hari, Raja Bone ingin menikahkan putranya dengan Putri Tandampalik. Ia pun mengutus beberapa pengawal istana ke Kerajaan Luwu untuk melamar sang Putri. Sesampainya di istana Luwu, sidang tersebut disetujui dengan ramah oleh Datu Luwu

8. Di bawah ini merupakan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Putri Tandampalik, kecuali...

- | | |
|--------------|----------------------|
| a. Datu Luwu | c. Pangeran |
| b. Raja Bone | d. Putri Tandampalik |

9. Siapa tokoh yang baik dalam cerita tersebut?

- | | |
|--------------|----------------------|
| a. Datu Luwu | c. Pangeran |
| b. Raja Bone | d. Putri Tandampalik |

10. Sifat Datu Luwu di dalam cerita Putri Tandampalik adalah...

- | | |
|--------------|------------|
| a. Bijaksana | c. Pendiam |
| b. Tegas | d. Ramah |

11. Tarikan atau dorongan yang dapat mengubah gerak suatu benda disebut...

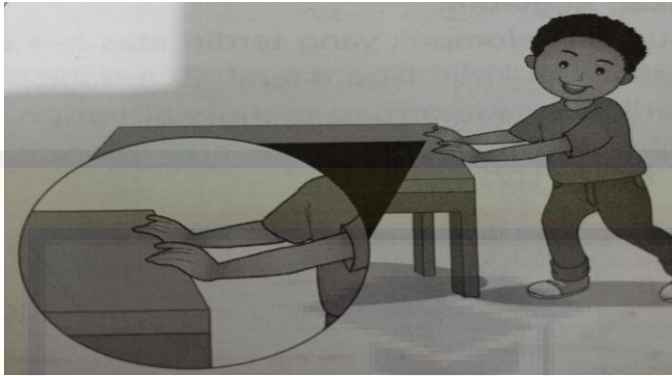
- | | |
|------------|-------------|
| a. Gaya | c. Tarikan |
| b. Gesekan | d. Dorongan |

12. Alat pengukur gaya disebut...

- | | |
|----------------|----------------|
| a. Thermometer | c. Dinamometer |
| b. Tensimeter | d. Gerakan |

13. Gaya menyebabkan benda...

- | | |
|-------------------|-------------|
| a. Bergerak | c. Memantul |
| b. Berubah bentuk | d. Bekerja |



14. Perhatikan gambar diatas. Aktivitas yang dilakukan Rudi adalah...
- Memegang meja
 - Menarik meja
 - Mengangkat meja
 - Mendorong meja
15. Aktivitas petani saat membajak sawah menggunakan kerbau dengan memanfaatkan gaya sehingga benda menjadi bergerak. Aktivitas tersebut adalah...
- Kerbau menarik alat yang dipegang petani
 - Kerbau menarik alat sendiri tanpa bantuan
 - Petani mendorong kerbau
 - Petani mendorong alat
16. Saat melakukan gaya maka diperlukan...
- Sentuhan
 - Gesekan
 - Tenaga
 - Arah
17. Gaya yang dihasilkan dari gerakan tarik menarik pada suatu benda disebut...
- Gaya gesekan
 - Gaya dorongan
 - Gaya tarikan
 - Gaya sentuhan

18. Dayu menekan tombol remot televisi. Aktivitas yang dilakukan oleh Dayu adalah...

- | | |
|------------|--------------|
| a. Tarikan | c. Gravitasi |
| b. Gesekan | d. Dorongan |

19. Bayu, Beni, dan Edo bermain bola. Beni menendang bola kearah Edo.

Aktivitas yang dilakukan oleh Beni adalah gaya...

- | | |
|-------------|-------------|
| a. Dorongan | c. Gesekan |
| b. Tarikan | d. Sentuhan |

20. Aktivitas melontarkan anak panah merupakan gaya...

- | | |
|-------------|-------------|
| a. Dorongan | c. Gesekan |
| b. Tarikan | d. Sentuhan |

BOSOWA

Lampiran 6. Soal Pilihan Ganda *Posttest*

1. Tarikan atau dorongan yang dapat mengubah gerak suatu benda disebut...

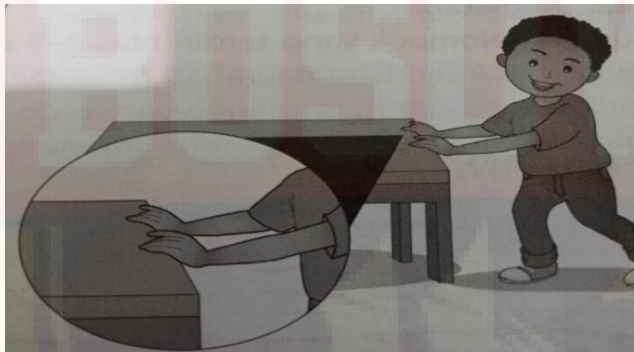
- | | |
|------------|-------------|
| c. Gaya | c. Tarikan |
| d. Gesekan | d. Dorongan |

2. Alat pengukur gaya disebut...

- | | |
|----------------|----------------|
| c. Thermometer | c. Dinamometer |
| d. Tensimeter | d. Gerakan |

3. Gaya menyebabkan benda...

- | | |
|-------------------|-------------|
| c. Bergerak | c. Memantul |
| d. Berubah bentuk | d. Bekerja |



4. Perhatikan gambar diatas. Aktivitas yang dilakukan Rudi adalah...

- | | |
|------------------|--------------------|
| c. Memegang meja | c. Mengangkat meja |
| d. Menarik meja | d. Mendorong meja |

5. Aktivitas petani saat membajak sawah menggunakan kerbau dengan memanfaatkan gaya sehingga benda menjadi bergerak. Aktivitas tersebut adalah...

- Kerbau menarik alat yang dipegang petani
- Kerbau menarik alat sendiri tanpa bantuan

- c. Petani mendorong kerbau
d. Petani mendorong alat
6. Saat melakukan gaya maka diperlukan...
- c. Sentuhan
d. Gesekan
- c. Tenaga
d. Arah
7. Gaya yang dihasilkan dari gerakan tarik menarik pada suatu benda disebut...
- c. Gaya gesekan
d. Gaya dorongan
- c. Gaya tarikan
d. Gaya sentuhan
8. Dayu menekan tombol remot televisi. Aktivitas yang dilakukan oleh Dayu adalah...
- c. Tarikan
d. Gesekan
- c. Gravitasi
d. Dorongan
9. Bayu, Beni, dan Edo bermain bols. Beni menendang bola ke arah Edo. Aktivitas yang dilakukan oleh Beni adalah gaya...
- c. Dorongan
d. Tarikan
- c. Gesekan
d. Sentuhan
10. Aktivitas melontarkan anak panah merupakan gaya...
- c. Dorongan
d. Tarikan
- c. Gesekan
d. Sentuhan
11. Teks yang berisi rekaan atau khayalan yang tidak berdasarkan kenyataan disebut...
- c. Fiksi
d. Nonfiksi
- c. Narasi
d. Cerita

12. Pelaku cerita atau sesuatu yang mengalami peristiwa di dalam suatu cerita fiksi dinamakan tokoh...

- | | |
|------------|---------------|
| c. Pemeran | c. Antagonis |
| d. Utama | d. Protagonis |

13. Dasar cerita atau sesuatu yang menjadi pokok terbentuknya suatu cerita disebut...

- | | |
|---------|-----------|
| c. Tema | c. Amanat |
| d. Alur | d. Latar |

14. Rangkaian peristiwa atau kejadian yang terdapat dalam suatu cerita disebut...

- | | |
|---------|-----------|
| c. Tema | c. Amanat |
| d. Alur | d. Latar |

15. Setiap cerita memiliki latar tempat, waktu, dan suasana yang berbeda. Yang dimaksud dengan latar adalah...

- e. Dasar sebuah cerita
- f. Pesan yang menjelaskan dalam suatu cerita
- g. Keterangan yang menjelaskan keadaan dalam suatu cerita
- h. Rangkaian peristiwa yang terdapat dalam suatu cerita

Perhatikan bacaan berikut ini!

Putri Tandampalik

Alkisah, pada zaman dahulu kala, di sebuah daerah di Provinsi Sulawesi

Selatan, berdiri sebuah kerajaan yang bernama Kerajaan Luwu. Kerajaan ini

dipimpin seorang raja yang dikenal dengan nama Datu Luwu. Ia adalah raja yang adil, arif dan bijaksana, sehingga rakyatnya hidup makmur dan sentosa.

16. Berdasarkan cerita diatas, dimanakah latar tempat terjadinya peristiwa pada cerita tersebut...

- | | |
|---------------|---------------------|
| c. Sumatra | c. Sulawesi Selatan |
| d. Jawa Timur | d. Kalimantan |

17. Cerita Putri Tandampalik merupakan cerita...

- | | |
|-------------|--------------------------------|
| c. Fiksi | c. Narasi |
| d. Nonfiksi | d. Campuran fiksi dan nonfiksi |

Perhatikan lanjutan cerita Asal Mula Telaga Warna!

Datu Luwu memiliki seorang putri yang cantik jelita dan berperangai baik, bernama Putri Tandampalik. Berita kecantikan dan perangai menyebar ke berbagai negeri di Sulawesi Selatan.

Pada suatu hari, Raja Bone ingin menikahkan putranya dengan Putri Tandampalik. Ia pun mengutus beberapa pengawal istana ke Kerajaan Luwu untuk melamar sang Putri. Sesampainya di istana Luwu, sidang tersebut disetujui dengan ramah oleh Datu Luwu

18. Di bawah ini merupakan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Putri Tandampalik, kecuali...

- | | |
|--------------|----------------------|
| c. Datu Luwu | c. Pangeran |
| d. Raja Bone | d. Putri Tandampalik |

19. Siapa tokoh yang baik dalam cerita tersebut?

c. Datu Luwu

c. Pangeran

d. Raja Bone

d. Putri Tandampalik

20. Sifat Datu Luwu di dalam cerita Putri Tandampalik adalah...

c. Bijaksana

c. Pendiam

d. Tegas

d. Ramah



Lampiran 7. Kunci Jawaban *Pretest* dan *Posttest***A. Kunci Jawaban *Pretest***

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

B. Kunci Jawaban *Posttest*

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

Lampiran 8. Lembar Hasil Kerja Siswa

✓ Nama = HARDIYANTI
Kelas = U.B

(60)

Berilah tanda x pada jawaban yang benar!

- Teks yang berisi rekaan atau khayalan yang tidak berdasarkan kenyataan disebut...

<input checked="" type="checkbox"/> Fiksi	c. Narasi	✓
b. Nonfiksi	d. Cerita	
- Pelaku cerita atau sesuatu yang mengalami peristiwa di dalam suatu cerita fiksi dinamakan tokoh...

<input checked="" type="checkbox"/> Pemeran	c. Antagonis	✓
b. Utama	d. Protagonis	
- Dasar cerita atau sesuatu yang menjadi pokok terbentuknya suatu cerita disebut...

a. Tema	c. Amanat	
b. Alur	<input checked="" type="checkbox"/> Latar	X
- Rangkaian peristiwa atau kejadian yang terdapat dalam suatu cerita disebut...

a. Tema	c. Amanat	
b. Alur	<input checked="" type="checkbox"/> Latar	✓
- Setiap cerita memiliki latar tempat, waktu, dan suasana yang berbeda. Yang dimaksud dengan latar adalah...

a. Dasar sebuah cerita		
b. Pesan yang menjelaskan dalam suatu cerita		
c. Keterangan yang menjelaskan keadaan dalam suatu cerita		X
<input checked="" type="checkbox"/> Rangkaian peristiwa yang terdapat dalam suatu cerita		

Perhatikan bacaan berikut ini!
Putri Tandampalik

✓ Muh. Abyan Pratama IVB

(40)

Berilah tanda x pada jawaban yang benar!

- Teks yang berisi rekaan atau khayalan yang tidak berdasarkan kenyataan disebut...

<input checked="" type="checkbox"/> Fiksi	c. Narasi	✓
b. Nonfiksi	d. Cerita	
- Pelaku cerita atau sesuatu yang mengalami peristiwa di dalam suatu cerita fiksi dinamakan tokoh...

a. Pemeran	c. Antagonis	X
<input checked="" type="checkbox"/> Utama	d. Protagonis	
- Dasar cerita atau sesuatu yang menjadi pokok terbentuknya suatu cerita disebut...

a. Tema	c. Amanat	
b. Alur	<input checked="" type="checkbox"/> Latar	X
- Rangkaian peristiwa atau kejadian yang terdapat dalam suatu cerita disebut...

<input checked="" type="checkbox"/> Tema	c. Amanat	X
b. Alur	d. Latar	
- Setiap cerita memiliki latar tempat, waktu, dan suasana yang berbeda. Yang dimaksud dengan latar adalah...

a. Dasar sebuah cerita		
b. Pesan yang menjelaskan dalam suatu cerita		
c. Keterangan yang menjelaskan keadaan dalam suatu cerita		X
<input checked="" type="checkbox"/> Rangkaian peristiwa yang terdapat dalam suatu cerita		

Perhatikan bacaan berikut ini!
Putri Tandampalik

Nama : HARDIYANTI
Kelas : 4.B 100

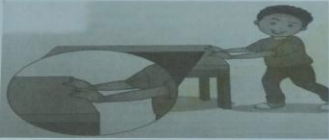
Berilah tanda x pada jawaban yang benar!

- Tarikan atau dorongan yang dapat mengubah gerak suatu benda disebut...

<input checked="" type="checkbox"/> Gaya	c. Tarikan
<input checked="" type="checkbox"/> Gesekan	d. Dorongan
- Alat pengukur gaya disebut...

a. Thermometer	<input checked="" type="checkbox"/> Dinamometer
b. Tensimeter	d. Gerakan
- Gaya menyebabkan benda...

<input checked="" type="checkbox"/> Bergerak	c. Memantul
<input checked="" type="checkbox"/> Berubah bentuk	d. Bekerja



- Perhatikan gambar diatas. Aktivitas yang dilakukan Rudi adalah...

a. Memegang meja	c. Mengangkat meja
<input checked="" type="checkbox"/> b. Menarik meja	<input checked="" type="checkbox"/> d. Mendorong meja
- Aktivitas petani saat membajak sawah menggunakan kerbau dengan memanfaatkan gaya sehingga benda menjadi bergerak. Aktivitas tersebut adalah...

a. Kerbau menarik alat yang dipegang petani	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> b. Kerbau menarik alat sendiri tanpa bantuan	

Nama : Angga Pratama Ivo 90


Berilah tanda x pada jawaban yang benar!

- Tarikan atau dorongan yang dapat mengubah gerak suatu benda disebut...

<input checked="" type="checkbox"/> Gaya	c. Tarikan
d. Gesekan	d. Dorongan
- Alat pengukur gaya disebut...

<input checked="" type="checkbox"/> Thermometer	c. Dinamometer
d. Tensimeter	d. Gerakan
- Gaya menyebabkan benda...

<input checked="" type="checkbox"/> Bergerak	c. Memantul
d. Berubah bentuk	d. Bekerja



- Perhatikan gambar diatas. Aktivitas yang dilakukan Rudi adalah...

c. Memegang meja	c. Mengangkat meja
d. Menarik meja	<input checked="" type="checkbox"/> d. Mendorong meja
- Aktivitas petani saat membajak sawah menggunakan kerbau dengan memanfaatkan gaya sehingga benda menjadi bergerak. Aktivitas tersebut adalah...

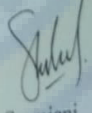
a. Kerbau menarik alat yang dipegang petani	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> b. Kerbau menarik alat sendiri tanpa bantuan	

Lampiran 9. Lembar Observasi

Lampiran 4
Lembar Observasi Siswa

Tema 1 : Daerah Tempat Tinggalku
 Subtema 1 : Lingkungan Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 1
 Tanggal Pengamatan : 16 Juni 2022
 Jumlah Siswa Yang Diamati : 30 Siswa

NO	KATEGORI PENGAMATAN	SKOR DAN INDIKATOR			
		1	2	3	4
1.	Antusiasme siswa saat apresepsi				✓
2.	Perhatian siswa terhadap guru pada saat penyampaian materi				✓
3.	Keaktifan siswa dalam bertanya			✓	
4.	Keterampilan				✓
5.	Interaksi siswa dalam melakukan diskusi secara kelompok			✓	
6.	Ketertiban dalam mengikuti proses pembelajaran				✓
7.	Penampilan hasil kerja siswa				✓
8.	Penjelasan evaluasi hasil pembelajaran				✓
Jumlah		-	-	6	24
Presentase				25%	75%
Kriteria		Kurang	cukup	Baik	Baik sedikit

Makassar, 16 Juni 2022
 Peneliti,

 Sarmiani

Lampiran 11. Data Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.38183413
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.127
	Negative	-.103
Kolmogorov-Smirnov Z		.696
Asymp. Sig. (2-tailed)		.718
a. Test distribution is Normal.		

Lampiran 12. Data Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil belajar siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.586	1	58	.063

Lampiran 13. Data Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	-40.667	13.880	2.534	-45.849	-35.484	-16.048	29	.000

UNIVERSITAS


BOSOWA



Lampiran 14. T Tabel

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
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	1,476	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	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	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	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	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
26	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 15. Foto Permohonan izin penelitian



UNIVERSITAS BOSOWA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

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

Nomor : A.375/FKIP/Unibos/VI/2022
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II
di –
Makassar

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

Nama	: Sarmiani
NIM	: 4518103033
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bosowa



Judul Penelitian :

Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II

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, 14 Juni 2022



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


Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.

Lampiran 16. foto surat izin penelitian



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SD INPRES GALANGAN KAPAL II
KECAMATAN TALLO
NPSN : 40312071 NSS : 101196002026
Alamat : Jl. Butta-Butta Caddi No. 8 Makassar, Telp. 0411 424419



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 421.2/046/UPT.SPF.SDI.GK.II/TL/VI/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Hasanang, S.Pd
NIP	: 19670414 198809 2 002
Pekerjaan/Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat	: Jl. BTN. Sakinah blok D6/4 Kel. Paccerrakkang , Kec. Biringkanaya, Kota Makassar, Prov. Sulawesi Selatan


Menyatakan bahwa:

Nama	: Sarmiani
NIM	: 4518103033
Program Studi	: PGSD
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bosowa

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II, sejak tanggal 15 Juni s/d 16 Juni 2022 dalam rangka penyusunan skripsi S1 dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II”**.

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

Makassar, 16 Juni 2022



Hasanang, S.Pd
 NIP. 19670414 198809 2 002

Lampiran 18. Foto Sebelum Menggunakan Media *Power point*



Lampiran 18. Foto Menggunakan Media *Power Point*

RIWAYAT HIDUP



Sarmiani, lahir di Malaysia pada tanggal 28 April 2000, anak kedua dari 3 bersaudara, buah kasih pasangan dari Ayahanda “**Abdul Razak**” dan ibunda “**Darma**”. Penulis pertama kali menempuh pendidikan tepat pada umur 5 tahun di sekolah Tadika Mas Indah pada tahun 2005 dan selesai pada tahun 2006, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di sekolah Humana IOI Pamol Sabah dari kelas 1 sampai kelas 3 pada tahun 2006-2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di sekolah SD Inpres 12/79 Mulamenree dari kelas 4 sampai selesai pada tahun 2012, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di sekolah MTs DDI Mulamenree dan selesai pada tahun 2015, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah SMAN 15 Bone dengan jurusan IPA dan selesai pada tahun 2018. Pada tahun 2018 penulis terdaftar pada salah satu perguruan tinggi swasta jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa Makassar.