

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR  
IPAS KELAS IV SD NEGERI 164612**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Memenuhi Syarat - Syarat Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh :**

**YANTI  
2002090271**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2024**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 07 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Yanti  
NPM : 2002090271  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium ✓  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Dra. Hj. Syamsurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Prof. Dr. Elfrianto Nasution, M.Pd.

1.

2.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Yanti  
NPM : 2002090271  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

**Prof. Dr. Elfrianto Nst, M.Pd.**

Diketahui oleh:

Dekan

**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd.**

Ketua Program Studi

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Yanti  
NPM : 2002090271  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
29-06-2024	Daftar Isi	
	cek ulang perhitungan	
	cek ulang kesimpulan	
10-07-2024	Gunakan monodoly untuk DP	
20-07-2024	acc skripsi	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Juli 2024  
Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Elfrianto Nst, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Yanti  
NPM : 2002090271  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri 164612.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri 164612." Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

**UMSU**

Yang menyatakan



**Yanti**  
**NPM. 2002090271**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

**Yanti, 2002090271, “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SD NEGERI 164612”, Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini mempunyai latar belakang rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 164612 yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi awal bersama guru kelas IV. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi yang diberikan guru selama proses belajar mengajar, sehingga siswa merasa jenuh dan tidak memahami pembelajaran yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa secara signifikan dengan memberikan perlakuan berupa pembelajaran yang menggunakan Media Pembelajaran berbasis Audio Visual. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan populasi seluruh siswa kelas IV yaitu IV A dan IV B yang berjumlah sebanyak 30 siswa, yang akan dijadikan juga sebagai sampel dalam penelitian. Penelitian akan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di mana pada kelas eksperimen siswa akan mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis audio visual, sedangkan pada kelas kontrol siswa tidak akan diberikan perlakuan seperti halnya di kelas eksperimen. Variabel bebas (X) dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran berbasis Audio Visual, sedangkan Variabel Terikat (Y) nya merupakan Hasil Belajar. Pengujian akan dilakukan menggunakan Analisis Regresi Linear Berganda, dengan menggunakan Uji Hipotesis *Independent Sample Test*, yang diawali dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas pada soal yang akan diberikan kepada siswa, kemudian diuji kembali menggunakan uji normalitas dan homogenitas, untuk melihat apakah data yang diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen atau tidak. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612, hal ini didukung dengan nilai signifikansi pada uji hipotesis senilai 0,000, dengan arti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

***Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual, Hasil Belajar***

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar 164612". Sholawat beriring salam tak lupa pula penulis hadiahkan kepada jujungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Selama penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada : Kedua Orang tua penulis **Superi & Rita Darwisyah** yang tak henti-hentinya untuk mendoakan penulis, memberikan kasih sayang dan cinta yang tulus, serta memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa kepada penulis. Terimakasih telah berkorban dan berjuang keras tanpa mengenal lelah, sehingga penulis berada di titik ini. I Love you so much ayah & ibu!

Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P,** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd**, selaku sekretaris kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Prof. Dr. Elfrianto Nasution, M. Pd.,** selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
8. Selaku **Kepala Sekolah SD Negeri 164612** yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Seluruh **Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara** yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan.

10. Abang dan Adik penulis (**Riki Pratama & Siti Fadila**) yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan kepada penulis selama penyusunan skripsi.
11. Terimakasih kepada bunda dan kaka sepupu penulis (**Melitasari & Nuri Hapiyani**) yang telah berjuang bersama-sama dan saling memotifasi dari semseter awal sampai semester akhir.
12. Kedua keponakan penulis (**Aditya Surya & Farid Abiansyah**) yang selalu menjadi penguat dan semangat penulis dalam penyusunan skripsi.
13. Terimakasih kepada teman dekat Penulis (**Muhammad Arfan**) selaku Penyemangat dan terimakasih atas do'a dan dukungan supaya pengerjaan Skripsi ini semua berjalan dengan lancar.
14. Terimakasih kepada **sahabat penulis** yang selalu memberikan support dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoinya, Amin. Wassalamu'allaikum Wr. Wb.

**Medan, Juli 2024**

**Penulis**

**Yanti**  
**2002090271**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 .Identifikasi Masalah.....	6
1.3 .Batasan Masalah.....	7
1.4.Rumusan Masalah .....	7
1.5. Tujuan Penelitian .....	7
1.6. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1 Kerangka Teoristis .....	10
2.1.1 Media Audio Visual .....	10
2.1.2 Hasil Belajar Siswa .....	29
2.2 Penelitian yang Relevan.....	43

2.3 Karakteristik Siswa SD .....	44
2.4. Kerangka konseptual .....	45
2.5. Hipotesis.....	47
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	48
3.2 Lokasi dan waktu penelitian.....	49
3.2,1 Lokasi Penelitia .....	49
3.2.2 Waktu Penelitian .....	50
3.3 Populasi Dan Sampel .....	50
3.3.1 .Populasi .....	50
3.3.2 Sampel.....	50
3.4.Variabel Penelitian Dan Defenisi Operasional .....	51
a.Variabel Pennelitian .....	51
b. Defenisi Operasional.....	51
3.5.Instrumen Penelitian.....	52
3.6.Teknik Analisis Data.....	52
1.Uji Validitas .....	54
2. Uji Reliabilitas .....	55
3. Uji Normalitas.....	55
4. Uji Homogenitas.....	55

5. Uji Hipotesis .....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>59</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	59
4.1.1 Pengujian Persyaratan Data.....	60
4.1.2 Analisis Deskriptif .....	67
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>74</b>
5.1 Kesimpulan .....	74
5.2 Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai semester ganjil .....	4
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	48
Tabel 3. 2 Waktu Penelitian .....	50
Tabel 3. 3 Sampel siswa kelas IV SDN 164612 Tebing Tinggi .....	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen pretes dan Postest.....	53
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	60
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas .....	61
Tabel 4. 3 Data Pre-Test Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	62
Tabel 4. 4 Data Post-Test Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	65
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas .....	67
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas.....	68
Tabel 4. 7 Hasil Uji Hipotesis .....	69

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Konseptual .....	47
Gambar 4. 1 Grafik Pre-Test Kelas Kontrol .....	63
Gambar 4. 2 Grafik Pre-Test Kelas Eksperimen.....	64
Gambar 4. 3 Grafik Post-Test Kelas Kontrol.....	65
Gambar 4. 4 Grafik Post-Test Kelas Eksperimen .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar .....	79
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara Bersama Guru.....	87
Lampiran 3 Bukti Lembar Observasi.....	88
Lampiran 4 Soal Instrumen.....	89
Lampiran 5 Hasil Pre Test Siswa (Eksperimen) .....	95
Lampiran 6 Hasil Pre Test Siswa (Eksperimen) .....	96
Lampiran 7 Hasil Pre Test Siswa (Eksperimen) .....	97
Lampiran 8 Hasil Post Test Siswa (Eksperimen).....	98
Lampiran 9 Hasil Post Test Siswa (Eksperimen).....	99
Lampiran 10 Hasil Post Test Siswa (Eksperimen).....	100
Lampiran 11 Hasil Pre Test Siswa (Kontrol).....	101
Lampiran 12 Hasil Pre Test Siswa (Kontrol).....	102
Lampiran 13 Hasil Pre Test Siswa (Kontrol).....	103
Lampiran 14 Hasil Post Test Siswa (Kontrol) .....	104
Lampiran 15 Hasil Post Test Siswa (Kontrol) .....	105
Lampiran 16 Hasil Post Test Siswa (Kontrol) .....	106
Lampiran 17 Nilai Mentah Siswa Kelas Kontrol (Pre-Test).....	107
Lampiran 18 Nilai Mentah Siswa Kelas Kontrol (Post-Test) .....	108
Lampiran 19 Nilai Mentah Siswa Kelas Eksperimen (Pre-Test) .....	109
Lampiran 20 Nilai Mentah Siswa Kelas Eksperimen (Post-Test) .....	110
Lampiran 21 Data Kelompok Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol....	111
Lampiran 22 Data Kelompok Nilai Post-Test Kelas Eksperimen dan Komtrol .	112

Lampiran 23 Grafik Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	113
Lampiran 24 Grafik Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	114
Lampiran 25 Hasil Uji Validitas Instrumen .....	115
Lampiran 26 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	116
Lampiran 27 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas.....	117
Lampiran 28 Hasil Uji Hipotesis .....	118
Lampiran 29 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	119
Lampiran 30 Dokumentasi Kelas Kontrol .....	120
Lampiran 31 Form K1 .....	121
Lampiran 32 Form K2.....	122
Lampiran 33 Form K3.....	123
Lampiran 34 Berita Acara Bimbingan Proposal .....	124
Lampiran 35 Berita Acara Seminar Proposal.....	125
Lampiran 36 Berita Acara Seminar Proposal.....	126
Lampiran 37 Lembar Pengesahan Hasil Seminar .....	127
Lampiran 38 Perubahan Judul.....	128
Lampiran 39 Permohonan Riset.....	129
Lampiran 40 Balasan Riset .....	130
Lampiran 41 Hasil Turnitin.....	131
Lampiran 42 Pernyataan Keaslian Skripsi .....	132
Lampiran 43 Riwayat Hidup.....	133

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi kian mengalami peningkatan dan perubahan. Hal tersebut dapat berakibat dalam beberapa aspek. Salah satu aspek yang dipengaruhi yaitu dalam aspek pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

Menurut Surjana(2019) Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan dan pernah berakhir(*never ending proces*),sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinabungan,yang ditunjukkan pada peerwujutan umntuk manusia untuk masa depan,dan berakar pada nilai nilai budaya bangsa serta pancasila.Pendidikan harus menumbuh kembangkan nilai-nilai filosofais dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh,sehingga perlu adanya kajian yang lebih mendalam terhadap pendidikan.

Menurut Kurniawan(2017:26),pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai pengetahuan,pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya,baik jasmani maupun rohani, H. Mangun Budiyanto sebagaimanadi kutip oleh kurniawan (2017:26),”berpendapatbahwa pendidikan adalah mempersiapkan dan menumbuhkan anak didik atai individu manusia yang proses berlangsung secara terus-menerus sejak ia lahir sampai ia meninggal dunia.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang terarah dan terencana yang bertujuan

untuk mengubah kepribadian dan pemikiran setiap manusia. Pendidikan telah ada sejak manusia pertama kali muncul di planet ini. Pendidikan juga tidak terbatas pada satu generasi saja, namun akan terus berlanjut dari generasi yang lalu hingga generasi yang akan datang. Pendidikan diartikan sebagai proses pembentukan pribadi. Pendidikan digambarkan sebagai suatu kegiatan yang sistematis, sistematis, dan terarah yang ditujukan untuk pengembangan kepribadian peserta didik. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang didalamnya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial (IPAS) di SDN 164612 diajarkan dengan tujuan membantu siswa memahami beragam kejadian alam, prinsip dan gagasan IPAS, serta meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS). Oleh karena itu diperlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti melakukan observasi di berbagai kursus dan menemukan bahwa siswa tidak termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) Adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhlukhidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya,dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan .Secara umum,ilmu penegtahuan diartikan

sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat pengetahuan ilmu melingkupi pengetahuan alam pengetahuan sosial.

Salah-satu materi pembelajaran IPAS Terhadap materi tentang (aku dan kebutuhan ku). Pada pembelajaran ini membahas tentang kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dimiliki atau diperlukan oleh seseorang untuk bertahan dan memiliki kehidupan yang layak .jenis kebutuhan manusia bermacam-macam.Sebuah kebutuhan bisa jadi berawal dari sebuah keinginan. Keinginan untuk menjadi lebih baik dan hidup lebih layak. Keinginan merupakan fungsi tambahan yang ingin dimiliki. Jika tidak terpenuhi, maka tidak akan mengganggu kelangsungan hidup seseorang. Namun, keinginan pun harus didasari dengan kemampuan diri masing-masing individu.

Berdasarkan Observasi awal yang dilakukan dan wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV di SDN 164612 ,menyatakan bahwa pada saat berlangsung nya suatu pembelajaran IPAS diperoleh data tentang hasil belajar siswa.Hasil belajar pada ujian semester ganjil khususnya mata pelajaran IPAS yang menunjukkan bahwa pada kelas IV sd negeri 164612 masih ada yang tidak mencapai kriterial ketuntasan minimal (KKM). Hanya 12 orang siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 75$ , dan 18 orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah 75. Penyebab rendahnya hasil belajar yaitu siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran terdapa beberapa siswa yang masih belum berkembang sesuai harapan sehingga rasa ingin tahu siswa masih rendah,Proses pembelajaran menjadi tidak efektif . dan peserta didik merasa cepat bosan dan bermain-main sendiri pada saat

pembelajaran berlangsung, kurangnya keaktifan siswa sehingga banyak dari peserta didik dan tidak bertanya padahal mereka belum memahami, dan masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran dan merasa gelisah, diakibatkan karena guru lebih sering menggunakan media buku paket dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga siswa mudah lupa dengan materi yang lebih yang diberikan oleh guru.

**Tabel 1. 1 Nilai Semester Ganjil**

<b>NO</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Kriterial</b>
1	$\geq 75$	12	Tuntas
2	$< 75$	18	Tidak tuntas

Media Pembelajaran sebelum membahas lebih jauh tentang media pembelajaran, perlu mengenal lebih dulu apa yang dimaksud dengan media secara umum. Kata Media (bentuk tunggalnya medium) berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. mendefinisikan media sebagai alat atau saluran komunikasi (means of communication). Misalnya, media cetak, audio, visual, video, objek, dan orang (Suprianto, 2020).

Media Audio Visual Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik

dapat disederhanakan dengan bantuan media. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Rusydi, 2020).

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan baik berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat seperti media audio visual, juga pesan verbal dan non verbal yang seperti media audio visual. Media audio visual ini jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya (Aida et al., 2020)..

Dari beberapa pengertian menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Media audiovisual merupakan media yang menggabungkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses. Pesan-pesan yang dapat disampaikan adalah pesan verbal dan non-verbal yang tampak dalam media audio visual dan pesan verbal dan non-verbal yang tampak dalam media audio visual. Media audiovisual adalah salah satu jenis media yang selain mengandung unsur suara, juga mengandung unsur gambar tampak, seperti rekaman video, film dengan berbagai ukuran, slide suara, dan lain-lain. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis pembawa ini memiliki sifat yang lebih baik.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu

ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran, dan penerima adalah komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurannya media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru (Suprianto, 2020).

Pendidikan dapat menciptakan generasi yang kreatif, cerdas, berkualitas, dan berwawasan luas. Pendidikan digunakan untuk sarana dalam pengembangan dan menggali potensi diri serta keterampilan yang dimiliki setiap individu, melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan mengikuti pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Mengingat begitu pentingnya media pembelajara audio visual untuk mengingat hasil belajar siswa,penulis tersebut tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:”**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasiil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612**”.

## **1.2 .Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat di identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik merara cepat bosan dan bermain-main sendiri pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Kurangnya keaktifan peserta didik sehingga banyak dari peserta didik diam dan tidak bertanya padahal mereka belum memahami.

3. Masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru pada saat pembelajaran .

### **1.3 .Batasan Masalah**

Dari masalah-masalah yang sudah diidentifikasi diatas, Hal-hal yang dibatasi dalam penelitian ini yaitu : penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa materi IPAS Bab 7 topik A Aku dan kebutuhanku kelas IV SD Negeri 164612

### **1.4.Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SDN 164612 sebelum menggunakan media pembelajaran audio visual ?
2. Bagaimana Hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SDN 164612 setelah menggunakan media pembelajaran audio visual ?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SD N 164612?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

1. Untuk Mengetahu ipengaruh penggunaan media pembelajaran AudioVisual terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SD N 164612.
2. Untuk Mengetahui Hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SDN 164612 setelah menggunakan media pembelajaran Audio Visual.
3. Untuk Mengetahui Hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SDN 164612 sebelum menggunakan media pembelajaran audio visual.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan Tujuan penelitian ,Adapun manfaat pada penelitian ini:

### **1. Manfaat Teoritis**

Temuan penelitian ini diyakini akan memberikan informasi atau memperluas pengetahuan dan pemahaman siswa dalam bidang pendidikan, khususnya bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sains dan sains melalui penggunaan atau penerapan media audio visual.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan menggunakan materi audiovisual sehingga menghasilkan peningkatan kinerja siswa di kelas IPAS.

#### **b. Bagi Guru**

Dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam kepada instruktur dalam upaya melihat hasil belajar siswa pada bidang sains dan pendidikan sains melalui pemanfaatan media audiovisual.

#### **c. Bagi Sekolah**

Kemampuan memajukan sekolah melalui penggunaan media audiovisual diharapkan dapat membantu sekolah dalam menyampaikan kinerja guru dan bermanfaat bagi seluruh instruktur dalam mengimplementasikan hasil belajar siswa dalam pendidikan sains dan sains.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan yang sangat berguna karena telah berhasil dalam melihat hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dengan menerapkan media audio visual

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Audio Visual**

###### **1.1.1.1 Pengertian Media Audio Visual**

Media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti, tengah, perantara atau, pengantar. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara wasail atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Selanjutnya istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian

Menurut Wina Sanjaya (2014:118) Media audio visual adalah jenis media yang mempunyai unsur suara dan gambar, yang digunakan sebagai prantara dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2013:124) media audio visual adalah media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Komunikasi antara manusia (*Human Communication*) merupakan ciri pokok kehidupan manusia makhluk sosial pada tingkat kehidupan yang sederhana. Namun dalam tingkat kehidupan yang modern dan lebih kompleks seperti sekarang ini, komunikasi pada hakekatnya merupakan wahana utama bagi kehidupan dan merupakan jantung dari kehidupan.

Secara harfiah kata media memiliki arti perantara atau pengantar

*Asocition For Educasion And Comonicacion Teknologi* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang di pergunakan suatu peyaluran infomasi. menurut Educacion (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat di manipulasikan di lihat, di dengar, di baca atau di bicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat di pengaruhi efektifitas program intruksional.

Adapun pengertian lain dikemukakan oleh Gagne dan Briggs dalam (Saputro et al., 2021) mereka mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang di antaranya terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar

Menurut Oemar Hamalik dalam (Suryani & Seto, 2020), media adalah alat yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi antara pengajar dan siswa selama proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Pada hakikatnya yang hendak dicapai setelah siswa memperoleh pengalaman pendidikan yang menyeluruh adalah tercapainya tujuan pendidikan, meliputi tujuan pendidikan umum, tujuan akhir, tujuan sementara, dan tujuan operasional. Akibatnya, media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan menggugah pikiran, perasaan, dan keinginan siswa, sehingga mendorong proses belajarnya.

Istilah Audio Visual berasal dari frase Audible dan Visible; audible berarti “dapat didengar”, sedangkan visual berarti “dapat dilihat”. Kamus besar ilmiah mendefinisikan audio sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan suara atau kebisingan.

Audio terhubung dengan indra pendengaran; pesan akan disampaikan melalui simbol-simbol aural, baik verbal (dalam kata-kata atau lisan) maupun nonverbal. Visual adalah fenomena yang berhubungan dengan penglihatan yang muncul sebagai gambar dalam memori. Audio Visual merupakan perpaduan antara audio dan video. Audio visual mengacu pada suara yang dapat didengar, sedangkan visual mengacu pada hal-hal yang dapat dilihat.

1. Audiovisual Ahmad Rohani atau AVA merupakan media pembelajaran modern yang sejalan dengan perkembangan atau kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi masa kini, meliputi media yang dapat dilihat, didengar, dan dilihat.
2. Menurut Drs. Syaiful Bahri dan Aswin Zain, media audiovisual terdiri dari unsur suara dan gambar.
3. Menurut Andre, audio visual merupakan media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio yang sangat memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

4. Menurut Azhar Arsyad, audio visual adalah suatu cara memproduksi atau menyampaikan suatu materi dengan menggunakan mesin mekanik dan elektronik untuk menyampaikan pesan audio dan visual.

Jadi audio visual adalah alat peraga yang bisa ditangkap dengan indera mata dan indera pendengaran yakni yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Adapun beberapa menurut pendapat para ahli adalah sebagai berikut:

(Pagarra et al., 2022) Adalah bahwa media audio visual didalamnya menampilkan unsur suara dan unsur gambar dalam menyampaikan pesan atau informasi.

Menurut(Faridah Hayati, 2020) bahwa media audio visual yaitu sebuah media yang membvantu siswa untuk fokus dengan kegiatan pembelajaran melalui unsur suara dan unsur gambar.

Menurut(Wati, 2015) bahwa audio visual adalah media dengan menyalurkan pesan dengan menggunakan pendegaran serta penglihatata. Dari beberapa pendapat di atas dapat diasumsikan bahwa media audio visual adalah yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai prantara dalam menyamoaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran untuk menyampaikan tujuan pembelajaran.

#### **1.1.1.2 Macam-Macam Media Audio Visual**

Ada begitu banyak media audio visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran, namun penulis akan memaparkan beberapa media audio visual. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2013:125) Media ini terbagi

dalam dua kategori, yaitu:

### 1. Media Audio Visual Gerak

Media Audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan jaman(kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi)karena meliputi penglihatan,pendegaran dan bergerak,serta menampilkan unsur gambar bergerak.jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi,vidio tape,dan film bergerak antara lain sebagainya

#### a. Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *from* demi *from* diproyeksikan melalui proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.Kemampuan film melukis gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri.kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan dokumentasi,dan pendidikan.meka dapat menyajikan informasi, memaparkan keterampilan,menyingkat atau memperpanjang waktu,dan mempengaruhi sikap.Oemar Hamalik mengemukakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat menarik minat anak.
- 2) Benar dan aotentik.
- 3) *Up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan.
- 4) Sesuai dengan tingkatan kematangan audien.
- 5) Perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar.
- 6) Kesatuan dan squense-nya cukup teratur.

7) Teknik yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.

b. Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat. Pesan yang dapat disajikan dapat bersifat faktual (kejadian/pristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informasi, edukatif maupun intruksional. Sebagaimana besar tugas film dapat digantikan oleh video, maupun tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film, masing-masing memiliki keterbatasan dan kelebihan sendiri.

c. Televisi (TV)

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel dan ruang. Dewasa ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siara dari udara ke udara yang dapat dihubungkan melalui satelit. Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa penyiarannya. Televisi pendidikan tidak hanya menghibur, tetapi lebih pentingnya lagi itu adalah pendidikan. Oleh karena itu, ia memiliki ciri-ciri tertentu, di antara lain yaitu:

1) Dituntun oleh instruktur, seorang intruksi atau guru metuntun siswa sekedar menghibur tetapi yang lebih penting adalah pendidikan

melalui pengalaman-pengalaman visual.

- 2) Sistematis ,siara berkaitan dengan mata pelajaran dan silabus dengan tujuan dan pengalaman belajar yang terencana.
- 3) Teratur dan berurutan ,siara yang disajikan dengan selang waktu yang berurutan dimana satu siaran di bangun atau mendasari siaran lainnya.
- 4) Terpadu,siara yang berkaitan dengan pengalaman belajar lainay, seperti latihan ,membaca, diskusi, laboratorium, percobaan, menulis dan memecahkan masalah.

Televisi sebenarnya sama dengan film,yakni dapat dilihat Media ini berperan sebagai gambar hidup dan juga dan sebagai radio yang dapat di lihat dan didegar secara bersamaan.

Media komunikasi massa khususnya televisi berperan besar dalam hal interaksi budaya natra bangsa, kareba dengan sistem penyiaran yang ada sekarang ini, wilayah jangkauan siaranya,tidak ada masalah lagi. Meskipun demikian, bagaimana juga televisi hanya berperan sebagai alat bukan merupakan tujuan kebijaksanaan komunikasi,karena itu televisi mempunyai fungsi:

- (1) Sebagai alat komunikasi massa Daerah jangkauan televisi,sebelahan bumi manapun sudah tidak menjadi
- (2) Masalah bagi media massa. Hal ini karena ada revolusi dibidang satelit komunikasi massa yang terjadi pada akhir-akhir in.sebagai akibat dan adanya sistem komunikasi yang canggih itu.

- (3) Sebagai alat komunikasi pemerintah, televisi dan pesan-pesan komunikasinya terhadap keadaan sosial budaya suatu bangsa mempunyai tiga tujuan utama: membangun pola sosial budaya, beradaptasi dengan budaya, dan berpotensi mengubah norma sosial budaya dalam bangsa.
- (4) Audio Visual berupa Proyektor LCD, Proyektor LCD merupakan perangkat presentasi digital yang dapat menampilkan gambar dengan kualitas tinggi dan dimanfaatkan dengan berbagai media elektronik.

## **2. Media Audio Visual Diam**

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti:

a. Film bingkai suara (sound slides)

Bingkai film adalah film tembus pandang (transparan) berukuran 35 mm yang sering dililitkan pada karton atau bingkai plastik berukuran 2x2 inci. Beberapa program hanya membutuhkan waktu satu menit untuk diselesaikan, sementara program lainnya mungkin memerlukan waktu satu jam atau lebih. Namun, wajar jika presentasi bioskop dengan slide suara berdurasi antara 10 dan 30 menit. Jumlah gambar (bingkai) dalam suatu program mungkin berkisar antara 10 hingga 160 atau lebih.

b. Film rangkai suara Berbeda dengan film bingkai, gambar (frame)

Serangkaian film merupakan satu kesatuan. Ukurannya sama dengan frame film yaitu 35mm. Jumlah foto dalam satu rol film berkisar antara

50 hingga 75, dengan panjang 100 hingga 130, tergantung konten film.]

### **1.1.1.3 Fungsi Media Audio Visual**

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat untuk membantu dan meningkatkan proses belajar mengajar. Teknologi tersebut dapat memberikan pengalaman yang memotivasi peserta didik, menjelaskan dan menyederhanakan konsep-konsep abstrak, menyederhanakan teori-teori yang sulit, dan meningkatkan penyerapan atau retensi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki tujuan dan peran sebagai berikut: Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabaikan dengan foto, film atau rekaman melalui video atau audios.

1. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
2. Menambahkan gairah dan motivasi belajar siswa penggunaan media dapat menambah motivasi siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Media pembelajaran memiliki nilai praktis yaitu sebagai berikut:
  - a. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
  - b. Media dapat mengatasi batas ruang kelas.

- c. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
- d. Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanam konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- f. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang pesan untuk belajar dengan baik.
- g. Media dapat membagikan keinginan dan minat baru.
- h. Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
- i. Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Fungsi media pada mulanya sebagai alat peraga atau alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni yang memberikan pengalaman pada anak dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkret, mudah dipahami.

Menurut *Enciclopedi of Educational Research* dalam bukunya Fatah Sukur, nilai atau manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut :

- a. Meletakkan dasar yang kongkret untuk berfikir
- b. Memperbesar perhatian siswa
- c. Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata
- e. Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara yang lain

- f. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan murid

Menurut Azhar Arsyad dalam (Saputro et al., 2021), pemanfaatan media pembelajaran memberikan manfaat bagi pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih umum.
- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menggabungkan teori-teori pembelajaran dan konsep-konsep psikologis yang diakui seperti keterlibatan siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lamanya waktu yang diperlukan dapat dipersingkat karena sebagian besar media hanya membutuhkan waktu yang singkat untuk menyampaikan pesan dan materi pelajaran, serta volumenya relatif besar dan dapat diserap.
- e. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mengkomunikasikan secara efektif penggunaan kata-kata dan visual sebagai media pembelajaran.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun diinginkan atau diperlukan jika materi pembelajaran dibuat untuk penggunaan individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan proses pembelajaran dapat diperkuat.
- h. Posisi guru dapat bergeser ke arah yang lebih positif; Tanggung

jawab guru untuk terus-menerus menjelaskan informasi pelajaran dapat dikurangi atau dihilangkan, sehingga memungkinkan dia untuk fokus pada komponen kunci lainnya dalam proses belajar mengajar.

#### **1.1.1.4 Jenis Media Audio Visual**

Media pembelajaran yang digunakan dapat proses belajara mengajar tentunya diperlukan proses pemilihan yang tepat, untuk itu dapat diketahui melalui karakteristik dari masing-masing media proses belajar mengajar.

##### a. Media Grafis (Visual diam)

Grafis didefinisikan sebagai bahan-bahan nonfotografis dengan format dan dimensi yang didesain khusus untuk mengkomunikasikan pesan dan informasi tertentu. Macam-macam media grafis adalah: gambar, diagram, bagan, pesan, grafis, media cetak, buku.

##### b. Media Proyeksi

Media Proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Media Proyeksi: slide, film trips, OHP, dan sebagainya.

##### c. Media Audio

Media audio adalah media untuk bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran perasan pendengar sehingga terjadi proses belajar. Media Audio seperti: radio, tape recorder, laboratorium bahasa.

##### d. Media Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan

respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan.

#### **1.1.1.5 Ciri-ciri Media Audio Visual**

Tenologi audio visual cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan mesin-mesin mekanisme elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual .pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio visual adalah sebagai berikut:

- a. Mereka biasanya bersifat linier
- b. Mereka biasanya menyampaikan visual yang dinamis
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
- d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan teal atau gagasan abstrak
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme fdan kognitif
- f. Umumnya mereka kerorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan intraktif murid yang rendah.

#### **1.1.1.6 Prinsip Penggunaan Media Audio Visual**

Dengan menggunakan kombinasi media dalam pembelajaran siswa

dapat menikmati pembelajaran yang lebih bermutu dan nilainya bahkan lebih variatif dibandingkan dengan pengalaman langsung. Pendekatan ini memaksimalkan kemanjuran dan efisiensi pembelajaran. Azhar Arsyad mengemukakan sejumlah kriteria yang harus dipenuhi agar media pembelajaran benar-benar dapat digunakan untuk mengajar siswa. Ini termasuk:

- a. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekomplekan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pelajaran.
- b. Media yang digunakan harus sesuai dengan isi pembelajaran. Setiap subjek berbeda dan rumit. Media yang digunakan harus sesuai dengan intrik pokok bahasan.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan keadaan siswa.
- d. Media yang akan digunakan harus fokus pada efikasi dan efisiensi.
- e. Gunakan media yang dapat dioperasikan oleh instruktur

Syaiful Bahri Djamarah dalam Gabriela (2021) berbagai aturan yang ditetapkan dalam pemilihan media pengajaran, yang diklasifikasikan menjadi tiga kelompok, sebagai berikut:

- a. Tujuan Seleksi Pemilihan media harus didasarkan pada tujuan dan sasaran seleksi tertentu.

- b. Ciri-ciri Media Pengajaran Setiap media mempunyai ciri-ciri yang berbeda-beda, meliputi kualitas, proses pembuatan, dan kegunaannya. Memahami ciri-ciri berbagai media pembelajaran merupakan kemampuan mendasar yang harus dimiliki seorang instruktur.
- c. Alternative Choices Memilih adalah proses membuat pilihan di antara sejumlah alternatif.
- d. Jika ada banyak media yang bisa dibandingkan, instruktur dapat memilih mana yang akan digunakan.

Sedangkan menurut (Manongga, 2021) bahwa prinsip penggunaan media adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media tidak dapat berdiri sendiri, karena tidak memasukkan komponen pembelajaran lainnya. Demikian pula, media memerlukan perubahan yang diperlukan pada sistem, taktik, dan prosedur metodologi pembelajaran agar benar-benar bermanfaat dalam meningkatkan proses hasil pembelajaran.
- b. Tidak ada media yang benar-benar cocok untuk segala situasi. Lingkungan fisik dan psikologis siswa dan mata kuliah harus ditangani saat menggunakan media.
- c. Dikelola, dan medianya tidak efektif untuk berbagai tujuan. Begitu pula dengan media yang digunakan (by usage), seperti bola dunia, peta, penggaris, film, program komputer, dan lain-lain, yang tersedia di pasaran, harus disesuaikan dengan tujuan dan topiknya.
- d. Penggunaan media secara sembarangan, tanpa memperhatikan

kelebihan, maksud dan tujuan, serta tanpa mengikuti metode pemilihan yang sesuai, akan menghasilkan pembelajaran. Namun, pembelajaran multimedia seringkali bermanfaat; namun, jika metode ini gagal untuk menarik perhatian dan penerimaan siswa, serta keakraban pengajar, maka hal ini tidak akan efektif.

- e. Penggunaan media pembelajaran melibatkan persiapan tambahan dari instruktur, baik sebagai manajer yang merancang proses atau sebagai operator yang menyiapkan strategi presentasi dan mentransmisikan pembelajaran melalui media yang dipilih.
- f. Penggunaan media, semaksimal mungkin, berfungsi sebagai sumber daya yang merupakan elemen penting dalam sistem operasi pembelajaran dan bukan sekadar alat bantu mengajar (alat peraga) guru.
- g. Tidak boleh menggunakan media hanya untuk mengisi waktu, karena hal ini memberikan siswa anggapan bahwa media hanyalah sarana untuk bersenang-senang. Media yang menyimpang meliputi program film pembelajaran, gambar, slide, televisi, OHP, dan komputer. Guru harus sangat berhati-hati saat menggunakannya.

#### **1.1.1.7 Tahap-Tahap Penggunaan Media Audio Visual**

Langkah-langkah penggunaan media audio visual ada hal-hal yang harus dipersiapkan misalnya: guru harus tau cara pengoperasian media tersebut, guru harus terlebih dahulu tahu konten alat bantu yang akan digunakan, dan yang pasti harus sesuai dengan indikator pencapaian yang

akan dicapai. Berikut akan dijelaskan saran-saran untuk menggunakan media audio visual dalam pembelajaran agar dapat berfungsi secara optimal:

- a. Bahan yang disajikan harus mengarah langsung pada masalah yang dibicarakan oleh kelompok, dalam artian harus terarah.
- b. Bahan sebaiknya hanya disajikan pada waktu yang tepat sehingga tidak menyebabkan terputusnya kelangsungan berfikir.
- c. Pimpinan sebaiknya mengetahui bagaimana menjalankan alat bantu.
- d. Alat bantu sebaiknya mengajarkan sesuatu, tidak sekedar menayangkan sesuatu.
- e. Partisipasi pelajar sangat diharapkan dalam situasi ketika alat bantu audio visual digunakan.

Menurut (Lestari & I Nengah Suastika, 2021), media audio visual hanya menguntungkan mereka yang memanfaatkannya dengan kemampuan lebih dari yang diperlukan. Ada berbagai aspek penting yang perlu dipertimbangkan saat menggunakan instrumen audiovisual, antara lain:

#### 1) Persiapan

Penggunaan yang efektif dari alat-alat audio visual menuntut persiapan yang matang. Untuk itu memerlukan langkah-langkah yang tertentu yakni:

- a) Pelajari tujuan
- b) Persiapkan pelajaran
- c) Pilih dan usahakan alat yang cocok
- d) Berlatihlah menggunakan alat

e) Periksa tempat

## 2) Penyajian

Setelah tujuan ditetapkan dan persiapan selesai, kemudian tentukan waktu penyajian. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyajian, yakni:

- a) Menyusun kata pendahuluan
- b) Menarik perhatian
- c) Menyatakan tujuan
- d) Menggunakan alat
- e) Mengusahakan penampilan yang bermutu.

## 3) Penerapan

Suatu pelajaran atau informasi tidak ada artinya kalau seseorang tidak dapat menggunakan atau tidak bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menguatkan dasar bagi penerapan itu dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Praktek
- b) Pertanyaan-pertanyaan
- c) Ujian
- d) Diskusi
- e. Kelanjutan

Aktivitas lanjutan ini dapat berupa Tanya jawab, guna mengetahui sejauh mana pemahaman audien/siswa terhadap

materi yang disajikan. Kalau masih ada kekeliruan bisa dilakukan pemutaran kembali.

#### **1.1.1.8 Kelebihan Dan Kekurangan Media Audio Visual**

Penggunaan dalam media pembelajaran audio visual pasti mempunyai kelebihan. Salah satu kelebihan dari media audio visual adalah cocok digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga siswa tidak dapat merasa bosan karena media media yang dipakai mudah memahami materi pembelajaran oleh siswa media audio visual ini dapat memberikan unsur melalui pendengaran dan unsur gambar melalui penglihatan, yang dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa. (Fatimah et al., 2022).

##### 1) Kelebihan media audio-visual

- a) Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah dan ini dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.
- b) Menampilkan obyek-obyek
- c) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa
- d) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi kepehaman yang bersifat verbalisme.

##### 2) Kekurangan Media Audio Visual

Selain mempunyai kelebihan tentunya media audio visual juga pasti

mempunyai kekurangannya antara lain yaitu menyampaikannya memerlukan peralatan yang khusus seperti speaker dan proyektor, pelaksanaan penggunaan media audio visual memerlukan tenaga listrik, dan pelaksanaan media audio visual dapat digunakan di dalam ruangan.

- a) Kecepatan merekam dan pengaturan teks yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang di rekam pada satu mesin perekam yang berbeda denganya.
- b) Film dan video yang tersedia selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang di inginkan kecuali film dan vidio itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.
- c) Pengadaan film atau video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak

## **2.1.2 Hasil Belajar Siswa**

### **2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dibuat dari frase hasil dan pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil adalah segala sesuatu yang dibentuk (dibuat, diciptakan, dan sebagainya) dengan usaha (pikiran, dan sebagainya), sedangkan belajar adalah usaha memperoleh sejumlah informasi tertentu. Jadi, hasil belajar adalah penguasaan informasi dan kemampuan siswa yang dibuktikan dengan nilai tes atau angka yang diberikan. Para ahli memberikan definisi hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Menurut Nasution (2006:36), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru, tes tersebut dapat berupa ulangan harian,

tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, tes akhir semester, dan sebagainya.

- 2) Menurut Suprijono (2012:7), “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.
- 3) Supratiknya (2012:5), hasil belajar adalah objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh murid sesudah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu dimana pemerolehan kemampuan baru tersebut akan terwujud dalam perubahan tingkah laku tertentu, seperti dari tidak tahu menjadi tahu tentang .

Menurut sudjana 2005 dalam (Firmansyah, 2015) hasil belajar merupakan perubahan yang dimiliki oleh seseorang setelah melalui proses belajarnya. Muin, 2012 mengatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang didapat oleh seseorang berupa perubahan dalam dirinya yang didapat setelah proses belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi penguasaan kebiasaan persepsi, kesenangan, minat, bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, ciri-ciri, keinginan, dan harapan. (Suyitno et al., 2020).

Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perilaku pada saat belajar di amati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan

penilaian. Guru harus dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku penilaian. Guru harus dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Nilai yang diperoleh setelah siswa melakukan penilaian. Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai yang diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itulah guru menemukan prestasi belajar siswanya.

Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuannya yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan pembelajaran. Anak yang berhasil belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.1.2.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar**

Menurut Moore dalam (Anam et al., 2021) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- b. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- c. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement

Adapun hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham

(dalam(Winarto et al., 2020) adalah:

- a. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- b. Ranak efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

### **2.1.2.3 Manfaat Hasil Belajar**

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

- a. menambah pengetahuan,
- b. lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya,
- c. lebih mengembangkan keterampilannya,
- d. memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal,
- e. lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

#### **2.1.2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses belajar, proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya, informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu

##### 1) Faktor internal

###### a) Faktor fisiologis

Secara umum, kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi

###### b) Faktor psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil

belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

## 2) Faktor eksternal

### a) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembapan. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

### b) Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor Instrumental ini berupakurikulum, sarana, dan guru

#### **2.1.2.5 Klasifikasi Hasil Belajar**

Perumusan spek-aspek kemampuan yang menggambarkan output peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan kedalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi bloom, tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ini dengan "*the taxonomy of education objectives*". Menurut bloom dalam (Agustin, 2021) tujuan pembelajaran dapat dilasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

- 1) Domain kognitif: berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir
- 2) Domain efektif: berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai.
- 3) Domain psikomotor :berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Lebih lanjut, blommmenjelaskan bahwa”domain kognitif terdiri atas enam katagori”, yaitu:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat menggali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- 2) Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkan tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan.

Menurut bloom, ranah kognitif menggolongkan dan mengurutkan keahlian berpikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir mengekspresikan tahap-tahap kemampuan yang harus siswa kuasai, sehingga dapat mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan. Konsep tersebut mengalami perbaikan seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan Teknologi.

### **2.1.3 Pembelajaran IPAS**

#### **2.1.3.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial(IPAS)**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksinya, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan hewan sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, sains dicirikan sebagai kumpulan informasi beragam yang diorganisasikan secara logistik dan dalam sistem sebab akibat. Pengetahuan ini meliputi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Pendidikan sains berkontribusi dalam memenuhi profil pelajar Pancasila yang merinci profil pelajar Indonesia yang diinginkan. IPAS merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap peristiwa yang terjadi disekitarnya. Ketertarikan ini dapat menginspirasi siswa untuk mengetahui lebih jauh tentang alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia di bumi. Wawasan ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang sedang terjadi. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam sains dan pendidikan sains membentuk mentalitas ilmiah siswa (rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir kritis dan analitis, dan kapasitas untuk membuat kesimpulan yang sesuai), yang berpuncak pada keahlian.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada KTSP dan beberapa kurikulum pendahuluan, terdapat

mata pembelajaran IPA dan IPS. IPA adalah mata pelajaran yang dalam proses memepelajarinya memerlukan kemampuan berfikir kritis dan analisis dalam diri siswa untuk memecahkan masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari mereka. Proses pembelajaran IPA yang dilakukan benar-benar dapat dimaksimalkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga dapat mendukung peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran IPA dan proses belajar yang dialami menjadi lebih bermakna, dan desain pembelajaran merupakan proses sistematis, berdasarkan teori pendidikan, strategi pembelajaran, dan spesifikasi untuk mempromosikan pengalaman belajar yang berkualitas.

Pembelajaran merupakan perpaduan antara faktor manusia, bahan, fasilitas, peralatan, dan proses yang semuanya bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Individu yang berpartisipasi dalam sistem pembelajaran termasuk siswa, instruktur, dan pekerja lainnya. Buku, video, musik, dan media lainnya merupakan contoh bahan. Ruang kelas, perlengkapan audio visual, dan komputer termasuk di antara fasilitas dan perlengkapan yang tersedia. Sedangkan proses meliputi jadwal, teknik penyajian, pembelajaran, dan sebagainya. Aspek-aspek tersebut saling berkaitan atau berinteraksi satu sama lain.

IPAS adalah singkatan dari "Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial". Sains dan teknologi merupakan mata pelajaran yang berupaya memahami lingkungan dan peristiwa sekitar, baik alam maupun masyarakat. Namun pada kurikulum otonom, disiplin ilmu tersebut diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam

tema pembelajaran tertentu. Penilaian dilakukan secara mandiri. Perkembangan ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan dan ilmu sosial dapat diajarkan bersama-sama. Selanjutnya kedua subjek mengamati keadaan sekitar. Ilmu pengetahuan alam berkonsentrasi pada studi ilmiah tentang fenomena alam, sedangkan ilmu sosial berkonsentrasi pada lingkungan sosial. Dalam kurikulum otonom, sains dan IPS digabungkan menjadi satu topik, yaitu sains.

IPAS adalah kumpulan pengetahuan dan metode untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan itu. Sains mempunyai tiga kompetensi yang tidak kasat mata: produk, prosedur, dan sikap. Ilmu Sosial adalah studi tentang peristiwa, fakta, dan konsep yang terkait dengan ilmu-ilmu sosial. Mahasiswa diajarkan IPS untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan sosial, luas, demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga global yang menghargai perdamaian.

Menurut buku IPS Kependidikan Dasar (Azizah et al., 2022) IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Penulis dalam penelitian ini mengambil dua tema, tema IPA dan IPS. Tema IPA adalah keanekaragaman hayati, sedangkan IPS adalah tentang geografis. Dalam implementasi pembelajaran IPAS ini mendasari pengembangan kontes literasi dan numerasi lebih kontekstual, karena materi IPA mendapat dukungan kondisi kontekstual masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dari IPS.

### **2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran IPAS**

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
- 4) pa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu;
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya;
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.1.3.3 Manfaat Pembelajaran IPAS**

Manfaat dari mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya

#### **2.1.3.4 Karakteristik IPAS**

Ilmu pengetahuan selalu berkembang sebagai respons terhadap perubahan keadaan. Apa yang kita anggap sebagai fakta ilmiah di masa lalu bisa saja berubah di masa kini dan masa depan. Itulah sebabnya sains bersifat dinamis, manusia selalu berupaya menemukan kebenaran dan menerapkannya dalam kehidupannya (Tulljanah & Amini, 2021).

Daya dukung alam untuk mendukung kebutuhan manusia juga semakin berkurang seiring berjalannya waktu. Pertumbuhan populasi

manusia yang eksponensial telah menimbulkan beberapa masalah. Berbagai permasalahan yang muncul tidak dapat ditangani dengan melihat dari satu sudut pandang saja: ilmu alam atau ilmu sosial, melainkan pendekatan yang lebih holistik yang menggabungkan berbagai bidang lintas disiplin. Untuk membekali siswa dengan ilmu tersebut, maka pembelajaran IPA dan IPS harus digabung menjadi satu kesatuan, yang kita beri nama IPAS. (Sakaila dkk., 2023).

Ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan Proses.

- 1) Bersifat dinamis. Pengetahuan dari zaman ke zaman terus mengalami perubahan, sehingga perlu dilakukan pengkajian.
- 2) Pendekatan yang lebih holistik, Perlunya penggunaan sudut pandang yang luas berkaitan dengan disiplin ilmu lainnya untuk memperoleh pengetahuan baru.

#### **2.1.2.5 Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran (IPAS Setiap Fase)**

- 1) Fase B (Umumnya untuk kelas III dan IV SD/Program Paket A)

Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. penguasaan peserta didik dalam kegiatan sehari-hari. penguasaan materi yang telah dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari

### 2.1.2.6 Materi Pembelajaran IPAS

Kebutuhan adalah segala sesuatu yang dibutuhkan seseorang untuk hidup dan menjalani kehidupan yang layak. Keinginan manusia bermacam-macam. Jika dinilai dari tingkat kepentingan atau tingkat keparahannya, keinginan manusia dikategorikan menjadi tiga kategori:

1. Keinginan utama, mutlak, dan utama setiap individu harus dipenuhi. Jika persyaratan ini tidak dipenuhi, kehidupan individu akan terancam. Kebutuhan primer digolongkan menjadi tiga macam, antara lain:
  - a. Pangan, adalah kebutuhan utama yakni makanan dan minuman.
  - b. Sandang adalah kebutuhan utama akan pakaian yang melindungi tubuh manusia dari lingkungan.
  - c. Papan adalah kebutuhan utama akan tempat tinggal untuk berlindung.
2. Kebutuhan sekunder & Kebutuhan yang muncul setelah kebutuhan primer dapat terpenuhi. Contoh: telepon genggam, kendaraan, sepatu, dan sebagainya.
3. Kebutuhan tersier & Kebutuhan yang ada atau dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Kebutuhan tersier ini biasanya berupa kebutuhan barang mewah untuk memperlihatkan jenjang sosial seseorang atau dapat berfungsi sebagai hiburan.

Pada topik ini peserta didik akan mengenal tentang berbagai jenis kebutuhan manusia berdasarkan kepentingannya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui pengamatan sederhana akan melatih kemampuan

analisis peserta didik dengan cara mengelompokkan kebutuhan sehari-hari. Dengan bekal pengelompokan kebutuhan masing-masing individu, peserta didik akan belajar berdiskusi secara berkelompok untuk mendeskripsikan kebutuhan berdasarkan urutan kepentingan dan urgensi (mendesak). Di sini guru berperan aktif untuk menguatkan pemahaman tentang skala prioritas.

## **2.2 Penelitian Yang Relevan**

(Cahyanda & Wibisono, 2022) memiliki Penelitian yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas 2 Sdn Balerejo Kabupaten Magetan mendapatkan hasil bahwasanya Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Balerejo Kabupaten Magetan ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata pada hasil tes siklus 1 semula 73 meningkat menjadi 79 dan persentas ketuntasan hasil belajar yang semula 69 % menjadi 77 %, sedangkan pada hasil tes siklus 2 nilai rata-rata meningkat menjadi 88 dan persentase ketuntasan hasil belajar menjadi 100%.

(Grade, n.d.) memiliki Penelitian yang berjudul 1 Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Video Pembelajaran) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN Gunung Sari I Kecamatan Rappocini Kota Makassar mendapatkan hasil Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berlangsung secara baik (2) hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan setelah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran, (3) media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa.

Sedangkan (Gabriela, 2021) memiliki penelitian yang berjudul Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sdn Langung Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media audio visual yang dapat meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Langung. Jenis penilitan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Langung yang berjumlah 24 orang.Prosedur penelitian ini menggunakan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes.Teknik analisis data menggunakan rumus penrsentase (%).Adapun hasil penelitian ini adalah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan prestasi belajar IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Langung Kabupaten Aceh Barat. Pada siklus I yaitu sebesar 58,3% dan pada siklus II siswa yang memperoleh ketuntasan ada 83,3%. Dengan demikian, penggunaan media audio visual dapat meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Langung.

### **2.3 Karakteristik Siswa SD**

Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda. Sebagai guru harus memahami karakteristik peserta didiknya. Akibat positif yang diperoleh guru dengan memahami karakteristik peserta didik yaitu guru mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Jika guru dalam merancang pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristikpeserta didik, maka peserta didik

akan kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Hamzah. B. Uno (2007) Karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar kemampuan berfikir, dan kemampuan awal yang dimiliki. Siswa atau anak didik adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan pendidikan.

Menurut Buhler menyatakan bahwa fase perkembangan anak usia 9-11 tahun yaitu anak memiliki objektivitas yang tinggi, bisa juga disebut sebagai masa menyelidiki, mencoba, dan bereksperimen yang distimulasi oleh dorongan-dorongan menyelidiki rasa ingin tahu yang besar, masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah, dan bereksplorasi (Sobur, 2011: 131-133).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah anak berada pada usia 9-11 tahun, berada pada fase operasional konkret, berpikiran logis yang berdasarkan pada manipulasi fisik objek-objek, berpikir secara sistematis untuk mencapai memecahkan masalah, memiliki objektivitas yang tinggi, masa menyelidiki, mencoba, bereksperimen yang distimulasi oleh dorongan-dorongan rasa ingin tahu yang besar, masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah, dan bereksplorasi.

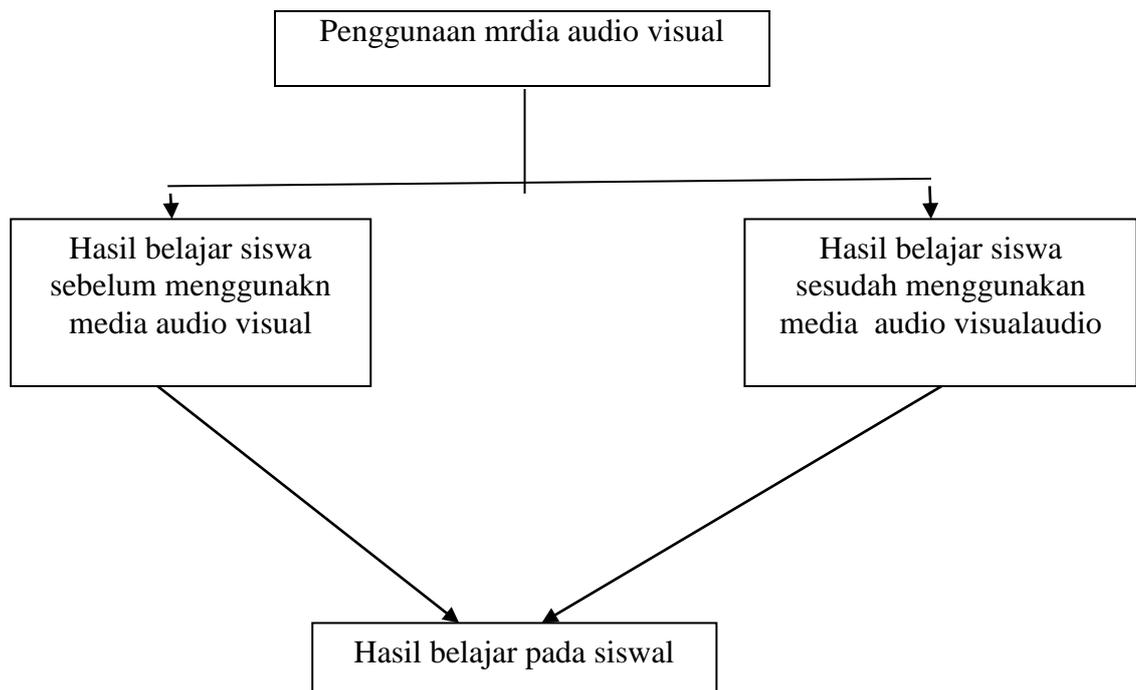
#### **2.4. Kerangka konseptual**

Hasil belajar IPAS merupakan suatu hasil akhir yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar. Penentuan hasil belajar dilakukan dengan menggunakan alat yang disebut tes untuk meninjau sejauh mana tingkat

pemahaman siswa dalam penguasaan materi dalam tema yang telah diajarkan pada saat pembelajaran berlangsung. Pengertian hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari apa yang terjadi dalam kegiatan belajar baik dikelas, sekolah, maupun di luar sekolah.

Dalam proses belajar sering sekali siswa merasa bosan karna media yang digunakan oleh guru tidak cukup menarik baginya, selain bosan siswa juga menunjukkan sikap kurang semangat belajar. Dalam proses mengajar guru hanya menggunakan buku cetak dan guru lebih berperan aktif dalam penyampaian materi hal ini mengakibatkan ruang kelas menjadi pasif dan siswa merasa jenuh di dalam kelas. Media audio visual menjadi salah satu media yang saat ini sedang berkembang. media ini sangat menarik bagi siswa tingkat sekolah dasar karna media ini berisikan gambar dan suara. Salah satu media audio visual yang di gunakan yaitu Gambar.

Penelitian ini dilakukan dengan berdasarkan permasalahan yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih semangat dan dapat memahami materi pada siswa. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media vidio dalam peningkatkan pemahaman materi peneliti membagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang kedua nya diberikan pretest dan posttest. Untuk kelas kontrol pembelajarannya tidak menggunakan media dan untuk kelas eksperimen pembelajarannya menggunakan media Audio Visual. Perlakuan yang diberikan diharapkan mampu memahami materi pada siswa kelas IV di SD Negeri 164612.



**Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Konseptual**

## 2.5. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, hipotesis statistik pada penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) : Ada pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa yang di ajarkan menggunakan media audiovisual pada kelas IV di SD Negeri 164612
2. Hipotesis Nihil ( $H_o$ ) : Tidak ada pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa yang di ajarkan menggunakan media audiovisual pada kelas IV di SD Negeri 164612 Tebing Tinggi

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu langkah penting dalam melakukan penelitian, hal ini diperukan oleh peneliti agar dapat menjelaskan maksud dari penelitian.(Sugiyono, 2019)mengatakan, “Secara metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekata kuantitatif. Penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimental.Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan melalui posttest pretest.Menurut Sugiyono (2011),”Desain ini mempunyai kelas kontrol,tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen “.dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk desainpenelitian *nonequivalent control group*. Di bawah ini akan di jelaskan mengenai desain *Nonequivalent Control Group* pada tabel 3.1:

**Tabel 3. 1 Desain Penelitian**

<b>Kelas</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-Test</b>
Eksperimen	O1	X	O3
Kontrol	O2	-	O4

Keterangan:

O1 :Tes awal (Pre-Test) yang diberikan pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan

O2 :Tes awal (Post-Test) yang diberikan pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan.

X :Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen, yaitu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual

O3 :Tes akhir (Post-Test) yang diberikan pada kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan.

O4 :Tes akhir (Post-Test) yang diberikan pada kelas kontrol sesudah diberi perlakuan.

Pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.Untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh antara kedua variabel tersebut, maka penulis menggunakan metode kuasi eksperimen. Dengan demikian penelitian ini dilakukan dengan cara pengumpulan data mengenai pengaruh media pembelajaran audio visual dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan tujuan memperoleh gambaran atau ukuran yang sistematis. Dari hasil data yang diperoleh, penulis menyusun dan mengklasifikasikannya untuk kemudian dianalisis dan diinterpretasikan sedemikian rupa secara kuantitatif..

## **3.2 Lokasi dan waktu penelitian**

### **3.2,1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada siswa Sekolah Dasar Negeri 164612 Jl Rumah Sakit Umum, Pasar Baru, Kec. Tebing Tinggi Kota, Kota Tebing Tinggi Prov. Sumatera Utara Kode Pos 20627.

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada Desember 2023 sampai dengan April 2024 di SDN 164612 Tebing Tinggi.

**Tabel 3. 2 Waktu Penelitian**

No	Keterangan	Bulan								
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags
1	Pengajuan Judul									
2	ACC Judul									
3	Bimbingan									
4	ACC Seminar									
5	Seminar Proposal									
6	Penelitian									
7	Sidang Meja Hijau									

### 3.3 Populasi Dan Sampel

#### 3.3.1 .Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa siswi yang ada di kelas IV SDN 164612 Tebing Tinggi yang berjumlah 30 siswa

#### 3.3.2 Sampel

Arikunto dalam (Muhammad Dhori, 2021) menyatakan bahwasampel merupakan sebagian atau waktu untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel sebagai suatu kesimpulan dari penelitian untuk dijadikan sesuatu yang berlaku bagi populasi.

Menurut (Handayani, 2020), teknik pengambilan sampel atau biasa disebut dengan sampling adalah proses menyeleksi sejumlah elemen dari populas yang di teliti untuk dijadikan sampel, dan memahami berbagai sifat atau karakter dari

subjek yang dijadikan sampel, yang nantinya dapat dilakukan generalisasi dari elemen populasi. Dari pernyataan di atas, maka sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 164612 Tebing Tinggi.

**Tabel 3. 3 Sampel siswa kelas IV SDN 164612 Tebing Tinggi**

No	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	15
2	Kontrol	15

(Sumber: Wali Kelas IV SD Negeri 164612)

### **3.4. Variabel Penelitian Dan Defenisi Operasional**

#### **a. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini ada 2 variabel yang dapat didefinisikan operasional yaitu variable independen ( bebas) yaitu variable X dan variable devenden (terikat) yaitu variable Y.

Variabel X = Media audio visual

Variabel Y = Hasil belajar siswa

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

#### **b. Defenisi Operasional**

##### **1. Variabel Bebas (X) Media Audio Visual**

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi berubah atau tidaknya variabel terikat, adapun variabel dalam penelitian ini adalah Media audio visual yang kemungkinan dalam penelitian ini diberi simbol

sebagai X. Media audio visual adalah sebuah media pembelajaran yang mana media ini bisa digunakan oleh guru kepada peserta didik terhadap hasil belajar siswa.

## **2. Variabel Terikat (Y) Hasil Belajar Siswa**

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi dan juga disebut variabel akibat atau dependent variable. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan mengetahui Penerapan Media terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 164612 Tebing Tinggi

### **3.5. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu tes objektif berbentuk Tes Pilihan Ganda yang nantinya akan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai peningkatan hasil belajar materi IPAS siswa kelas IV dengan materi Aku Dan Kebutuhanku. Tes yang digunakan terdiri dari 25 soal berbentuk soal Pilihan Ganda yang akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelah diberikan perlakuan (posttest). Adapun kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu peningkatan hasil belajar materi aku dan kebutuhanku, sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Pretest Dan Postest

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang Kognitif						Jumlah Soal
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
3.6 Pemahaman yang berkaitan dengan aku dan kebutuhanku	3.6.1 Mengidentifikasi hal yang berkaitan dengan kebutuhan manusia	5	7,15, 16	6	1,8,1 0,17, 18	23	19	12
	3.6.2 Menganalisis cara-cara manusia memenuhi kebutuhan hidupnya		2	21	3,9,1 1,12, 13	1	20	9
4.6 Pemahaman tentang keinginan dan kebutuhan yang dihubungkan dengan nilai uang	4.6.1 Mengidentifikasi fungsi dari uang terhadap kebutuhan manusia		25		4,24	22		4
<b>Jumlah</b>								<b>25</b>

### 3.6 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan sebuah penelitian maka akan dilakukan pengumpulan data. Yang manadata ini akan mengetahui sampai mana kemampuan ataupun masalah-masalah dari sebuah penelitian. Adapun analisis data ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengelola data supaya bisa dipertanggungjawabkan

kebenarannya. Dan pada penelitian ini, analisis data menggunakan software SPSS versi 24.0 for windows dengan tahapan sebagai berikut.

### **1. Uji Validitas**

Valid menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang dirancang untuk diukur (Elfrianto et al., 2020). Meteran yang valid dapat digunakan untuk mengukur panjang dengan tepat karena merupakan alat ukur panjang. Jika meteran digunakan untuk menimbang sesuatu, maka meteran tersebut tidak sah. Nilai  $r_{xy}$  tersebut akan dibandingkan dengan koefisien  $r_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(n-2)$ . Dengan menggunakan ambang batas signifikansi 5% maka instrumen dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dan tidak valid jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ .

Untuk memudahkan dalam menghitung waktu penelitian, penulis menggunakan SPSS 24.0 for Windows. Langkah-langkah pengujian validitas dengan program SPSS 24.0 for Windows adalah sebagai berikut:

Tahap 1 : Aktifkan program SPSS 24.0 for windows.

Tahap 2 : Buat data pada variabel view.

Tahap 3 : Masukkan data pada data view.

Tahap 4 : Klik analyze – correlate – bivariate, akan muncul kotak bivariate correlation masukkan — skor jawaban dan skor total — ke variable, pada correlation coefficients klik pearson dan pada correlation coefficients klik — two tailed — klik OK.

## 2. Uji Reliabilitas

Keandalan mengacu pada sejauh mana hasil suatu teknik pengukuran tidak dapat dipercaya. Keandalan juga dikenal sebagai konsistensi, ketergantungan, dapat dipercaya, stabilitas, dan keteraturan (Zulpan & Rusli, 2020).

Tahap 1 : Mulai perangkat lunak SPSS 24.0 untuk Windows.

Tahap 2 : Tambahkan data ke tampilan variabel.

Tahap 3 : Memasukkan data ke dalam tampilan data.

Di Tahap 4 : Pilih Analisis, Skala, dan Analisis Reliabilitas. Masukkan semua skor respons ke dalam kotak. Dalam model, pilih alfa - statistik, deskriptif skala. Klik, lalu lanjutkan, dan terakhir klik OK.

## 3. Uji Normalitas

Uji sampel normal menentukan apakah sebaran data yang akan dievaluasi normal atau tidak. Uji Shapiro-Wilk digunakan untuk menentukan normalitas dalam penelitian ini. Pengujian normalitas data dengan uji Shapiro-Wilk dapat dilakukan dengan aplikasi SPSS versi 24.0 for Windows, dengan tingkat signifikansi 5% (0,05). Persyaratan pengujian normalitas tercantum di bawah ini:

- 1) Jika tandanya lebih besar dari 0,05 maka data terdistribusi secara teratur.
- 2) Tanda  $<0,05$  menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS 24.0 for Windows. Berikut langkah-langkah menghitung uji normalitas:

Menggunakan SPSS 24.0 untuk Windows:

- 1) Langkah 1: Luncurkan program SPSS 24.0.
- 2) Langkah 2: Masukkan data dalam tampilan variabel

- 3) Langkah 3: Masukkan data ke dalam tampilan data.
- 4) Langkah 4: Masukkan kategori dan nilai ke dalam nilai
- 5) Langkah 5: pilih analisis, statistik deskriptif, jelajahi, pindahkan data ke kotak daftar dependen, klik plot, verifikasi daftar normalitas plot dengan pengujian, lanjutkan, dan oke. Jika tercapai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka sebaran data dalam penelitian tergolong terdistribusi teratur.

#### **4. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk menilai apakah varians antara kedua kelompok sama atau berbeda. Uji homogenitas dihitung dengan menggunakan software SPSS 24.0 for Windows. Berikut tata cara menghitung uji homogenitas dengan SPSS 24.0 for Windows:

- 1) Langkah 1: Aktifkan perangkat lunak SPSS 24.0.
- 2) Langkah 2: Masukkan data ke dalam tampilan variabel.
- 3) Langkah 3: Masukkan data ke dalam tampilan data.
- 4) Langkah 4: Masukkan kategori dan nilai ke dalam nilainya
- 5) Langkah 5: Analisis, bandingkan mean, lakukan ANOVA satu arah, ubah atau masukkan variabel, pilih uji homogenitas varians, dan lanjutkan ke OK.

#### **5. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis digunakan untuk membandingkan antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan uji-t Independent Sampel T-test dengan bantuan SPSS versi 24.0 for windows. Adapun rumusan Hipotesis yang akan di uji adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

Ha : Terdapat pengaruh Media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa

Ho : Tidak terdapat pengaruh Media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa

Untuk menghitung uji hipotesis digunakan program SPSS 24.0 for windows. Berikut langkah – langkah dalam menghitung uji independent sample T-test dengan SPSS 24.0 for windows:

- 1) Langkah 1: Jalankan perangkat lunak SPSS 24.0.
- 2) Langkah 2: Masukkan data dalam tampilan variabel.
- 3) Langkah 3: Tetapkan kode untuk setiap kelas.
- 4) Langkah 4: Isi kategori dan nilai pada label.
- 5) Langkah 5: Masukkan data ke dalam tampilan data.
- 6) Langkah 6: Klik analisis, bandingkan makna, gunakan uji-t sampel independen, transfer data untuk menguji dan mengelompokkan kolom variabel, klik tentukan grup, dan isi kolom untuk setiap grup. Klik oke.

Pengujian hipotesis digunakan untuk menilai relevansi pengaruh variabel independen terhadap variabel terlampir secara terpisah (parsial), mengingat semua variabel lainnya tetap. Jika nilai tandanya kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak, hal ini menunjukkan bahwa variabel independen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel keterikatan. Jika nilai tanda lebih dari 0,05 maka  $H_0$

diterima, hal ini menunjukkan bahwa variabel independen tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Hasil penelitian menjelaskan tentang data-data yang telah diperoleh, data-data yang akan dideskripsikan merupakan data hasil Pre-Test dan Post-Test siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa tes, dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group*, soal terdiri dari 25 butir berbentuk pilihan berganda.

Adapun variabel bebas dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran berbasis Audio Visual, sedangkan variabel terikatnya adalah Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 164612. Sampel dari penelitian ini terdiri atas seluruh siswa kelas IV A dan IV B yang berjumlah sebanyak 30 siswa, di mana kelas IV A akan menjadi kelas eksperimen, sedangkan kelas IV B akan menjadi kelas kontrol.

Langkah awal dari penelitian ini adalah melakukan uji validitas terhadap instrument yang akan digunakan menjadi Pre-Test dan Post-Test siswa. Uji validitas akan dilakukan kepada kelas eksperimen yaitu kelas VA. Setelah mendapatkan hasil soal yang valid, kemudian soal diuji kembali dengan uji reliabilitas untuk mengetahui apakah soal tersebut reliabel atau konsisten. Dengan demikian, langkah selanjutnya adalah pemberian Pre-Test kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebelum diberikannya perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media berbasis audio visual.

Pada langkah selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan berupa

pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada kelas eksperimen, dan pembelajaran dengan tidak menggunakan media pada kelas kontrol. Hasil akhir dilihat dari pengerjaan Post-Test yang kemudian akan diuji menggunakan Uji Hipotesis dan dilihat nilai signifikansinya.

#### 4.1.1 Pengujian Persyaratan Data

##### 1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan di kelas VA yang berjumlah sebanyak 28 siswa, uji yang telah dilakukan adalah pemberian 25 butir soal berupa pilihan berganda, dengan bobot penilaian yaitu 4 pada jawaban yang benar dan tepat. Dari hasil uji validitas yang telah dilakukan, terdapat 10 soal yang valid, dan sisanya sebanyak 15 soal tidak valid. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS 24.0 For Windows. Adapun ketentuan yang digunakan adalah apabila  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  pada ( $\alpha = 0,05$ ), dengan  $n = 15$ , maka soal dikatakan valid. Namun jika  $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$  maka butir soal dikatakan tidak valid. Berikut hasil pengujian validitas yang telah didapatkan, disajikan dalam bentuk tabel 4.1.

**Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes**

<b>Soal</b>	<b>Rtabel</b>	<b>Rhitung</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,514	0,627	<b>Valid</b>
2	0,514	0,143	<b>Tidak Valid</b>
3	0,514	0,179	<b>Tidak Valid</b>
4	0,514	0,712	<b>Valid</b>
5	0,514	0,862	<b>Valid</b>
6	0,514	0,446	<b>Tidak Valid</b>
7	0,514	0,736	<b>Valid</b>
8	0,514	0,680	<b>Valid</b>
9	0,514	0,290	<b>Tidak Valid</b>
10	0,514	0,355	<b>Tidak Valid</b>

<b>Soal</b>	<b>Rtabel</b>	<b>Rhitung</b>	<b>Keterangan</b>
11	0,514	0,179	<b>Tidak Valid</b>
12	0,514	0,446	<b>Tidak Valid</b>
13	0,514	0,143	<b>Tidak Valid</b>
14	0,514	0,179	<b>Tidak Valid</b>
15	0,514	0,290	<b>Tidak Valid</b>
16	0,514	0,355	<b>Tidak Valid</b>
17	0,514	0,290	<b>Tidak Valid</b>
18	0,514	0,355	<b>Tidak Valid</b>
19	0,514	0,179	<b>Tidak Valid</b>
20	0,514	0,627	<b>Valid</b>
21	0,514	0,743	<b>Valid</b>
22	0,514	0,290	<b>Tidak Valid</b>
23	0,514	0,644	<b>Valid</b>
24	0,514	0,712	<b>Valid</b>
25	0,514	0,627	<b>Valid</b>

Berdasarkan rician tabel 4.1 yang telah dijabarkan, menggambarkan bahwa hanya terdapat 10 soal yang valid, dan 15 soal lainnya tidak valid. Hal ini dapat ditinjau dari hasil  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  sehingga butir soal dikatakan valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat apakah butir soal reliabel atau konsisten, hasil uji dipaparkan dalam tabel 4.2 berikut.

**Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.829	10

Dari hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan, data menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha yang dihasilkan dari 10 item soal adalah 0,829, hal ini berarti nilai tersebut  $>$  (Lebih dari) 0,60. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa butir soal tersebut reliabel.

### 3. Hasil Pengumpulan Data Penelitian

Pengumpulan nilai siswa dilakukan melalui dua cara, yaitu menggunakan hasil Pre-Test yang didapatkan sebelum siswa kelas eksperimen dan kontrol diberikan perlakuan, setelah itu menggunakan Post-Test pada siswa kelas eksperimen yang sudah diberikan perlakuan, sedangkan pada kelas kontrol tidak sama sekali diberikan perlakuan.

#### a. Hasil Pengumpulan Data Pre-Test Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

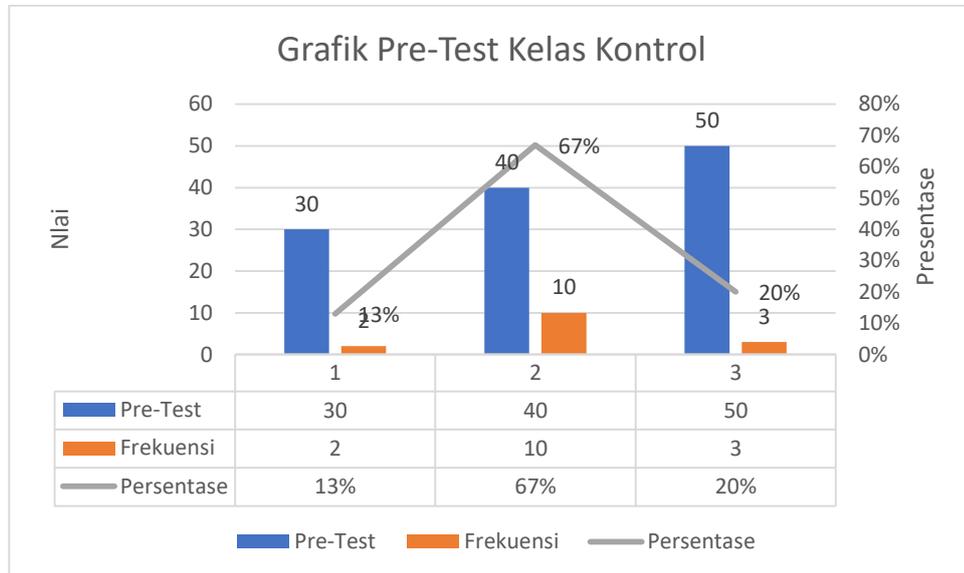
Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa berdasarkan nilai yang mereka peroleh sebelum mendapatkan perlakuan. Hasil tersebut disajikan dalam bentuk data kelompok berdasarkan skor, frekuensi, dan persentase. Berikut peneliti sajikan pada tabel 4.3.

**Tabel 4. 3 Data Pre-Test Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
Pre-Test	Frekuensi	Persentase	Pre-Test	Frekuensi	Persentase
30	2	13%	40	8	53%
40	10	67%	50	5	33%
50	3	20%	60	2	14%
<b>Jumlah</b>	15	100%	<b>Jumlah</b>	15	100%

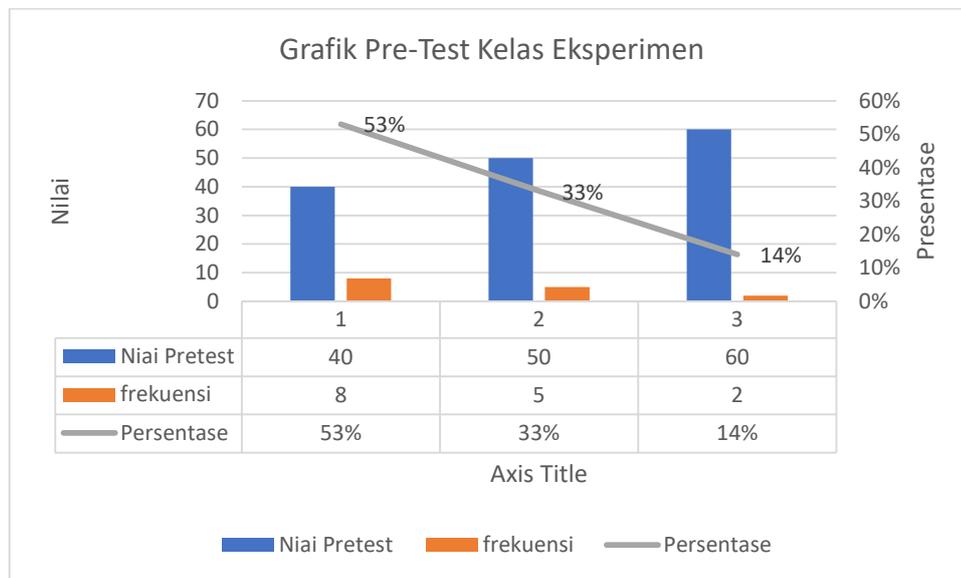
Berdasarkan data kelompok diatas, diketahui bahwa perolehan nilai terendah di kelas kontrol adalah 30 dengan persentase 13%, sedangkan nilai tertinggi adalah 50 dengan persentase 20%. Kemudian di kelas eksperimen, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40 dengan persentase 53%, dan nilai tertinggi sebesar 60 dengan persentase 14%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh pada kelas kontrol dan eksperimen belum mencapai KKM, sehingga

hasil belajar tergolong masih sangat rendah. Berikut grafik dari perolehan nilai Pre-Test kelas kontrol dan eksperimen pada gambar 4.1 dan 4.2:



**Gambar 4. 1 Grafik Pre-Test Kelas Kontrol**

Berdasarkan grafik diatas diperoleh bahwa pada kelas kontrol siswa masih mendapat hasil belajar yang berada dibawah KKM yaitu perolehan nilai 30 sebanyak 2 siswa dengan presentase 13%, perolehan nilai 40 sebanyak 10 siswa dengan presentase 67%, dan perolehan nilai 50 sebanyak 3 siswa dengan presentase 20%. Hal ini menunjukkan bahwa dikelas kontrol pada pemberian Pre-Test seluruh siswa masih tergolong memiliki hasil belajar yang sangat rendah berada dibawah nilai KKM.



**Gambar 4. 2 Grafik Pre-Test Kelas Eksperimen**

Grafik Pre-Test kelas eksperimen siswa menunjukkan sebanyak 8 siswa memperoleh nilai 40 dengan presentase 53%, sebanyak 5 siswa memperoleh nilai 50 dengan presentase 33%, sedangkan sebanyak 2 siswa memperoleh nilai 60 dengan persentase 14%. Berdasarkan data pada grafik tersebut dapat diketahui bahwa nilai siswa masih berada dibawah nilai KKM.

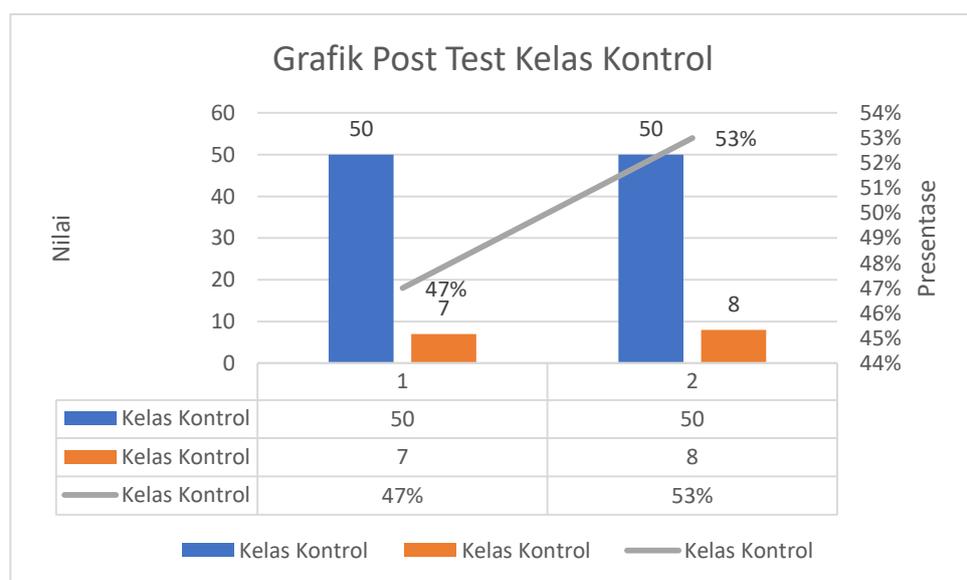
#### **b. Hasil Pengumpulan Data Post-Test Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Pengumpulan hasil Post-Test siswa kembali dilakukan kepada kelas kontrol dan eksperimen. Namun, kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran berbasis Audio Visual, sedangkan pada kelas eksperimen, pembelajaran mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual. Berikut hasil perolehan yang disajikan dalam bentuk data kelompok pada tabel 4.4.

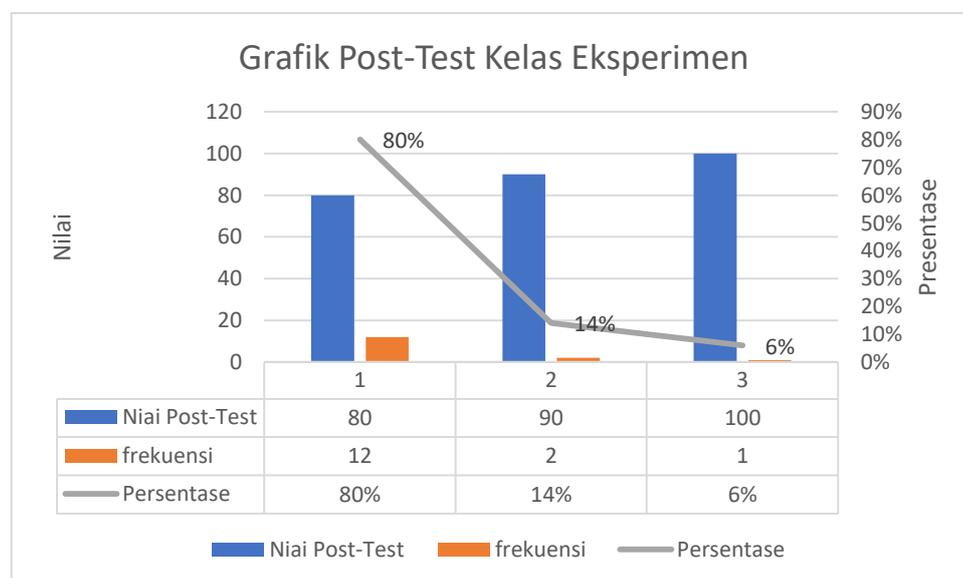
**Tabel 4. 4 Data Post-Test Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
Post-Test	Frekuensi	Persentase	Post-Test	Frekuensi	Persentase
50	7	47%	80	12	80%
50	8	53%	90	2	14%
-	-	-	100	1	6%
<b>Jumlah</b>	15	100%	<b>Jumlah</b>	15	100%

Berdasarkan perolehan nilai pot-test yang telah dikelompokkan pada tabel 4.4 diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan terhadap nilai pada kelas kontrol, namun tidak terjadi peningkatan secara signifikan. Dengan rata-rata nilai 55,3. Namun pada kelas eksperimen, sebagai kelas yang mendapatkan perlakuan X, terdapat peningkatan hasil belajar dengan memperoleh rata-rata nilai sebesar 82,6. Hal ini akan dipaparkan dalam bentuk grafik pada gambar 4.3 dan 4.4:

**Gambar 4. 3 Grafik Post-Test Kelas Kontrol**

Pada grafik post test siswa kelas kontrol terdapat peningkatan namun tidak signifikan terhadap hasil belajar siswa, seluruh siswa dikelas tersebut belum dapat memperoleh nilai diatas KKM. Hal tersebut ditunjukkan dari perolehan nilai yang masih tergolong rendah yakni, terdapat 7 siswa yang masih memperoleh nilai 50 dengan presentase 47%, dan 8 siswa dengan perolehan nilai 60 pada presentase 53%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di kelas kontrol tidak mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan diidentifikasinya beberapa faktor seperti penggunaan media dan model pembelajaran yang masih kurang tepat dan siswa kurang memahami materi pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang bersifat monoton.



**Gambar 4. 4 Grafik Post-Test Kelas Eksperimen**

Pada grafik Post-Test siswa kelas eksperimen terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa, yakni terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai 80 dengan presentase 80%, terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai 90 dengan presentase 14%, dan terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai 100 dengan presentase 6%. Hal

ini membuktikan bahwa siswa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran mengalami peningkatan terhadap hasil belajar mereka. Seluruh siswa di kelas eksperimen memperoleh nilai di atas KKM, hal tersebut membuktikan bahwa jika didalam pembelajaran, guru perlu memperhatikan kebutuhan dan fasilitas yang perlu diberikan kepada siswa.

#### 4.1.2 Analisis Deskriptif

##### 1. Uji Normalitas

Menurut (Fahmeyzan et al., 2020), Uji normalitas adalah prosedur yang dilakukan untuk menilai apakah distribusi data dalam sebuah kelompok atau variabel mengikuti distribusi normal atau tidak.

Adapun pedoman dalam pengambilan Keputusan uji normalitas ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas  $< 0,05$ , maka data berdistribusi tidak normal.
- b. Jika probabilitas  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal.

Berikut adalah tabel hasil uji normalitas yang dilakukan terhadap data Pre-Test Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen :

**Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas  
Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
New Pre Test kontrol	.137	15	.200 <sup>*</sup>	.949	15	.509
Post Test Kontrol	.177	15	.200 <sup>*</sup>	.927	15	.245
Pre Test Eksperimen	.190	15	.152	.902	15	.101
Post Test Eksperimen	.191	15	.147	.939	15	.369

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas pada tabel 4.5 diatas, maka dapat dikatakan bahwa data dari Pre-Test dan Post Test kelas kontrol, Pre-Test dan Post-Test kelas eksperimen adalah berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan dari hasil signifikansi Shapiro-Wilk yang dihasilkan lebih dari ( $> 0,05$ ).

## 2. Uji Homogenitas

Menurut (Suciati et al., 2020), uji homogenitas adalah salah satu prosedur dalam statistik yang digunakan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi yang sama atau tidak. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas atau nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka kedua kelompok memiliki varians yang berbeda (Tidak Homogen).
- b. Jika probabilitas atau nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka kedua kelompok memiliki varians yang sama (Homogen).

Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas nilai Pre-Test dan Post-Test dari kelas kontrol dan eksperimen pada tabel 4.6:

**Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas**

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.148	3	56	.931
Siswa	Based on Median	.136	3	56	.938
	Based on Median and with adjusted df	.136	3	48.516	.938
	Based on trimmed mean	.135	3	56	.939

Dari hasil uji homogenitas yang telah diperoleh berdasarkan pengolahan data yang dilakukan menggunakan *software* SPSS 24.0 *For Windows*, memperoleh

nilai signifikansi sebesar 0,931. Dengan artian, lebih dari 0,05, maka kedua kelompok memiliki varians yang sama (Homogen).

### 3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini memanfaatkan uji hipotesis (*Independent Sample Test*) dengan total sampel sebanyak 30 siswa dengan rincian 15 siswa kelas eksperimen dan 15 siswa kelas kontrol. Pengujian dilakukan berdasarkan perolehan hasil belajar siswa pada nilai Post-Test. Analisis data dilakukan dengan menggunakan *Software SPSS 24.0 For Windows* dengan Tingkat signifikansi sebesar 0,05. Adapun dasar penentuan pengambilan Keputusan pada uji ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka Terdapat Pengaruh dari Media Pembelajaran berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612.
- b. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka Tidak Terdapat Pengaruh dari Media Pembelajaran berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612.

Berikut hasil pengujian hipotesis yang akan dipaparkan pada tabel 4.7.

**Tabel 4. 7 Hasil Uji Hipotesis**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	3,087	,090	-11,313	28	,000	-19,333	1,709	-22,834	-15,833
	Equal variances not assumed			-11,313	23,548	,000	-19,333	1,709	-22,864	-15,803

Dari hasil perolehan Uji Hipotesis yang telah dilakukan menggunakan Uji *Independent Sample Test*, diketahui bahwa nilai sig (*2-tailed*) yang diperoleh adalah 0,000, dengan arti nilai signifikansi tersebut kurang dari ( $< 0,05$ ), dengan

demikian berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan dalam Uji hipotesis yang telah dilakukan adalah, Terdapat Pengaruh dari Media Pembelajaran berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612.

## **4.2 Pembahasan Hasil Penelitian**

### **4.2.1 Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual**

Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 164612 sebelum menggunakan media pembelajaran audio visual, tergolong sangat rendah, diantaranya masih terdapat banyak siswa yang tidak memperoleh nilai diatas KKM. Mulai dari kelas kontrol dan eksperimen. Hal ini diuji dengan adanya pemberian Pre-Test pada siswa, diantaranya dua kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol dan eksperimen sama-sama tidak diberikan perlakuan untuk mengukur hasil Pre-Test mereka. Perolehan hasil belajar dari kedua kelas tersebut tergolong masih sangat rendah dan tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal tersebut diperoleh dari nilai rata-rata Pre-Test siswa di kelas kontrol sebesar 40,6 dan di kelas eksperimen 46.

### **4.2.2 Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual**

Terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV setelah menggunakan media pembelajaran audio visual yang dilakukan di kelas eksperimen sebagai kelas penerima perlakuan. Namun untuk menjadi perbandingan dan melihat terdapat atau tidaknya pengaruh terhadap media pembelajaran audio visual sebagai variabel X, di kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yang sama seperti di kelas eksperimen. Sehingga terdapat

perbedaan hasil belajar yang sangat signifikan yakni di kelas kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata 53,3, sedangkan di kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83,3. Hal ini juga dikuatkan oleh perolehan nilai di kelas eksperimen yang seluruhnya melewati KKM, sedangkan dikelas kontrol siswa belum bisa mencapai nilai KKM.

#### **4.2.3 Pengaruh Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612**

Penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612 ini mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 164612.

Penelitian ini dimulai dengan dilakukannya wawancara dan observasi awal oleh peneliti bersama guru kelas IV, di mana hasil dari wawancara dan observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV tersebut masih sangat rendah dan tidak melewati nilai KKM. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan memanfaatkan Media Pembelajaran berbasis Audio Visual.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah, peneliti menguji kevalidan tes yang akan digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji validitas dan reliabilitas setelah tes tersebut di validkan kepada siswa kelas IV-A (yang menjadi kelas eksperimen). Setelah mendapatkan hasil tes yang valid dan reliabel, kemudian peneliti mengumpulkan data hasil belajar siswa dengan memanfaatkan pemberian Pre-Test dan Post-Test.

Hasil Pre-Test dan Post-Test siswa diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas, yang ternyata hasilnya berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya peneliti melakukan Uji Hipotesis *Independent Sample Test* dengan perolehan hasil signifikansi 0,000 dengan arti lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini juga dikuatkan dengan perolehan rata-rata hasil Post-Test siswa kelas eksperimen yang jauh meningkat daripada kelas kontrol.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Suaib, 2020), dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, penelitian ini menunakan metode *pre-experimental design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling* model *sampling purposive*, dengan jumlah sampel sebanyak 28 siswa dari 31 siswa kelas IV C. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test sebesar 59,29 dan nilai post-test sebesar 75,07, nilai signifikansi pada pre-test sebesar 0,126, signifikansi untuk post-test sebesar 0,082, dan signifikansi media audio visual sebesar 0,200. Masing-masing nilai Sig. lebih dari 0,05, pengujian hipotesis dengan uji t, sehingga dapat dinyatakan bahwa media audio visual berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar.

Selanjutnya, penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erika Wulan Sari, dengan judul penelitian Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 101 Kota Bengkulu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di SD Negeri 101 Kota Bengkulu. Penelitian ini

menggunakan Teknik pengumpulan data berupa tes pilihan berganda, teknik analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas, dan yang terakhir yaitu uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa  $t$ -hitung  $>$   $t$ -tabel ( $3,252 > 2,008$ ) yang berarti  $H_a$  diterima, sehingga dapat ditarik Kesimpulan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SD negeri 101 Kota Bengkulu.

Penelitian ini juga dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahyanda & Wibisono dengan judul penelitian Penerapan Media Pembelajaran Audio-Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas 2 SDN Balarejo Kabupaten Magetan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Balarejo Kabupaten Magetan ditandai dengan peningkatannya nilai rata-rata pada hasil tes siklus 1 semula 73 meningkat menjadi 79 dan persentase ketuntasan hasil belajar yang semula 69% menjadi 77%, sedangkan pada hasil tes siklus 2 nilai rata-rata menjadi 88 dan persentase ketuntasan hasil belajar menjadi 100%.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah didapatkan, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612 telah mencapai tujuan dan dikatakan berhasil atau berpengaruh. Hal ini didukung dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan sebesar 82,6, dimana pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan hanya memperoleh nilai rata-rata sebesar 42. Hal ini juga didukung dengan adanya hasil uji hipotesis menggunakan Uji Hipotesis (*Independent Sample Test*), yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 di mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dengan demikian terdapat Pengaruh yang signifikan Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612.

#### **5.2 Saran**

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dari penggunaan Media Pembelajaran berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612, memberikan keterbukaan pada peneliti untuk beberapa saran terhadap pihak-pihak terkait sebagai berikut:

- a. Pihak sekolah dan guru, disarankan untuk lebih sering menggunakan media dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar di kelas, sehingga

akan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas

- b. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajawa siswa, baik dalam pembelajaran IPAS, maupun dalam berbagai konteks pembelajaran lainnya. Media pembelajaran ini juga sangat dianjurkan untuk digunakan sebagai bahan evaluasi berkala,serta mendapatkan umpan balik dari siswa mengenai kelebihan penggunaannya. Dengan begitu, perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan dapat dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, L. N. R. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Mts Ma'Arif Sukosari Ponorogo*. November, 129.
- Aida, L. N., Maryam, D., Agami, S. D., & Fuwaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-44.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Azizah, N., Zmaroni, M., & Ginanjar, R. R. (2022). Analisis Kesulitan Belajar dalam Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Hidayaturrohman Kecamatan Teluknaga Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1707–1715.
- Cahyanda, D., & Wibisono, F. (2022). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS 2 SDN BALEREJO KABUPATEN MAGETAN*. 2.
- Elfrianto, E., Nasution, I. S., & Siregar, E. F. (2020). Implementasi Pembelajaran Aktif Berorientasi Mikir (Mengamati, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi) di SD Muhammadiyah 12 Medan. *Pelita Masyarakat*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.31289/pelitamasyarakat.v2i1.4071>
- Fahmeyzan, D., Soraya, S., & Etmy, D. (2018). Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi dengan Menggunakan Skewness dan Kurtosi. *Jurnal VARIAN*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.30812/varian.v2i1.331>
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9324–9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Grade, V. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Video Pembelajaran) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN Gunung Sari I Kecamatan Rappocini Kota Makassar*. 1, 1–14.
- Handayani, S. et al. (2020). Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi “Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0”. In *Strategi pembelajaran Ekonomi Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0*.

- Lestari, P. I., & I Nengah Suastika. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>
- Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Pascasarjana Univearsitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 978-623–98(November), 1–7.
- Muhammad Dhorri. (2021). Analisis Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Belajar Mengajar di SD Negeri 7 Kayuagung. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 1(1), 110–124. <https://doi.org/10.14421/hjie.2021.11-09>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Rusydi, M. (2020). Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Integrasi Ilmu: Komparasi Pemikiran Imam Suprayogo Dan Azhar Arsyad. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 2(2), 107–119. <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v2i2.2258>
- Sakila, R., Lubis, N. faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917.
- Suaib, N. S. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menulis Puisi. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3, 1–16.
- Suciati, S., Utami, D. P., & Arsini, N. P. A. (2020). Uji Homogenitas Tepung Ikan Pada Sampel Uji Banding Antar Laboratorium Di Balai Besar Riset Budidaya Laut Dan Penyuluhan Perikanan. *Buletin Teknik Litkayasa Akuakultur*, 18(2), 139. <https://doi.org/10.15578/blta.18.2.2020.139-143>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Suprianto, E. (2020). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.810>
- Suryani, L., & Seto, S. B. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900–908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>
- Suyitno, Primartadi, A., Jatmoko, D., Nurtanto, M., & Ratnawati, D. (2020). The influence of audio visual media on student interest: Automotive clutch power train system. *Journal of Physics: Conference Series*, 1700(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1700/1/012049>
- Tulljanah, R., & Amini, R. (2021). Model Pembelajaran RADEC sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Higher Order Thinking Skill pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: Systematic Review. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5508–5519. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1680>

- Wati, U. A. (2015). Hakikat, Fungsi, Manfaat Media dan Sumber Belajar. *Media Dan Sumber Belajar SD*, 11.
- Winarto, W., Syahid, A., & Saguni, F. (2020). Effectiveness the Use of Audio Visual Media in Teaching Islamic Religious Education. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 81–107. <https://doi.org/10.24239/ijcied.vol2.iss1.14>

## Lampiran 1 Modul Ajar

### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA SD NEGERI 164612 MATA PELAJARAN IPAS

Satua Pendidikan	:SD Negeri 164612
Fase/Kelas	:A/IV
Semester	:Genap
Tahun Pelajaran	:2023 / 2024
Mata Pelajaran	:IPAS
Model pelajaran	:Tatap Muka
Alokasi Waktu	:2 x35 menit(1pertemuan)
Deskripsi umum	:Modul ajar ini dibuat agar siswa mampu mengidentifikasi terhadap Aku dan Kebutuhanku.

#### A. Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat menentukan, mengkategorikan kebutuhan sehari-hari berdasarkan skala prioritas dari yang terpenting dan menyimpulkan perbedaan kebutuhanku.

#### B. Tujuan Pembelajaran Elemen:

1. peserta didik dapat menentukan jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan melalui lembar penugasan LKPD dengan tepat.
2. Peserta didik dapat mengkategorikan kebutuhan hidup melalui lembar penugasan LKPD dengan tepat.

#### C. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan.
2. Peserta didik dapat mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan.

3. Peserta didik dapat mengkategorikan kebutuhan hidupnya dengan membuat tabel skala

Prioritas

#### **D. Dimensi Profil Pelajar Pancasila**

- Beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
- Gotong Royong
- Mandiri, dan
- Bernalar Kritis
- Kreatif

#### **E. Prasyarat (Kompetensi Awal)**

Mengenai kebutuhan sehari-hari.

#### **F. Pemahaman Bermakna**

Meningkatkan kemampuan siswa dalam memberikan contoh manfaat aku dan kebutuhanku

#### **G. Pertanyaan Pemantik**

1. Apa saja kebutuhan manusia?
2. Mengapa manusia memiliki kebutuhan?
3. Apa hubungan kebutuhan dengan keinginan manusia?

#### **H. Indikator Keberhasilan**

1. Siswa mampu memahami aku dan kebutuhanku.
2. Siswa mampu menjawab mengapa manusia memiliki kebutuhan.
3. Siswa mampu membedakan apa hubungan kebutuhan dengan keinginan manusia.

**L.Asesmen.**

❖ Asesmenumatif

Tes tulis:Soal pilihan Ganda

**J.Metode Pembelajaran**

1. Diskusi
2. Eksperimen
3. Penugasan
4. Ceramah

**K.Sarana dan Prasarana**

- Alat tulis.
- Buku tulis.
- LKPD.
- Buku pengangan guru.

**L.Media**

- Vidio pembelajaran .

**M.Langkah Pembelajaran**

1.Kegiatan Pembuka(10menit)

- Guru memulai pembelajaran dengan aktivitas rutin seperti salam dan doa.
- Guru memandu siswa membaca materi bacaan dibuku.



## Ide Pengajaran



Mari Mencoba



### Persiapan sebelum kegiatan:

- Siapkan kartu gambar bentang alam seperti pegunungan, pantai, sungai, lembah dan tempat tinggal guru mengajar.
- Selebar kertas kosong untuk masing-masing peserta didik.
- Apabila tidak memungkinkan menggunakan gambar, guru dapat menggunakan teks atau tulisan bentang alam.

1. Mulailah dengan kegiatan literasi pada teks pembuka Topik B di Buku Siswa. Lanjutkan diskusi dengan memberikan pertanyaan mengapa manusia memiliki kebutuhan?
2. Pandu peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan yang dihasilkan atau diproduksi di daerah tempat tinggal dengan pertanyaan berikut.
  - a. Apa kebutuhan yang dapat dihasilkan di daerah kita (bisa tingkat desa, kota/kabupaten, atau provinsi)?
  - b. Apakah semua kebutuhan tersedia di daerah kalian tinggal?
  - c. Bagaimana cara kalian mendapatkan kebutuhan yang tidak ada di sekitar kalian?
  - d. Menurut kalian bisakah kita memenuhi semua kebutuhan kita sendiri? Jelaskan!
3. Beri pertanyaan pembuka pada peserta didik untuk menjadi ide kegiatan ini. "Lalu bagaimana manusia mendapatkan kebutuhannya pada zaman dulu?"
4. Berikan pengarahan kepada peserta didik tentang kegiatan yang akan dilakukan, yaitu bermain peran. Guru dapat memberikan peraturan permainan sebagai latar belakang cerita permainan peran kali ini, yaitu:
  - a. Peserta didik menjadi penjelajah waktu yang kembali ke zaman batu melalui mesin waktu.
  - b. Belum ada uang ditemukan di zaman ini.
  - c. Peserta didik akan dibawa ke daerah yang berbeda.
  - d. Peserta didik akan memilih daerah tempat mereka akan pergi.
  - e. Tempelkan gambar bentang alam dan minta peserta didik menentukan kemana mereka akan pergi.

202

Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV

### Tips:



- Jadikan peraturan permainan ini sebuah cerita narasi di mana guru bertindak sebagai naratornya.
- Suasanakan lingkungan kelas mirip seperti zaman batu dengan membuat gerbang mesin waktu.
- Jadikan pilihan gambar bentang alam ini sebagai acuan dalam pembentukan kelompok peserta didik (4-5 kelompok).
- Tentukan jumlah peserta didik yang bisa dikirimkan ke suatu daerah. Contoh yang dapat dikirimkan ke daerah pantai hanya 6 atau 7 orang. tujuannya agar ada penyebaran yang merata tiap kelompoknya.

214/264

5. Cek pemahaman peserta didik tentang hasil kebutuhan yang ada di tempat tujuannya dengan pertanyaan sebagai berikut.
  - a. Di mana tempat tujuan kalian?
  - b. Apa saja hasil bumi, atau sumber daya alam yang terdapat di daerah tujuan kalian?
6. Arahkan kelompok untuk mendiskusikan hasil bumi di daerah tujuannya dan menuangkan dalam bentuk gambar sesuai instruksi pada Buku Siswa.
7. Setelahnya, arahkan kelompok untuk mendiskusikan pertanyaan yang ada pada Buku Siswa. Ketika menjelaskan berikan contoh kasus dan cara menuliskannya ke dalam tabel.

## Informasi Untuk Guru

Salah satu cara manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya adalah dengan bekerja. Nelayan bekerja di tengah laut untuk mendapatkan ikan. Petani bekerja membajak sawah untuk menghasilkan padi yang dapat dikonsumsi atau dimakan bersama keluarga. Namun ada kalanya kebutuhan manusia tidak dapat terpenuhi. Ada beberapa faktor yang memengaruhi terbatasnya pemenuhan kebutuhan manusia.

### 1. Kondisi geografis

Letak suatu daerah sangat memengaruhi bentuk aktivitas pemenuhan kebutuhan manusia. Contoh untuk orang yang tinggal di daerah pantai, secara geografis berbatasan dengan laut. Hal ini menyebabkan orang-orang yang tinggal di daerah ini mayoritas hanya dapat menghasilkan kebutuhan yang bersumber pada daya alam laut seperti ikan, kerang, rumput laut, dan sebagainya. Kebutuhan pangan orang yang tinggal di laut seperti padi, baju, atau hasil pertanian pasti akan terbatas mengingat kebutuhan ini banyak terdapat di daerah dataran rendah. Begitu juga dengan orang yang tinggal dataran tinggi mungkin cukup sulit untuk mendapatkan kebutuhan lauk pauk seperti ikan karena kondisi geografisnya yang jauh dari pantai atau laut.

### 2. Sumber Daya Alam

Sumber daya alam yang dimiliki setiap daerah pasti berbeda-beda dan cukup beragam tergantung dengan kondisi geografis yang dimiliki daerah tersebut. Bagi orang yang tinggal di daerah dataran rendah sumber daya alam hasil tanah akan melimpah ruah, sementara orang yang tinggal di daerah dataran tinggi memiliki keterbatasan itu.

### 3. Sumber Daya Manusia

Tidak semua orang memiliki keahlian yang mumpuni dalam melakukan pengolahan sumber daya alam yang dimiliki daerahnya. Sehingga butuh orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidup tersebut.

Pada topik ini peserta didik akan diperkenalkan bagaimana manusia memenuhi kebutuhan hidupnya dan uang sebagai alat tukar. Kegiatan pembelajaran diawali dengan bermain peran seolah-olah peserta didik berada pada suatu kondisi terbatas. Guru akan berperan sebagai narator yang mengarahkan daya berpikir kritis mereka untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Peserta didik dapat bergotong royong dalam membangun dan menciptakan situasi yang mendukung permainan peran.

Kegiatan diskusi, wawancara, dan literasi yang dilakukan secara mandiri merupakan kegiatan selanjutnya peserta didik dalam mencari informasi pada topik ini. Guru dapat membantu dengan menguatkan pemahaman serta meluruskan miskonsepsi. Kemudian dari pemahaman tersebut peserta didik akan diajak berpikir kritis berupa peta pikiran dalam kegiatan refleksi.

## B.1 Masa Sebelum Uang Ditemukan

### Informasi untuk Guru

Sistem barter adalah sistem tukar barang yang digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan manusia pada masa sebelum uang ditemukan. Pada awalnya setiap orang berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya melalui usaha sendiri. Usaha yang dilakukan antara lain adalah berburu, membuat pakaian sendiri dari bahan-bahan sederhana, serta mencari buah-buahan untuk dikonsumsi sendiri. Perkembangan selanjutnya manusia dihadapkan pada kenyataan bahwa apa yang dilakukannya tidak cukup memenuhi seluruh kebutuhannya. Keterbatasan kebutuhan, kondisi geografis, dan sumber daya alam memaksa manusia untuk bertukar barang kebutuhan pada masa itu.

Pada tahap awal manusia melakukan pertukaran antara barang dengan barang dari kelompok yang saling membutuhkan. Inilah yang menjadi cikal bakal sistem barter, yaitu sistem jual beli barang ditukar dengan barang.

#### Kelebihan sistem barter:

1. Cukup mudah karena hanya bertukar suatu barang dengan barang jenis lainnya.
2. Mendapat barang bernilai di atas barang yang ditukar.
3. Adanya keinginan yang sama (keinginan saling bertukar barang)
4. Barang dapat ditukar berdasarkan kesepakatan.

#### Kelemahan sistem barter

1. Sulit mendapatkan orang yang bertukar dengan barang yang dibutuhkan.
2. Sulit memperoleh barang yang memiliki nilai pertukaran yang seimbang atau hampir sama nilainya.
3. Sulit menemukan orang yang sama-sama ingin bertukar barang yang saling dibutuhkan.
4. Tidak ada nilai ukur yang pasti.

### Informasi Untuk Guru

Kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dimiliki atau diperlukan oleh seseorang untuk bertahan hidup dan memiliki kehidupan yang layak. Jenis kebutuhan manusia bermacam-macam. Bila dilihat dari kepentingan atau intensitasnya, kebutuhan manusia terbagi menjadi 3, yaitu:

1. Kebutuhan primer → Kebutuhan mutlak dan utama dari setiap individu yang harus dipenuhi. Jika kebutuhan tersebut tidak dapat dipenuhi, maka individu tersebut akan terancam kehidupannya.  
Terdapat 3 macam kebutuhan primer, diantaranya:
  - a. **Pangan**, adalah kebutuhan utama yakni makanan dan minuman.
  - b. **Sandang** adalah kebutuhan utama akan pakaian yang melindungi tubuh manusia dari lingkungan.
  - c. **Papan** adalah kebutuhan utama akan tempat tinggal untuk berlindung.
2. Kebutuhan sekunder → Kebutuhan yang muncul setelah kebutuhan primer dapat terpenuhi.  
Contoh: telepon genggam, kendaraan, sepatu, dan sebagainya.
3. Kebutuhan tersier → Kebutuhan yang ada atau dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi.  
Kebutuhan tersier ini biasanya berupa kebutuhan barang mewah untuk memperlihatkan jenjang sosial seseorang atau dapat berfungsi sebagai hiburan. Contoh mobil mewah, pergi berlibur, villa, barang bermerk dan sebagainya.  
Kebutuhan ini dapat berbeda-beda pada setiap individunya. Tergantung kemampuan ekonomi dan profesi seseorang.

Sebuah kebutuhan bisa jadi berawal dari sebuah keinginan. Keinginan untuk menjadi lebih baik dan hidup lebih layak. Keinginan merupakan fungsi tambahan yang ingin dimiliki. Jika tidak terpenuhi, maka tidak akan mengganggu kelangsungan hidup seseorang. Namun, keinginan pun harus didasari dengan kemampuan diri

196

Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV

masing-masing individu. Bila tidak terkontrol dengan baik, keinginan akan membuat kelangsungan hidup tidak berjalan dengan baik. Maka dari itu, ada baiknya waktu pemenuhan kebutuhan diutamakan terlebih dahulu. Bagaimana mengatur urutan kebutuhan berdasarkan waktunya?

Kebutuhan manusia berdasarkan waktu adalah:

- a. **Kebutuhan sekarang** → kebutuhan yang harus segera dipenuhi dan tidak dapat ditunda
- b. **Kebutuhan mendesak** → kebutuhan yang tiba-tiba muncul dan bersifat sangat kritis, sehingga dapat mengancam nyawa jika tidak dipenuhi.
- c. **Kebutuhan yang Akan Datang** → kebutuhan yang dapat dipenuhi di kemudian hari dan dapat ditunda sebab sifatnya yang tidak mendesak. Kebutuhan ini dapat direncanakan terlebih dahulu.

Pada topik ini peserta didik akan mengenal tentang berbagai jenis kebutuhan manusia berdasarkan kepentingannya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui pengamatan sederhana akan melatih kemampuan analisis peserta didik dengan cara mengelompokkan kebutuhan sehari-hari. Dengan bekal pegelompokkan kebutuhan masing-masing individu, peserta didik akan belajar berdiskusi secara berkelompok untuk mendeskripsikan kebutuhan berdasarkan urutan kepentingan dan urgensi (mendesak). Disini guru berperan aktif untuk menguatkan pemahaman tentang skala prioritas. Peserta didik akan mempresentasikan hasil diskusi secara berkelompok bergantian mendengarkan tanggapan dari kelompok lain. Kegiatan ini akan membantu peserta didik santun selama kegiatan berlangsung. Kemudian dari diskusi ini, peserta didik akan diajak berpikir kritis melalui kegiatan refleksi, mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

209/264



### Perlengkapan

Perlengkapan yang dibutuhkan oleh peserta didik:

1. kartu kebutuhan manusia (lampiran 7.1);
2. alat tulis;
3. alat mewarnai;
4. kertas samson;
5. buku tulis.

### Ide Pengajaran



Mari Mencari Tahu



Persiapan sebelum kegiatan:

#### 4. Kegiatan Inti (40 menit)

- Guru membagi siswa menjadi kelompok yang terdiri atas 2-3 orang perkelompok.
- Pengarahan tentang cara pengerjaan LKPD.
- Dengan bimbingan guru, siswa mengerjakan aktivitas LKPD bersama kelompok.
- Guru mengawasi siswa melakukan diskusi atas hasil kerja siswa.
- Dengan bimbingan guru, tiap kelompok mempresentasikan hasil kerja siswa.
- Guru memandu siswa melakukan refleksi atas hasil kerja yang sudah disampaikan.

#### 5. Kegiatan Penutup (20 menit)

- Guru membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru memberikan penguatan materi pembelajaran.
- Murid dimotivasi untuk berkomunikasi aktif jika memiliki kesulitan

Mengetahui,  
2024



Mengetahui, Juni

The image shows a handwritten signature in blue ink. Below the signature, the name "Yanti" is printed in a bold, black font.

## Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara Bersama Guru



### Lampiran 3 Bukti Lembar Observasi

**BUKTI LEMBAR OBSERVASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Syawaluddin Ketaren, S.Pd, M.Pd  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Nama Lembaga/Instansi : SDN 164612  
 Alamat Instansi : Jl Rumah Sakit Umum, Pasar Baru, Kec. Tebing Tinggi Kota, Kota Tebing Tinggi

Membenarkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Yanti  
 NPM : 2002090271  
 Prodi : PGSD

Telah melakukan observasi (pengamatan) awal dalam rangka perencanaan penelitian / pentusunanskripsi / Tugas Akhir yang dilakukan pada :

Hari, tanggal : Sabtu, 16 Desember 2023  
 Pihak yang ditemui : Seluruh warga SDN 164612

Dengan hasil sebagai berikut :

a. Masalah yang ditemui:

1. Hasil belajar siswa pada materi IPAS masih ada yang Rendah
2. Penggunaan media pembelajaran masih dominan menggunakan buku
3. Masih ada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran

b. Bukti adanya masalah :

1. Rata rata nilai siswa kelas IV dalam menjawab soal Pilihan Ganda masih Cukup rendah

c. Penyebab adanya masalah tersebut:

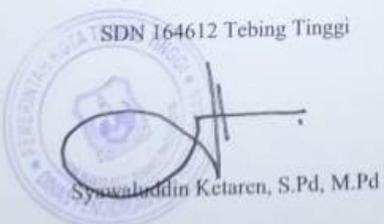
1. Kurang diterapkan penggunaan media yang berbasis audio visual
2. Gaya belajar siswa yang berbeda beda

d. Dampak masalah tersebut:

1. Hasil belajar siswa terhadap materi yang masih kurang

Kepala Sekolah

SDN 164612 Tebing Tinggi

  
Syawaluddin Ketaren, S.Pd, M.Pd

Tebing Tinggi,

Guru Kela IV

  
T. Manurung

## Lampiran 4 Soal Instrumen

### Soal Pilihan Ganda

1. Perhatikan gambar berikut ini?



Gambar di atas merupakan contoh dari kebutuhan..

- A. Skunder
  - B. Primer
  - C. Tersier
  - D. Mendesak
2. Kebutuhan yang pemenuhan nya tidak dapat di tunda dan harus di penuhi saat kebutuhan tersebut dirasakan yaitu....
- A. Kebutuhan mendesak
  - B. Kebutuhan masa depan
  - C. Kebutuhan sekarang
3. Perhatikan kebutuhan di bawah ini....
- 1. Kebutuhan primer
  - 2. Kebutuhan jasmani
  - 3. Kebutuhan skunder
  - 4. Kebutuhan tersier
- Kebutuhan berdasarkan intensitasnya ditunjukkan pada nomor...
- A. 1-2-3
  - B. 1-2-4
  - C. 1-3-4
  - D. 2-3-4
4. Benda yang diterima masyarakat umum sebagai alat tukar dalam kegiatan ekonomid dan telah di keluarkan oleh negara adalah....
- A. Batu
  - B. Uang

- C. Makanan  
D. Koin
5. Berikut di bawah ini merupakan contoh kebutuhan tersier yaitu....
- A. Kapal pasier  
B. Pakaian  
C. Makanan  
D. Tempat tidur
6. Denita memerlukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan sekolahnya. Denita memerlukan kebutuhan apa untuk pergi ke sekolah ....
- A. Pakaian  
B. Sandang  
C. Papan  
D. Yang akan datang
7. Susu dan air yang setiap hari diminum termasuk kebutuhan...
- A. Pangan  
B. Sandang  
C. Papan  
D. Yang akan datang
8. Perhatikan benda benda berikut?
1. Air Mineral
  2. Baju
  3. Kalung emas
  4. HP
- Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja jadi kantor. urutan benda yang harus dibeli Adit yang paling penting yaitu....
- A. 1-2-4-3  
B. 2-1-4-3  
C. 1-2-3-4  
D. 2-1-3-4

9. Salah satu kebutuhan pangan adalah .Berikut ini merupakan salah satu contoh pangan yaitu....
- A. Nasi goreng
  - B. Air putih
  - C. Sepatu
  - D. Rumah
10. Kebutuhan manusia berdasarkan kepentingan atau intentitas keguruan dibedakan menjadi tiga.salah satunya adalah kebutuhan skunder. Berikut ini yang merupakan contoh kebutuhan sekunder yaitu..
- A. Ayam goreng
  - B. Rumah
  - C. Televisi
  - D. Kalung emas
11. Tika sedang bermain di taman bersama teman-teman tiba-tiba tika pingsan dan dilarikan ke rumah sakit Biaya pengobatan tika termasuk kebutuhan..
- A.Primer
  - B.Mendesak
  - C.Yang akan datang
  - D.Akunder
12. Pak danilo mengajak keluarganya berkunjung ke kebun binatang.pada pintu masuk pak danio membelikan tiket.tiket tersebut kebutuhan...
- A.Yang akan datang
  - B.Sekarang
  - C.Mendesak
  - D.Sendang
13. Eka menabung uang jajan pada celengan ayam favoridnya.dia akan menggunakan uang untuk tamasya pada libur semester nanti.uang yang dimiliki eka digunakan untuk memenuhi kebutuhan...
- A.Searang
  - B.Mendesak
  - C.Yang akan datang

D.Papan

14. Perhatikan benda-benda berikut?

- 1.Air mineral
- 2.Baju
- 3.Kalung emang
- 4.HP

Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja di kantor.urutan benda yang harus di beli adit dari yangf paling penting yaitu...

- A.1-2-4-3
- B.2-1-4-3
- C.1-2-3=4
- D.2-1-3-4

15. Nasi dan telur goreng yang setiap hari dimakan termasuk kebutuhan..

- A.Pangan
- B.Rumah
- C.Papan
- D.Yang akan datang

16. Denia memerlukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan papan,Denia memerlukan kebutuhan...

- A.Celana
- B.Rumah
- C.Bubur
- D.HP

17. Kebutuhan manusia berdasarkan kepentingan atau intensitas kegunaan dibedakan menjadi tiga.salah satunya adalah kebutuhan skunder .Beikut ini ynag merupakan contoh kebutuhan sekunder yaitu...

- A.Ayam goreng
- B.Rumah
- C.Televisi
- D.Kalung emas

18. Salah satu kebutuhan primer adalah sandand.Berikut salah satu contoh sandang

yaitu..

- A.Nasi goreng
- B.Air Putih
- C.Sepatu
- D.Rumah

19. Widya mengikuti pelajaran olahraga di sekolah.dia tampak kelelahan dan haus.salah satu teman sidya menawarkan minuman miliknya.minuman tersebut termasuk...
- A.Kebutuhan
  - B.Keinginan
  - C.Sandang
  - D.Mainan
20. Ketika kamu ingin membeli suatu barang yang kamu butuhkan, maka kamu perlu melakukan interaksi dengan pembeli, hal yang kamu lakukan adalah proses...
- A.Jual beli
  - B.Keinginan
  - C.Simpan pinjam
  - D.Kejahatan
21. Contoh kebutuhan primer antara lain....
- A.HP
  - R.Rumah
  - C.Pakain
  - D.Makanan
22. Seorang fotografer, kebutuhan primernyaadalah...
- A. motor
  - B. HP
  - C. kamera
  - D. TV
23. Apa yang kamu lakukan terhadap kebutuhan penting dan mendesak?
- A. Melakukannya segera.
  - B. Merencanakan segera

- .C. Meminta bantuan orang lain.  
 D. Menunda atau meninggalkan.
24. Alasan orang meninggalkan barter adalah....
- A. Kebutuhan manusia semakin sedikit.  
 B. Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama  
 C. Banyak produsen yang gulung tikar.  
 D. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.
25. Fungsi uanga dalah...
- A. Sebagai alat tukar  
 B. Menurunkan nilai barang  
 C. Meningkatkan pendapatan masyarakat  
 D. Menghapus emas sebagai alat pembayaran

### **Kunci Jawaban**

- |      |      |      |
|------|------|------|
| 1.B  | 11.C | 21.D |
| 2.C  | 12.B | 22.C |
| 3.C  | 13.C | 23.C |
| 4.B  | 14.A | 24.D |
| 5.A  | 15.A | 25.A |
| 6.A  | 16.B |      |
| 7.A  | 17.C |      |
| 8.A  | 18.C |      |
| 9.A  | 19.A |      |
| 10.C | 20.B |      |

## Lampiran 5 Hasil Pre Test Siswa (Eksperimen)

## Soal Pretes

Nama : AUSYAH RAHMAANIKelas : IV A

Nama Sekolah :

1. Perhatikan gambar berikut ini?



Gambar di atas merupakan contoh dari kebutuhan...

- A. Skunder
- B. Primer
- C. Tersier
- D. Mendesak

2. Benda yang diterima masyarakat umum sebagai alat tukar dalam kegiatan ekonomidan telah dah di keluarkan oleh negara adalah....

- A. Batu
- B. Uang
- C. Makanan
- D. Koin

3. Berikut di bawah ini merupakan contoh kebutuhan tersier yaitu....

- A. Kapal pasier
- B. Pakaian
- C. Makanan
- D. Tempat tidur

4. Susu dan air yang setiap hari diminum termasuk kebutuhan...

- A. Pangan
- B. Sandang
- C. Papan
- D. Yang akan datang

5. Perhatikan benda benda berikut?

1. Air Mineral
2. Baju
3. Kalung emas
4. HP

Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja jadi kantor. urutan benda yang harus dibeli Adit yang paling penting yaitu....

- A. 1-2-4-3
- B. 2-1-4-3
- C. 1-2-3-4
- D. 2-1-3-4

6. Ketika kamu ingin membeli suatu barang yang kamu butuhkan, maka kamu perlu melakukan interaksi dengan pembeli, hal yang kamu lakukan adalah proses...

- A. Jual beli
- B. Keinginan
- C. Simpan pinjam
- D. Kejahatan

Rp 60

7. Contoh kebutuhan primer antara lain....

- A. HP
- R. Rumah
- C. Pakain
- D. Makanan

8. Apa yang kamu lakukan terhadap kebutuhan penting dan mendesak?

- A. Melakukannya segera.
- B. Merencanakan segera
- C. Meminta bantuan orang lain.
- D. Menunda atau meninggalkan.

9. Alasan orang meninggalkan barter adalah....

- A. Kebutuhan manusia semakin sedikit.
- B. Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama
- C. Banyak produsen yang gulung tikar.
- D. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.

10. Fungsi uanga dalah...

- A. Sebagai alat tukar
- B. Menurunkan nilai barang
- C. Meningkatkan pendapatan masyarakat
- D. Menghapus emas sebagai alat pembayaran

## Lampiran 6 Hasil Pre Test Siswa (Eksperimen)

**Soal Pretes**

Nama: Bintang Nita Sembiring

Kelas: IV A

Nama Sekolah :

1. Perhatikan gambar berikut ini?



Gambar di atas merupakan contoh dari kebutuhan..

A. Skunder  
 B. Primer  
 C. Tersier  
 D. Mendesak

2. Benda yang diterima masyarakat umum sebagai alat tukar dalam kegiatan ekonomid telah dah di keluarkan oleh negara adalah....

A. Batu  
 B. Uang  
 C. Makanan  
 D. Koin

3. Berikut di bawah ini merupakan contoh kebutuhan tersier yaitu....

A. Kapal pasier  
 B. Pakaian  
 C. Makanan  
 D. Tempat tidur

4. Susu dan air yang setiap hari diminum termasuk kebutuhan....

A. Pangan  
 B. Sandang  
 C. Papan  
 D. Yang akan datang

5. Perhatikan benda benda berikut?

1. Air Mineral  
 2. Baju  
 3. Kalung emas  
 4. HP

Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja jadi kantor. urutan benda yang harus dibeli Adit yang paling penting yaitu....

A. 1-2-4-3  
 B. 2-1-4-3  
 C. 1-2-3-4  
 D. 2-1-3-4

6. Ketika kamu ingin membeli suatu barang yang kamu butuhkan, maka kamu perlu melakukan interaksi dengan pembeli, hal yang kamu lakukan adalah proses...

A. Jual beli  
 B. Keinginan  
 C. Simpan pinjam  
 D. Kejahatan

7. Contoh kebutuhan primer antara lain....

A. HP  
 R. Rumah  
 C. Pakain  
 D. Makanan

8. Apa yang kamu lakukan terhadap kebutuhan penting dan mendesak?

A. Melakukannya segera.  
 B. Merencanakan segera  
 C. Meminta bantuan orang lain.  
 D. Menunda atau meninggalkan.

9. Alasan orang meninggalkan barter adalah....

A. Kebutuhan manusia semakin sedikit.  
 B. Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama  
 C. Banyak produsen yang gulung tikar.  
 D. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.

10. Fungsi uanga dalah...

A. Sebagai alat tukar  
 B. Menurunkan nilai barang  
 C. Meningkatkan pendapatan masyarakat  
 D. Menghapus emas sebagai alat pembayaran

## Lampiran 7 Hasil Pre Test Siswa (Eksperimen)

## Soal Pretes

Nama: Nursamsi

Kelas: IV A

Nama Sekolah:

1. Perhatikan gambar berikut ini?



Gambar di atas merupakan contoh dari kebutuhan..

- A. Skunder
- B. Primer
- C. Tersier
- D. Mendesak

2. Benda yang diterima masyarakat umum sebagai alat tukar dalam kegiatan ekonomidan telah dah di keluarkan oleh negara adalah....

- A. Batu
- B. Uang
- C. Makanan
- D. Koin

3. Berikut di bawah ini merupakan contoh kebutuhan tersier yaitu....

- A. Kapal pasier
- B. Pakaian
- C. Makanan
- D. Tempat tidur

4. Susu dan air yang setiap hari diminum termasuk kebutuhan...

- A. Pangan
- B. Sandang
- C. Papan
- D. Yang akan datang

5. Perhatikan benda benda berikut?

1. Air Mineral
2. Baju
3. Kalung emas
4. HP

Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja jadi kantor. urutan benda yang harus dibeli Adit yang paling penting yaitu....

- A. 1-2-4-3
- B. 2-1-4-3
- C. 1-2-3-4
- D. 2-1-3-4

6. Ketika kamu ingin membeli suatu barang yang kamu butuhkan, maka kamu perlu melakukan interaksi dengan pembeli, hal yang kamu lakukan adalah proses...

- A. Jual beli
- B. Keinginan
- C. Simpan pinjam
- D. Kejahatan

7. Contoh kebutuhan primer antara lain....

- A. HP
- B. Rumah
- C. Pakain
- D. Makanan

8. Apa yang kamu lakukan terhadap kebutuhan penting dan mendesak?

- A. Melakukannya segera.
- B. Merencanakan segera
- C. Meminta bantuan orang lain.
- D. Menunda atau meninggalkan.

9. Alasan orang meninggalkan barter adalah....

- A. Kebutuhan manusia semakin sedikit.
- B. Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama
- C. Banyak produsen yang gulung tikar.
- D. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.

10. Fungsi uanga dalah...

- A. Sebagai alat tukar
- B. Menurunkan nilai barang
- C. Meningkatkan pendapatan masyarakat
- D. Menghapus emas sebagai alat pembayaran

ju (50)

## Lampiran 8 9 Hasil Post Test Siswa (Eksperimen)

## Soal Pretes

Nama : AISYAH RAHMADANI

Kelas : IY A

Nama Sekolah :

1. Perhatikan gambar berikut ini?



Gambar di atas merupakan contoh dari kebutuhan..

- A. Skunder
- B. Primer
- C. Tersier
- D. Mendesak

2. Benda yang diterima masyarakat umum sebagai alat tukar dalam kegiatan ekonomidan telah dah di keluarkan oleh negara adalah....

- A. Batu
- B. Uang
- C. Makanan
- D. Koin

3. Berikut di bawah ini merupakan contoh kebutuhan tersier yaitu....

- A. Kapal pasier
- B. Pakaian
- C. Makanan
- D. Tempat tidur

4. Susu dan air yang setiap hari diminum termasuk kebutuhan...

- A. Pangan
- B. Sandang
- C. Papan
- D. Yang akan datang

5. Perhatikan benda benda berikut?

1. Air Mineral
2. Baju
3. Kalung emas
4. HP

Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja jadi kantor. urutan benda yang harus dibeli Adit yang paling penting yaitu....

- A. 1-2-4-3
- B. 2-1-4-3
- C. 1-2-3-4
- D. 2-1-3-4

6. Ketika kamu ingin membeli suatu barang yang kamu butuhkan, maka kamu perlu melakukan interaksi dengan pembeli, hal yang kamu lakukan adalah proses...

- A. Jual beli
- B. Keinginan
- C. Simpan pinjam
- D. Kejahatan

7. Contoh kebutuhan primer antara lain....

- A. HP
- R. Rumah
- C. Pakain
- D. Makanan

8. Apa yang kamu lakukan terhadap kebutuhan penting dan mendesak?

- A. Melakukannya segera.
- B. Merencanakan segera
- C. Meminta bantuan orang lain.
- D. Menunda atau meninggalkan.

9. Alasan orang meninggalkan barter adalah....

- A. Kebutuhan manusia semakin sedikit.
- B. Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama
- C. Banyak produsen yang gulung tikar.
- D. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.

10. Fungsi uanga dalah...

- A. Sebagai alat tukar
- B. Menurunkan nilai barang
- C. Meningkatkan pendapatan masyarakat
- D. Menghapus emas sebagai alat pembayaran

## Lampiran 9 Hasil Post Test Siswa (Eksperimen)

### Soal Pretes

Nama : *Bintang Nici Sembiring*

Kelas : *IV A*

Nama Sekolah :

1. Perhatikan gambar berikut ini?



Gambar di atas merupakan contoh dari kebutuhan..

A. Skunder

B. Primer

C. Tersier

D. Mendesak

2. Benda yang diterima masyarakat umum sebagai alat tukar dalam kegiatan ekonomidan telah dah di keluarkan oleh negara adalah....

A. Batu

B. Uang

C. Makanan

D. Koin

3. Berikut di bawah ini merupakan contoh kebutuhan tersier yaitu....

A. Kapal pasier

B. Pakaian

C. Makanan

D. Tempat tidur

4. Susu dan air yang setiap hari diminum termasuk kebutuhan...

A. Pangan

B. Sandang

C. Papan

D. Yang akan datang

5. Perhatikan benda benda berikut?

1. Air Mineral

2. Baju

3. Kalung emas

4. HP

Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja jadi kantor. urutan benda yang harus dibeli Adit yang paling penting yaitu....

A. 1-2-4-3

B. 2-1-4-3

C. 1-2-3-4

D. 2-1-3-4

6. Ketika kamu ingin membeli suatu barang yang kamu butuhkan, maka kamu perlu melakukan interaksi dengan pembeli, hal yang kamu lakukan adalah proses...

A. Jual beli

B. Keinginan

C. Simpan pinjam

D. Kejahatan

7. Contoh kebutuhan primer antara lain....

A. HP

B. Rumah

C. Pakaian

D. Makanan

8. Apa yang kamu lakukan terhadap kebutuhan penting dan mendesak?

A. Melakukannya segera.

B. Merencanakan segera

C. Meminta bantuan orang lain.

D. Menunda atau meninggalkan.

9. Alasan orang meninggalkan barter adalah....

A. Kebutuhan manusia semakin sedikit.

B. Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama

C. Banyak produsen yang gulung tikar.

D. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.

10. Fungsi uanga dalah...

A. Sebagai alat tukar

B. Menurunkan nilai barang

C. Meningkatkan pendapatan masyarakat

D. Menghapus emas sebagai alat pembayaran

*Ju (80)*

### Lampiran 10 Hasil Post Test Siswa (Eksperimen)

**Soal Pretes**

Nama : Nursamsi

Kelas : IVA

Nama Sekolah :

1. Perhatikan gambar berikut ini?



Gambar di atas merupakan contoh dari kebutuhan..

A. Skunder  
 B. Primer  
 C. Tersier  
 D. Mendesak

2. Benda yang diterima masyarakat umum sebagai alat tukar dalam kegiatan ekonomidan telah dah di keluarkan oleh negara adalah....

A. Batu  
 B. Uang  
 C. Makanan  
 D. Koin

3. Berikut di bawah ini merupakan contoh kebutuhan tersier yaitu....

A. Kapal pasier  
 B. Pakaian  
 C. Makanan  
 D. Tempat tidur

4. Susu dan air yang setiap hari diminum termasuk kebutuhan...

A. Pangan  
 B. Sandang  
 C. Papan  
 D. Yang akan datang

5. Perhatikan benda benda berikut?

1. Air Mineral  
 2. Baju  
 3. Kalung emas  
 4. HP

Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja jadi kantor. urutan benda yang harus dibeli Adit yang paling penting yaitu....

A. 1-2-4-3  
 B. 2-1-4-3  
 C. 1-2-3-4  
 D. 2-1-3-4

A. Ketika kamu ingin membeli suatu barang yang kamu butuhkan, maka kamu perlu melakukan interaksi dengan pembeli, hal yang kamu lakukan adalah proses...

A. Jual beli  
 B. Keinginan  
 C. Simpan pinjam  
 D. Kejahatan

7. Contoh kebutuhan primer antara lain....

A. HP  
 B. Rumah  
 C. Pakaian  
 D. Makanan

8. Apa yang kamu lakukan terhadap kebutuhan penting dan mendesak?

A. Melakukannya segera.  
 B. Merencanakan segera  
 C. Meminta bantuan orang lain.  
 D. Menunda atau meninggalkan.

9. Alasan orang meninggalkan barter adalah....

A. Kebutuhan manusia semakin sedikit.  
 B. Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama  
 C. Banyak produsen yang gulung tikar.  
 D. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.

10. Fungsi uanga dalah...

A. Sebagai alat tukar  
 B. Menurunkan nilai barang  
 C. Meningkatkan pendapatan masyarakat  
 D. Menghapus emas sebagai alat pembayaran

### Lampiran 11 Hasil Pre Test Siswa (Kontrol)

#### Soal Pretes

Nama : Ayu SABINA

Kelas : IV B

Nama Sekolah :

1. Perhatikan gambar berikut ini?



Gambar di atas merupakan contoh dari kebutuhan..

- A. Skunder
- B. Primer
- C. Tersier
- D. Mendesak

2. Benda yang diterima masyarakat umum sebagai alat tukar dalam kegiatan ekonomi dan telah di keluarkan oleh negara adalah....

- A. Batu
- B. Uang
- C. Makanan
- D. Koin

3. Berikut di bawah ini merupakan contoh kebutuhan tersier yaitu....

- A. Kapal pasier
- B. Pakaian
- C. Makanan
- D. Tempat tidur

4. Susu dan air yang setiap hari diminum termasuk kebutuhan....

- A. Pangan
- B. Sandang
- C. Papan
- D. Yang akan datang

5. Perhatikan benda benda berikut?

1. Air Mineral
2. Baju
3. Kalung emas
4. HP

Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja jadi kantor. urutan benda yang harus dibeli Adit yang paling penting yaitu....

- A. 1-2-4-3
- B. 2-1-4-3
- C. 1-2-3-4
- D. 2-1-3-4

6. Ketika kamu ingin membeli suatu barang yang kamu butuhkan, maka kamu perlu melakukan interaksi dengan pembeli, hal yang kamu lakukan adalah proses...

- A. Jual beli
- B. Keinginan
- C. Simpan pinjam
- D. Kejahatan

7. Contoh kebutuhan primer antara lain....

- A. HP
- B. Rumah
- C. Pakain
- D. Makanan

8. Apa yang kamu lakukan terhadap kebutuhan penting dan mendesak?

- A. Melakukannya segera.
- B. Merencanakan segera
- C. Meminta bantuan orang lain.
- D. Menunda atau meninggalkan.

9. Alasan orang meninggalkan barter adalah....

- A. Kebutuhan manusia semakin sedikit.
- B. Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama
- C. Banyak produsen yang gulung tikar.
- D. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.

10. Fungsi uanga dalah...

- A. Sebagai alat tukar
- B. Menurunkan nilai barang
- C. Meningkatkan pendapatan masyarakat
- D. Menghapus emas sebagai alat pembayaran

230

## Lampiran 12 Hasil Pre Test Siswa (Kontrol)

### Soal Pretes

Nama : *Cahaya Hijroh*

Kelas : *IV - B*

Nama Sekolah :

1. Perhatikan gambar berikut ini?



Gambar di atas merupakan contoh dari kebutuhan..

- A. Skunder
- B. Primer
- C. Tersier
- D. Mendesak

2. Benda yang diterima masyarakat umum sebagai alat tukar dalam kegiatan ekonomi dan telah dahulu dikeluarkan oleh negara adalah....

- A. Batu
- B. Uang
- C. Makanan
- D. Koin

3. Berikut di bawah ini merupakan contoh kebutuhan tersier yaitu....

- A. Kapal pasiar
- B. Pakaian
- C. Makanan
- D. Tempat tidur

4. Susu dan air yang setiap hari diminum termasuk kebutuhan...

- A. Pangan
- B. Sandang
- C. Papan
- D. Yang akan datang

5. Perhatikan benda-benda berikut?

- 1. Air Mineral
- 2. Baju
- 3. Kalung emas
- 4. HP

Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja jadi kantor. urutan benda yang harus dibeli Adit yang paling penting yaitu....

- A. 1-2-4-3
- B. 2-1-4-3
- C. 1-2-3-4
- D. 2-1-3-4

6. Ketika kamu ingin membeli suatu barang yang kamu butuhkan, maka kamu perlu melakukan interaksi dengan pembeli, hal yang kamu lakukan adalah proses...

- A. Jual beli
- B. Keinginan
- C. Simpan pinjam
- D. Kejahatan

7. Contoh kebutuhan primer antara lain....

- A. HP
- R. Rumah
- C. Pakain
- D. Makanan

8. Apa yang kamu lakukan terhadap kebutuhan penting dan mendesak?

- A. Melakukannya segera.
- B. Merencanakan segera
- C. Meminta bantuan orang lain.
- D. Menunda atau meninggalkan.

9. Alasan orang meninggalkan barter adalah....

- A. Kebutuhan manusia semakin sedikit.
- B. Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama
- C. Banyak produsen yang gulung tikar.
- D. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.

10. Fungsi uang adalah...

- A. Sebagai alat tukar
- B. Menurunkan nilai barang
- C. Meningkatkan pendapatan masyarakat
- D. Menghapus emas sebagai alat pembayaran

*R* *(40)*

### Lampiran 13 Hasil Pre Test Siswa (Kontrol)

#### Soal Pretes

Nama : YUZA AZHAR LUBIS

Kelas : 1V B

Nama Sekolah :

1. Perhatikan gambar berikut ini?



Gambar di atas merupakan contoh dari kebutuhan..

- A. Skunder
- B. Primer
- C. Tersier
- D. Mendesak

2. Benda yang diterima masyarakat umum sebagai alat tukar dalam kegiatan ekonomi dan telah di keluarkan oleh negara adalah....

- A. Batu
- B. Uang
- C. Makanan
- D. Koin

3. Berikut di bawah ini merupakan contoh kebutuhan tersier yaitu....

- A. Kapal pasier
- B. Pakaian
- C. Makanan
- D. Tempat tidur

4. Susu dan air yang setiap hari diminum termasuk kebutuhan...

- A. Pangan
- B. Sandang
- C. Papan
- D. Yang akan datang

5. Perhatikan benda benda berikut?

1. Air Mineral
2. Baju
3. Kalung emas
4. HP

Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja jadi kantor. urutan benda yang harus dibeli Adit yang paling penting yaitu....

- A. 1-2-4-3
- B. 2-1-4-3
- C. 1-2-3-4
- D. 2-1-3-4

6. Ketika kamu ingin membeli suatu barang yang kamu butuhkan, maka kamu perlu melakukan interaksi dengan pembeli, hal yang kamu lakukan adalah proses...

- A. Jual beli
- B. Keinginan
- C. Simpan pinjam
- D. Kejahatan

7. Contoh kebutuhan primer antara lain....

- A. HP
- R. Rumah
- C. Pakain
- D. Makanan

8. Apa yang kamu lakukan terhadap kebutuhan penting dan mendesak?

- A. Melakukannya segera.
- B. Merencanakan segera
- C. Meminta bantuan orang lain.
- D. Menunda atau meninggalkan.

9. Alasan orang meninggalkan barter adalah....

- A. Kebutuhan manusia semakin sedikit.
- B. Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama
- C. Banyak produsen yang gulung tikar.
- D. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.

10. Fungsi uanga dalam...

- A. Sebagai alat tukar
- B. Menurunkan nilai barang
- C. Meningkatkan pendapatan masyarakat
- D. Menghapus emas sebagai alat pembayaran

20 (50)

### Lampiran 14 Hasil Post Test Siswa (Kontrol)

**Soal Pretes**

Nama : AYU SABINDA

Kelas : IV B

Nama Sekolah :

1. Perhatikan gambar berikut ini?



Gambar di atas merupakan contoh dari kebutuhan..

A. Skunder  
B. Primer  
 C. Tersier  
D. Mendesak

2. Benda yang diterima masyarakat umum sebagai alat tukar dalam kegiatan ekonomi dan telah di keluarkan oleh negara adalah....

A. Batu  
 B. Uang  
C. Makanan  
D. Koin

3. Berikut di bawah ini merupakan contoh kebutuhan tersier yaitu....

A. Kapal pasier  
B. Pakaian  
C. Makanan  
D. Tempat tidur

4. Susu dan air yang setiap hari diminum termasuk kebutuhan...

A. Pangan  
 B. Sandang  
C. Papan  
D. Yang akan datang

5. Perhatikan benda benda berikut?

1. Air Mineral  
2. Baju  
3. Kalung emas  
4. HP

Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja jadi kantor. urutan benda yang harus dibeli Adit yang paling penting yaitu....

A. 1-2-4-3  
 B. 2-1-4-3  
C. 1-2-3-4  
D. 2-1-3-4

6. Ketika kamu ingin membeli suatu barang yang kamu butuhkan, maka kamu perlu melakukan interaksi dengan pembeli, hal yang kamu lakukan adalah proses...

A. Jual beli  
B. Keinginan  
 C. Simpan pinjam  
D. Kejahatan

7. Contoh kebutuhan primer antara lain. ...

A. HP  
B. Rumah  
C. Pakaian  
 D. Makanan

8. Apa yang kamu lakukan terhadap kebutuhan penting dan mendesak?

A. Melakukannya segera.  
B. Merencanakan segera  
C. Meminta bantuan orang lain.  
D. Menunda atau meninggalkan.

9. Alasan orang meninggalkan barter adalah....

A. Kebutuhan manusia semakin sedikit.  
B. Mudah menernukan orang yang memiliki keinginan sama  
C. Banyak produsen yang gulung tikar.  
 D. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.

10. Fungsi uanga dalah...

A. Sebagai alat tukar  
B. Menurunkan nilai barang  
C. Meningkatkan pendapatan masyarakat  
D. Menghapus emas sebagai alat pembayaran

## Lampiran 15 Hasil Post Test Siswa (Kontrol)

Soal Pretes

Nama : Cahaya Hyrat

Kelas : IV - B

Nama Sekolah :

Perhatikan gambar berikut ini?



Gambar di atas merupakan contoh dari kebutuhan..

A. Skunder  
B. Primer  
 C. Tersier  
D. Mendesak

2. Benda yang diterima masyarakat umum sebagai alat tukar dalam kegiatan ekonomi dan telah di keluarkan oleh negara adalah....

A. Batu  
 B. Uang  
C. Makanan  
D. Koin

Berikut di bawah ini merupakan contoh kebutuhan tersier yaitu....

A. Kapal pasier  
B. Pakaian  
C. Makanan  
 D. Tempat tidur

4. Susu dan air yang setiap hari diminum termasuk kebutuhan...

A. Pangan  
B. Sandang  
C. Papan  
D. Yang akan datang

5. Perhatikan benda benda berikut?

1. Air Mineral  
2. Baju  
3. Kalung emas  
4. HP

Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja jadi kantor. urutan benda yang harus dibeli Adit yang paling penting yaitu....

A. 1-2-4-3  
B. 2-1-4-3  
 C. 1-2-3-4  
D. 2-1-3-4

6. Ketika kamu ingin membeli suatu barang yang kamu butuhkan, maka kamu perlu melakukan interaksi dengan pembeli, hal yang kamu lakukan adalah proses...

A. Jual beli  
B. Keinginan  
C. Simpan pinjam  
D. Kejahatan

7. Contoh kebutuhan primer antara lain....

A. HP  
B. Rumah  
C. Pakaian  
 D. Makanan

8. Apa yang kamu lakukan terhadap kebutuhan penting dan mendesak?

A. Melakukannya segera.  
 B. Merencanakan segera  
C. Meminta bantuan orang lain.  
D. Menunda atau meninggalkan.

9. Alasan orang meninggalkan barter adalah....

A. Kebutuhan manusia semakin sedikit.  
B. Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama  
C. Banyak produsen yang gulung tikar.  
 D. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.

10. Fungsi uanga dalah...

A. Sebagai alat tukar  
B. Menurunkan nilai barang  
C. Meningkatkan pendapatan masyarakat  
D. Menghapus emas sebagai alat pembayaran

(60)

## Lampiran 16 Hasil Post Test Siswa (Kontrol)

**Soal Pretes**

Nama: YUZA AZHAR LUBIS

Kelas: IV B

Nama Sekolah :

1. Perhatikan gambar berikut ini?



Gambar di atas merupakan contoh dari kebutuhan..

A. Sekunder  
 B. Primer  
 C. Tersier  
 D. Mendesak

2. Benda yang diterima masyarakat umum sebagai alat tukar dalam kegiatan ekonomi dan telah di keluarkan oleh negara adalah....

A. Batu  
 B. Uang  
 C. Makanan  
 D. Koin

3. Berikut di bawah ini merupakan contoh kebutuhan tersier yaitu....

A. Kapal pasier  
 B. Pakaian  
 C. Makanan  
 D. Tempat tidur

4. Susu dan air yang setiap hari diminum termasuk kebutuhan...

A. Pangan  
 B. Sandang  
 C. Papan  
 D. Yang akan datang

5. Perhatikan benda benda berikut?

1. Air Mineral
2. Baju
3. Kalung emas
4. HP

Adit merupakan karyawan swasta yang bekerja jadi kantor. urutan benda yang harus dibeli Adit yang paling penting yaitu....

A. 1-2-4-3  
 B. 2-1-4-3  
 C. 1-2-3-4  
 D. 2-1-3-4

6. Ketika kamu ingin membeli suatu barang yang kamu butuhkan, maka kamu perlu melakukan interaksi dengan pembeli, hal yang kamu lakukan adalah proses...

A. Jual beli  
 B. Keinginan  
 C. Simpan pinjam  
 D. Kejahatan

7. Contoh kebutuhan primer antara lain....

A. HP  
 R. Rumah  
 C. Pakaian  
 D. Makanan

8. Apa yang kamu lakukan terhadap kebutuhan penting dan mendesak?

A. Melakukannya segera.  
 B. Merencanakan segera  
 C. Meminta bantuan orang lain.  
 D. Menunda atau meninggalkan.

9. Alasan orang meninggalkan barter adalah....

A. Kebutuhan manusia semakin sedikit.  
 B. Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama  
 C. Banyak produsen yang gulung tikar.  
 D. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar.

10. Fungsi uanga dalah...

A. Sebagai alat tukar  
 B. Menurunkan nilai barang  
 C. Meningkatkan pendapatan masyarakat  
 D. Menghapus emas sebagai alat pembayaran

**Lampiran 17 Nilai Mentah Siswa Kelas Kontrol (Pre-Test)**

Nama Siswa	Butir Soal										Total	Konversi 100
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
AS	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3	30
BA	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	4	40
CH	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	4	40
DFB	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	5	50
MY	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	4	40
MYA	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	5	50
MI	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	4	40
NG	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	4	40
NC	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	4	50
IM	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	5	40
IW	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	4	40
TTN	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	4	40
TR	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	40
UU	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	3	30
WA	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	4	40
Jumlah Nilai											610	
Rata-rata											40,6667	
Nilai Maksimum											50	
Nilai Minimum											30	

**Lampiran 18 Nilai Mentah Siswa Kelas Kontrol (Post-Test)**

Nama Siswa	Butir Soal										Total	Konversi 100
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
AS	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	5	50
BA	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	6	60
CH	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	6	60
DFB	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	5	50
MY	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	50
MYA	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	6	60
MI	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	6	60
NG	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60
NC	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	5	50
IM	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60
IW	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	6	60
TTN	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	50
TR	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	5	50
UU	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	5	50
WA	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	6	60
Jumlah Nilai											830	
Rata-rata											55,3333 3	
Nilai Maksimum											60	
Nilai Minimum											50	

**Lampiran 19 Nilai Mentah Siswa Kelas Eksperimen (Pre-Test)**

Nama Siswa	Butir Soal										Total	Konversi 100
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
AR	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	6	60
AS	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	4	40
BNS	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5	50
CN	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	4	40
DH	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	5	50
MY	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60
MM	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	4	40
NM	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	4	40
NS	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	5	50
NT	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	5	50
NY	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	4	40
WA	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	5	50
WB	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	4	40
YA	0	0	1	0	1		1	0	1	0	4	40
ZA	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	4	40
Jumlah Nilai											690	
Rata-rata											46	
Nilai Maksimum											60	
Nilai Minimum											50	

**Lampiran 20 Nilai Mentah Siswa Kelas Eksperimen (Post-Test)**

Nama Siswa	Butir Soal										Total	Konversi 100
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
AS	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80
BNS	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	80
CN	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80
DH	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80
MY	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80
MM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
NM	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80
NS	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
NT	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90
NY	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80
WA	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80
WB	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	80
YA	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80
ZA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80
Jumlah Nilai											1240	
Rata-rata											82,66667	
Nilai Maksimum											60	
Nilai Minimum											50	

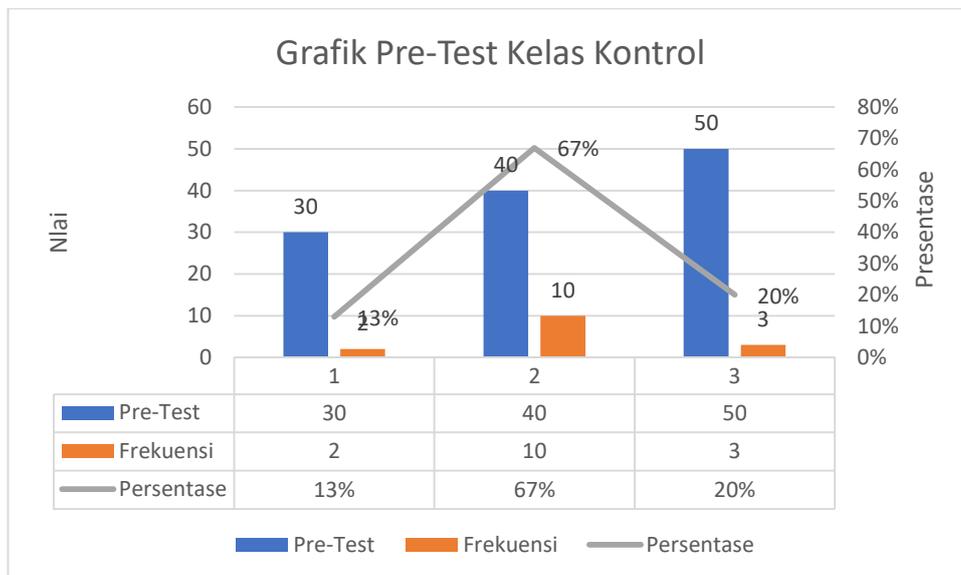
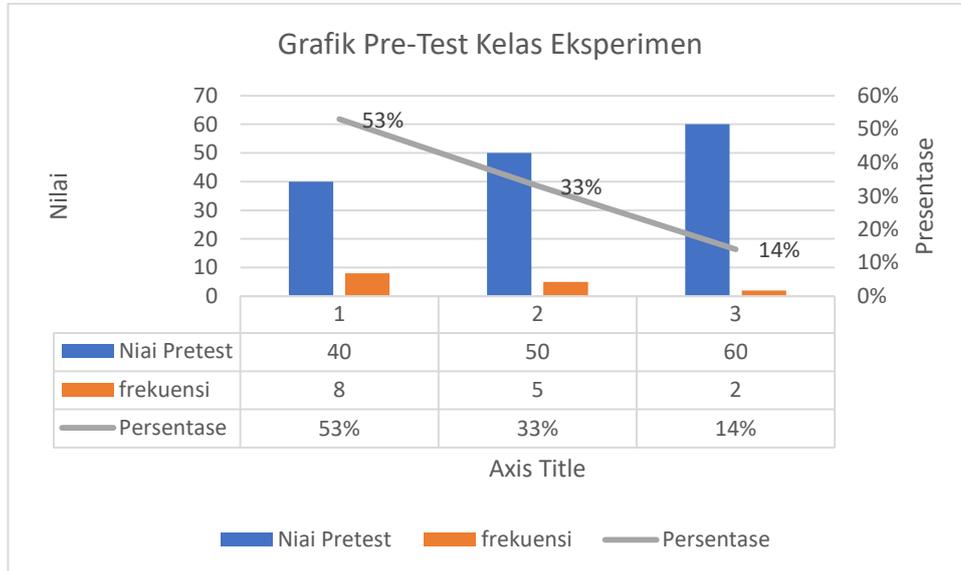
**Lampiran 21 Data Kelompok Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol**

<b>Kelas Kontrol</b>			<b>Kelas Eksperimen</b>		
<b>Pre-Test</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
30	2	13%	40	8	53%
40	10	67%	50	5	33%
50	3	20%	60	2	14%
<b>Jumlah</b>	15	100%	<b>Jumlah</b>	15	100%

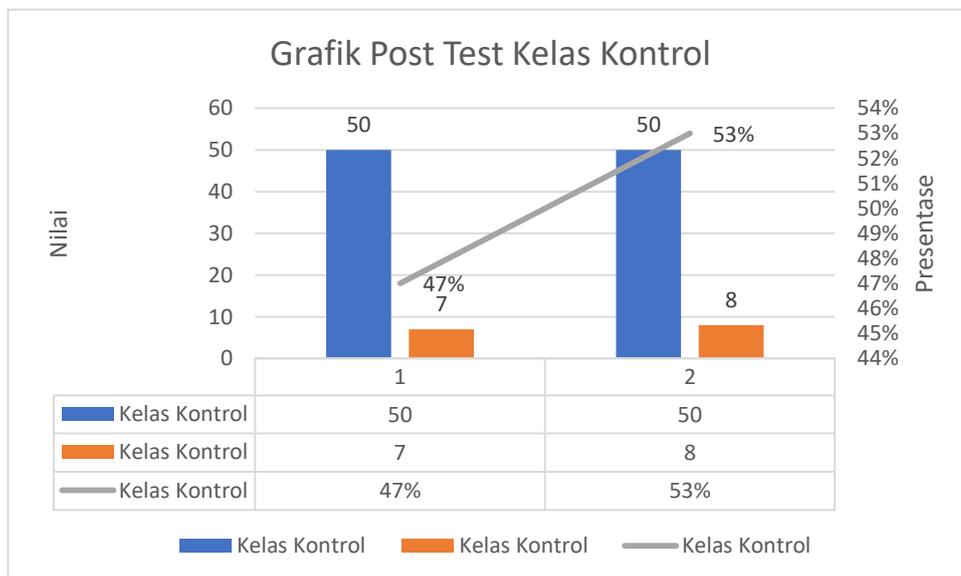
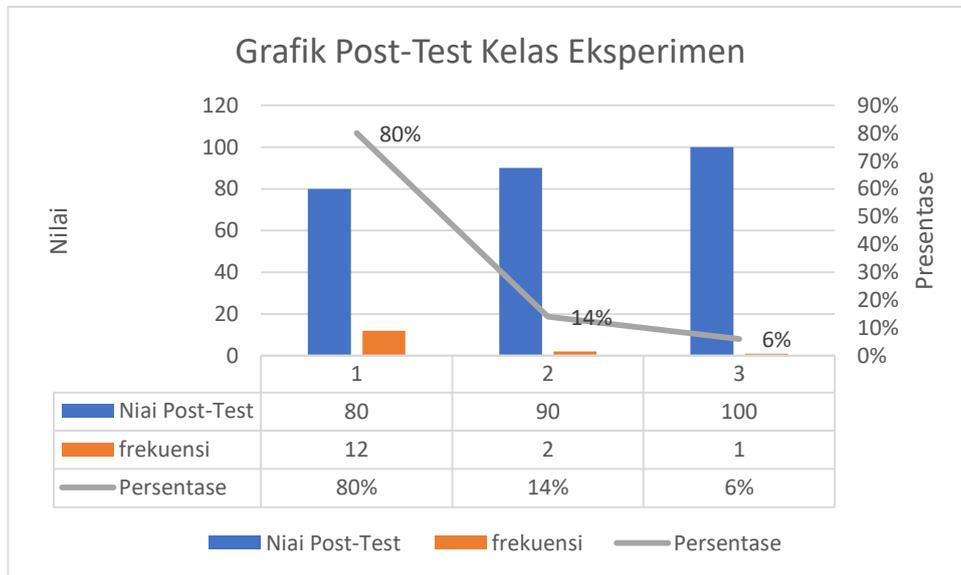
**Lampiran 22 Data Kelompok Nilai Post-Test Kelas Eksperimen dan Komtrol**

<b>Kelas Kontrol</b>			<b>Kelas Eksperimen</b>		
<b>Post-Test</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>	<b>Post-Test</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
50	7	47%	80	12	80%
50	8	53%	90	2	14%
-	-	-	100	1	6%
<b>Jumlah</b>	15	100%	<b>Jumlah</b>	15	100%

### Lampiran 23 Grafik Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol



### Lampiran 24 Grafik Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol



**Lampiran 25 Hasil Uji Validitas Instrumen**

<b>Soal</b>	<b>Rtabel</b>	<b>Rhitung</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,514	0,627	<b>Valid</b>
2	0,514	0,143	<b>Tidak Valid</b>
3	0,514	0,179	<b>Tidak Valid</b>
4	0,514	0,712	<b>Valid</b>
5	0,514	0,862	<b>Valid</b>
6	0,514	0,446	<b>Tidak Valid</b>
7	0,514	0,736	<b>Valid</b>
8	0,514	0,680	<b>Valid</b>
9	0,514	0,290	<b>Tidak Valid</b>
10	0,514	0,355	<b>Tidak Valid</b>
11	0,514	0,179	<b>Tidak Valid</b>
12	0,514	0,446	<b>Tidak Valid</b>
13	0,514	0,143	<b>Tidak Valid</b>
14	0,514	0,179	<b>Tidak Valid</b>
15	0,514	0,290	<b>Tidak Valid</b>
16	0,514	0,355	<b>Tidak Valid</b>
17	0,514	0,290	<b>Tidak Valid</b>
18	0,514	0,355	<b>Tidak Valid</b>
19	0,514	0,179	<b>Tidak Valid</b>
20	0,514	0,627	<b>Valid</b>
21	0,514	0,743	<b>Valid</b>
22	0,514	0,290	<b>Tidak Valid</b>
23	0,514	0,644	<b>Valid</b>
24	0,514	0,712	<b>Valid</b>
25	0,514	0,627	<b>Valid</b>

**Lampiran 26 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.829	10

## Lampiran 27 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
New Pre Test kontrol	.137	15	.200*	.949	15	.509
Post Test Kontrol	.177	15	.200*	.927	15	.245
Pre Test Eksperimen	.190	15	.152	.902	15	.101
Post Test Eksperimen	.191	15	.147	.939	15	.369

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

### Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.148	3	56	.931
Siswa	Based on Median	.136	3	56	.938
	Based on Median and with adjusted df	.136	3	48.516	.938
	Based on trimmed mean	.135	3	56	.939

## Lampiran 28 Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	3.087	.090	-11.313	28	.000	-19.333	1.709	-22.834	-15.833
	Equal variances not assumed			-11.313	23.548	.000	-19.333	1.709	-22.864	-15.803

## Lampiran 29 Dokumentasi Kelas Eksperimen



**Lampiran 30 Dokumentasi Kelas Kontrol**



## Lampiran 31 Form K1



FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Yanti  
 N P M : 2002090271  
 Program Studi : PGSD  
 Kredit Kumulatif : 119  
 IPK : 3,66

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar 164612	
	Analisis Kesulitan Belajar PKN Pada Siswa Di Sekolah Dasar	
	Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 4 Di SD 164612	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 25 Januari 2024

Hormat Pemohon,

Yanti

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 32 Form K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

FORM K 2

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yanti  
 NPM : 2002090271  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar 164612"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 16 Desember 2023  
 Hormat Pemohon,

Yanti

Dibuat Rangkap3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 33 Form K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 22 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2024  
Lamp : ---  
Hal : Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Yanti  
N P M : 2002090271  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV di SD 164612

Pembimbing : Prof. Dr. Elfrianto. M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 05 Januari 2025

Medan, 23 Jumadil Akhir 1445 H  
05 Januari 2024 M



Assalam  
Dekan  
  
Dekan M. Samsu Yurnita, M.Pd  
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



### Lampiran 34 Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan / Prog.Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Nama Mahasiswa : Yanti  
NPM : 2002090271  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar 164612

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
26-10-2023	Acc Judul	
23-12-2023	Revisi Latar Belakang Masalah	
15-01-2024	Revisi Kerangka Teoritik	
2-03-2024	Revisi instrumen penelitian	
6-03-2024	Acc Seminar	

Diketahui/ Disetujui  
Ketua Prodi

Suci Perwitasari, S.Pd., M.Pd

Medan, Maret 2024  
Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd

## Lampiran 35 Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 28 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Yanti  
 NPM : 2002090271  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Pengantian judul
2	BAB: I - Perbaikan latar belakang dan diperkuat - Identifikasi diperbarui - Rumusan masalah diperbaiki
3	BAB: II - Bagian Pengantian Audio-visual menambah kutipan para ahli - Bagian Hasil Belajar menambah kutipan para ahli - Karakteristik siswa sekolah Dasar dimasukkan - Kerangka konseptual diperbaiki
4	BAB: III - Dasar penelitiannya diperbaiki - Definisi variabel ditambahkan - Bagian Daftar pustaka diberi spasi - soal pilihan ganda ditambahkan

Medan, Juni 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

## Lampiran 36 Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 28 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Yanti  
 NPM : 2002090271  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui  
 Disetujui dengan adanya perbaikan  
 Ditolak

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Elfrianto Nst, M.Pd.

Panitia Pelaksana  
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 37 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Yanti  
NPM : 2002090271  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612

Pada hari Kamis, Tanggal 28 Maret 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Juni 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Elfrianto Nst, M.Pd.

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 38 Permohonan Perubahan Judul



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061)6619056 Medan 20238  
Website :http://www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb  
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:  
Nama : Yanti  
NPM : 2002090271  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612**

Menjadi:\

**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612**

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 8 Mei 2024

Diketahui Oleh:

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembahas

Melvani Sari Sitepu, M.Pd

Hormat Permohonan

Yanti

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd.

## Lampiran 39 Permohonan Izin Riset



Nomor : 1274/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 Medan, 03 Dzulhijah 1445 H  
 Lamp : --- 10 Juni 2024 M  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SD Negeri 164612  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Yanti  
 N P M : 2002090271  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alaikum



\*\*Pentinggal\*\*



## Lampiran 40 Balasan Izin Riset



**PEMERINTAH KOTA TEBING TINGGI  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SD NEGERI 164612**

Jalan Rumah Sakit Umum kel. pasar baru kec. tebing tinggi kota,kota tebing tinggi

Website : <http://sdn164612yess.blogspot.com> E-mail : [sdn164612@gmail.com](mailto:sdn164612@gmail.com)

Terakreditasi A

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/1168/ 015.ttk /2024

Penhal : **Balasan Permohonan Izin Riset**

Dengan Hormat,

Menanggapi surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara program studi pendidikan guru sekolah dasar Nomor 1274/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 pada tanggal 10 Juni 2024 maka kepala SD Negeri No.164612 Tebing Tinggi dengan ini menerangkan mahasiswa dibawah ini :

Nama : Yanti

NPM : 2002090271

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 164612.**

Dengan ini kami menyetujui permohonan riset yang akan dilaksanakan saudara/I di SD Negeri No.164612

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Tebing Tinggi, 13 Juni 2024  
Kepala SD Negeri No. 164612



**SYAWALUDDIN KETAREN, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 19830715 200804 1 001

## Lampiran 41 Hasil Turnitin

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SD NEGERI 164612			
ORIGINALITY REPORT			
<b>25%</b>	<b>28%</b>	<b>12%</b>	<b>21%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
<b>1</b>	<b>repository.iainbengkulu.ac.id</b> Internet Source	<b>7%</b>	
<b>2</b>	<b>Submitted to Sriwijaya University</b> Student Paper	<b>4%</b>	
<b>3</b>	<b>repository.iainkudus.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>	
<b>4</b>	<b>docplayer.info</b> Internet Source	<b>2%</b>	
<b>5</b>	<b>digilibadmin.unismuh.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>	
<b>6</b>	<b>bahtra2012b.blogspot.com</b> Internet Source	<b>1%</b>	
<b>7</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>	
<b>8</b>	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>	
<b>9</b>	<b>id.123dok.com</b> Internet Source	<b>1%</b>	

## Lampiran 42 Pernyataan Keaslian Skripsi

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**SURAT PERNYATAAN**

**Bismillahirrahmanirrahim**

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

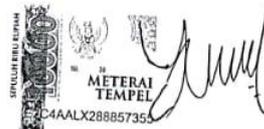
Nama lengkap	: Yanti
Tempat/ Tgl. Lahir	: Berandang, 18 November 2001
Agama	: Islam
Status Perkawinan	: Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	: 2002090271
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat Rumah	: Berandang Aceh Tenggara
Telp/Hp	: 0852-6920-7686
Pekerjaan/ Instansi	: -
Alamat Kantor	: -

Melalui surat permohonan tertanggal Juli 2024 mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya,:

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji,
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun;
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

**SAYA YANG MENYATAKAN,**



**YANTI**

## Lampiran 43 Daftar Riwayat Hidup

### I. IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Yanti  
NPM : 2002090271  
Tempat/Tgl Lahir : Kutacane, 18 November 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Anak ke- : 2 (Dua)  
Agama : Islam  
Alamat : Berandang, Kutacane Aceh Tenggara  
Email : y973361@gmail.com



### II. NAMA ORANG TUA

Ayah : Superi  
Ibu : Rita Darwisyah

### III. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. MIN Lawe Sumur (Lulus Tahun 2014)
2. SMP Negeri 1 Babel (Lulus Tahun 2017)
3. SMA Negeri 1 Kutacane (Lulus Tahun 2020)
4. Tahun 2020 tercatat sebagai mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Lulus 2024)