

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN POWER POINT PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 3
SAMADUA KABUPATEN ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**ROMI PRIMA AYUZA
NIM. 170212170
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI MULTIMEDIA
MENGUNAKAN POWER POINT PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 3 SAMADUA KABUPATEN ACEH
SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh

ROMI PRIMA AYUZA

NIM. 170212170

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan teknologi Informasi

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Khairan AR, M.Kom.
NIP.198607042014031001

Pembimbing II



Ridwan, S.ST., M.T.
NIP.19840224201903004

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI MULTIMEDIA
MENGUNAKAN POWER POINT PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 3 SAMADUA KABUPATEN ACEH
SELATAN**

SKRIPSI

**Telah Diuji Oleh Panitia ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana(S-1) dalam Ilmu Pendidikan Teknologi
Informasi**

Pada Hari/Tanggal : Rabu, 6 Juli 2022 M
7 Zulhijah 1443 H
Di Darussalam, Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqsyah Skripsi :

KETUA

Khairan AR, M.Kom
NIP. 198607042014031001

PENGUJI I

Ridwan S.ST, M.T
NIP. 19840224201903004

SEKRETARIS

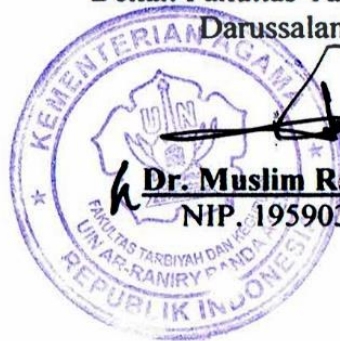
Nurul Fajri, S.Pd
NIP. -

PENGUJI II

Nurrizqa, S.Pd., M.T
NIP. -

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry
Darussalam-Banda Aceh**



Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Romi Prima Ayuza
Nim : 170212170
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul skripsi : Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Multimedia Menggunakan PowerPoint Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 3 Samadua Kabupaten Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa izin pemilik karya atau tanpa menyebutkan sumber aslinya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku diFakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 16 Mei 2022

Yang menyatakan,



ROMI PRIMA AYUZA
NIM.170212170

ABSTRAK

Nama : Romi Prima Ayuza
Nim : 170212170
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi informasi
Judul Skripsi : Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Multimedia
Menggunakan PowerPoint Pada Mata Pelajaran Sejarah
Kelas VI Sekolah Dasar negeri 3 Samadua Kabupaten Aceh
Selatan
Pembimbing I : Khairan AR, M.Kom.
Pembimbing II : Ridwan, S.ST., M.T.
Kata Kunci : Prestasi Belajar, Multimedia, PowerPoint, Sejarah

Dari observasi yang di lihat di Sekolah Dasar Negeri 3 Samadua selama ini masih dominan menggunakan model pembelajaran yang masih konvensional, tidak ditemukan improvisasi menjadikan pembelajaran yang kekinian sesuai dengan perkembangan tingkatan zaman dan lingkungan sekitar dimana pelajar berada. Guru di kelas dalam penyampaian teori masih belum menggunakan media pembelajaran. Dalam penyampaian pembelajaran pendidik masih banyak menggunakan cara ceramah atau penyampaian materi secara tuturan/lisan. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Data dikumpulkan melalui observasi atau pengamatan dan tes. Hasil penelitian ditemukan bahwa Media powerpoint dapat meningkatkan prestasi belajar Sejarah siswa kelas VI SD Negeri 3 Samadua Nilai rata-rata kelas yang meningkat sangat signifikan. Pada saat belum dikenai tindakan nilai rata-rata kelas 59, setelah dikenai tindakan pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 70,1, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 78. Dan pada siklus III meningkat menjadi 90. Jumlah siswa yang tuntas belajar juga mengalami peningkatan, semula pada saat pra tindakan yang tuntas ada 9 siswa atau sebesar 20,3%, pada siklus I menjadi 60,3%, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 75,5%. Dan meningkat sangat hebat pada siklus III menjadi 87,3%.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penyajian skripsi ini sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dengan judul: **“Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Multimedia Menggunakan Powerpoint Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas VI SD Negeri 3 Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan”**.

Shalawat dan salam semoga tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang merupakan sosok yang amat mulia yang menjadi penuntun setiap muslim dan sebagai suri tauladan yang baik bagi semua manusia di dunia dengan membimbing umat manusia dari alam yang penuh dengan kebodohan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dalam penyelesaian penulisan tugas akhir ini penulis banyak mendapat bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui tulisan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada ayah dan ibu dan keluarga yang telah memberikan bantuan dan dorongan baik secara moril maupun materi yang telah membantu selama masa perkuliahan dan juga telah memberikan do'a kepada penulis.

2. Bapak prof. Dr. H. Warul Walidin AK, M.A. selaku rektor UIN Ar-raniry Banda Aceh
3. Bapak Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry.
4. Bapak Yusran M.Pd selaku ketua prodi serta seluruh staf Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry
5. Bapak Ridwan, S.ST.M.T. selaku penasehat akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
6. Bapak Khairan AR, M.Kom. sebagai pembimbing I dan bapak Ridwan, S.ST.M.T. sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
7. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan banyak Ilmu.
8. Kepada Yeni Sahara sahabat tercinta yang telah membantu dan memberikan motivasi.
9. Semua teman-teman program studi pendidikan teknologi angkatan 2017.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi pembaca. Tidak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini. oleh karena itu semoga kekurangan dalam Skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh ,1 Maret 2022

Penulis

Romi Prima Ayuza

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Defenisi Operasional	6
F. Penelitian Relevan	8
BAB II : LANDASAN TEORETIS	
A. Pembelajaran Multimedia.....	10
a. Multimedia	10
b. Jenis Multimedia berdasarkan Karakteristiknya.....	11
c. Fungsi dan Manfaat	12
B. Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media	13
b. Langkah-langkah Penggunaan Media	14
c. Pengertian Pembelajaran	15
d. Pengertian Prestasi Belajar	16
e. Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar	18
C. Pembelajaran Sejarah di SD	21
a. Pengertian Sejarah	21
b. Tujuan Sejarah	23
c. Fungsi Pembelajaran Sejarah.....	23
D. Microsoft Power Point.....	25
a. Pengertian Power Point	25
b. Fungsi Microsoft Power Point	27
c. Kelemahan dan Kelebihan Microsoft Power Point	27
E. Kerangka Berfikir	28
F. Hipotesis	28

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	30
B. Format Penelitian.....	33
C. Teknik Pengumpulan Data	33
D. Kisi-kisi Instrumen	35
E. Instrument Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	38

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	41
1. Situasi dan Lokasi	41
2. Deskripsi Subjek Penelitian	41
3. Waktu penelitian	41
4. Deskripsi Data Awal Pra Tindakan.....	42
5. Perencanaan Tindakan Siklus I.....	43
a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	44
b. Hasil Observasi I.....	47
c. Refleksi Tindakan Siklus I.....	48
6. Perencanaan Tindakan Siklus II.....	48
a. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	49
b. Hasil Observasi II	53
c. Refleksi Tindakan Siklus II	54
7. Perencanaan Tindakan Siklus III	54
a. Pelaksanaan Tindakan Siklus III.....	55
b. Hasil Observasi III	58
c. Refleksi Tindakan Siklus III	59
B. Pembahasan	60
1. Peningkatan Hasil Penelitian Siklus I	60
2. Peningkatan Hasil Penelitian Siklus II	61
3. Peningkatan Hasil Penelitian Siklus III.....	61
4. Persamaan Hasil Penelitian Terdahulu dengan Hasil Penelitian ini	62

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan.....	64
B. Saran	64
C. Keterbatasan Penelitian	65

DAFTAR PUSTAKA	66
-----------------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP PENULIS	69
------------------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Penelitian yang Relevan	9
Tabel 2	: Aktifitas Siswa di Batasi Oleh Indikator	37
Tabel 3	: Kriteria Evaluasi Hasil Observasi Guru dan Siswa	39
Tabel 4	: Klasifikasi Nilai.....	40
Tabel 5	: Hasil Belajar Sejarah Pra Tindakan	42
Tabel 6	: Hasil Belajar Sejarah Siklus I.....	45
Tabel 7	: Perbandingan Hasil Belajar Sejarah Sebelum Pra Tindakan Dengan Siklus I.....	46
Tabel 8	: Prestasi Belajar Sejarah Siklus II	51
Tabel 9	: Perbandingan Hasil Belajar Sejarah Siklus I dan Siklus II	52
Tabel 10	: Prestasi Belajar Sejarah Siklus III	57
Tabel 11	: Perbandingan Prestasi Belajar Sejarah Siklus I, Siklus II dan Siklus III	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Kerangka Berfikir	28
Gambar 2	: Silus yang Digunakan Pada Penelitian	32
Gambar 3	: Media Power Point Pra Tindakan	42
Gambar 4	: Diagram Hasil Belajar Pra Tindakan	43
Gambar 5	: Materi Power Point Pada Tindakan Siklus I.....	44
Gambar 6	: Diagram Hasil Belajar Siklus I.....	46
Gambar 7	: Diagram Perbandingan Hasil Belajar Sebelum Tindakan Dengan Siklus I.....	47
Gambar 8	: Materi Power Point Pada Pembelajaran Siklus II.....	49
Gambar 9	: Hasil Pembelajaran Siklus II.....	52
Gambar 10	: Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.....	53
Gambar 11	: Materi Pembelajaran Media Power Point Siklus III.....	55
Gambar 12	: Hasil Belajar Sejarah Siklus III	58
Gambar 13	: Diagram Perbandingan Prestasi Belajar Sejarah Siklus I Siklus II Dan Siklus III.....	60

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di bawah UU No. 1 tahun 2003 yang terkait dengan Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan rencana untuk mencapai atmosfer pembelajaran dan praktik proses pembelajaran di mana siswa berkembang secara positif, kepribadian, dan keterampilan yang dibutuhkan¹. Tujuan keberadaan pendidikan adalah potensi pengembangan siswa yang setia dan didedikasikan untuk Yang Maha kuasa, mulia, sehat, mampu, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan bertanggung jawab bertanggung jawab.

Pendidikan formal di Indonesia saat ini berlangsung di sekolah-sekolah dimana dalam pelaksanaannya terjadi pembelajaran di dalam kelas dan kemudian dalam proses penilaiannya selalu berpedoman pada hasil belajar yang dicapai siswa. Buktinya adalah adanya ujian nasional, ulangan semester atau ulangan harian untuk menentukan prestasi siswa terhadap tujuan akademik. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa di Indonesia sebagian besar masih berpedoman pada nilai-nilai angka yang hanya mengacu pada ranah kognitif. Juga tidak selalu mungkin bagi Pendidik dan peserta didik sebagai subyek pembelajaran untuk mencapai tingkat integritas yang diberikan. Seiring perkembangan ilmu teknologi, banyak manusia

¹Undang-Undang Sistem pendidikan Nasional, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hal 3

melakukan pekerjaan menggunakan komputer maupun handphone untuk berkomunikasi. Maka dari itu hal tersebut juga harus di dampingi dengan kesadaran menggunakan IT untuk keperluan yang positif terutama dalam dunia pendidikan, sehingga perkembangan IT di Indonesia cukup maju.

Priyanto mengatakan Pendidikan juga lebih terpacu untuk menumbuhkan minat dan kemampuan peserta didik. pelajar bisa menjadi orang percaya serta menerima karunia Tuhan Yang Maha Esa, menjadi pribadi yang terhormat dan menjadi seorang yang demokratis dan bertanggung jawab². Adanya motivasi pelajar pada proses pembelajaran sangat penting meningkatkan hasil belajar beberapa siswa Siswa semua mata pelajaran yang sangat memotivasi dalam belajar, layak untuk mendapatkan prestasi akademik yang tinggi yaitu inspirasi maka Semakin memperhatikan usaha dan energi, semakin tinggi efisiensi belajarnya. Menurut penelitian soemanto mengatakan, pengenalan prestasi belajarnya sangatlah penting, di karenakan dengan mengetahui proses yang sudah diraih maka pelajar lebih giat menaikkan prestasi belajarnya³.

Dari observasi yang di lihat di Sekolah Dasar Negeri 3 Samadua selama ini masih dominan menggunakan model pembelajaran yang masih konvensional, tidak ditemukan Improvisasi membuat pembelajaran berkelanjutan menjadi relevan perkembangan tingkatan waktu dan lingkungan di mana siswa menemukan dirinya. Guru yang mengajarkan teori masih belum menggunakan bahan ajar. Dalam menyampaikan

² Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92-110

³ Soemanto, Wasty. 2003. Psikologi Pendidikan. Malang: Rineka Cipta.

pembelajaran, pendidik masih banyak menggunakan ceramah atau penyajian materi lisan/lisan. Pada kegiatan proses pembelajaran yang telah berlangsung, siswa mengalami kesulitan dalam mengerti ataupun memahami teori-teori yang berjenis abstrak. Apalagi pendidik malah tidak aktif melibatkan para siswa dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga kemampuan perseptif siswa tidak mencapai hasil sepenuhnya. Pada awalnya siswa masih mendengarkan dan memperhatikan, di tengah-tengah tampaknya siswa cenderung jenuh setelah kelas selesai. Maka dari itu diperlukan adanya inovasi agar kegiatan dan hasil pembelajaran dapat mencapai target ataupun tujuan yang diinginkan, salah satunya dengan memanfaatkan multimedia agar materi pembelajaran lebih spesifik.

Dari yang penulis lihat pada Sekolah Dasar Negeri 3 Samadu, Kabupaten Aceh Selatan, menunjukkan bahwa siswa berjuang untuk belajar karena pembelajaran cenderung mengambil bentuk pemahaman dan juga cakupan teoritis yang luas. Semangat dan motivasi belajar siswa rendah, sehingga para siswa mengalami kesulitan dalam melaksanakan proses belajar. Terdapat beberapa faktor yang membuat kesulitan mahasiswa dalam melakukan proses belajar, faktor itu seperti siswa kurang konsentrasi selama proses pembelajaran, saat pembelajaran berlangsung siswa tampak saling berbicara dan beberapa siswa suka bercanda. Jika keadaan ini terus berlanjut, siswa akan terpengaruh, putus sekolah, dan mempengaruhi hasil belajar. Untuk mengatasinya, guru harusnya mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Dan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ialah dengan cara menggunakan

multimedia dalam proses pembelajaran. Dengan adanya multimedia, siswa akan lebih konkrit dalam pembelajaran abstrak. Dengan adanya multimedia, siswa akan termotivasi dan menikmati pembelajarannya sehingga dapat memaksimalkan pembelajarannya.

Alasan penulis mengambil penelitian di SDN 3 SAMADUA karena di sekolah tersebut sudah adanya teknologi seperti infocus untuk belajar siswa, tetapi guru kurang memanfaatkan teknologi dalam penyampaian materi dalam pembelajaran, di karenakan guru kurang memahami teknologi yang mengakibatkan tidak adanya premi dalam pembelajaran siswa, sehingga menurun nya nilai pengetahuan siswa. Dan alasan penulis mengambil kelas 6 dikarenakan siswa-siswi yang mengikuti pembelajaran, yang disampaikan oleh guru masih kurang kreatif, dalam penyampaian dan penggunaan media pembelajaran, oleh karena itu yang penulis lihat, siswa dan siswi lebih condong kepada pembelajaran yang menyenangkan dan menarik seperti adanya tayangan *slide* materi maupun animasi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengetahui prestasi anak melalui pembelajaran multimedia?
2. Bagaimana mengetahui perbedaan prestasi anak melalui pembelajaran tradisional dengan pembelajaran menggunakan multimedia?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menggali penerapan multimedia dalam meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa kelas VI SDN 3 Samadua Kabupaten Aceh Selatan.

2. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan prestasi belajar siswa pada bidang sejarah dengan menggunakan multimedia di kelas VI SDN 3 Samadua Kabupaten Aceh Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilakukan, peneliti berharap dapat berguna bagi guru, siswa, sekolah dan si peniliti sendiri

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa lebih semangat belajar dan dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajarnya dengan menemukan jawaban dari permasalahannya sendiri, dan sekaligus dapat menunjang hasil belajarnya siswa, melalui penerapan model pembelajaran.

2. Bagi Guru

Memotivasi guru agar teliti dan kreatif dalam memilih dan mengedepankan model pembelajaran yang sesuai terhadap kualitas, bahan ajar dan kemampuan mengajar, menyusun RPP, dan mengidentifikasi model pembelajaran yang tepat.

3. Bagi Sekolah

Untuk memperbaiki pelajaran guru di kelas, serta untuk peningkatan kualitas pendidik terkhusus di sekolah agar lebih efektif sehingga hasil Hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

4. Bagi Peneliti

Kami berharap itu mengembangkan model inquiri agar pembelajaran lebih beragam dan memikat keinginan pelajar dalam pembelajaran, serta mendapatkan pengalaman hingga pengetahuan bagi peneliti.

E. Definisi Operasional

1. Peningkatan

Tujuan perbaikan adalah mengambil sesuatu dari keadaan yang kurang ideal dan mengangkatnya ke keadaan yang lebih baik”Kalsum, U.(2019)”⁴. Peningkatan prestasi akademik juga dapat dipahami sebagai peningkatan tujuan akademik yang dicapai oleh siswa.

2. Prestasi Belajar

Kata "sukses" dalam konteks ini mengacu pada hasil akhir dari suatu bisnis dan berasal dari kata Belanda "*succes*” Bagi Rahmawati P. Dewi, prestasi akademik telah menjadi masalah yang berkelanjutan dalam sejarah manusia karena orang selalu berusaha untuk mencapai kesuksesan sesuai dengan pekerjaan dan keahliannya⁵. Kebutuhan untuk ditantang bahkan lebih kritis ketika hasil belajar dalam kehidupan manusia berada pada tingkat dan pola yang dapat membawa kepuasan tersendiri bagi individu:

⁴Kalsum, U. (2019). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Resource Based Learning (Rbl) Dalam Pembelajaran Ipa Kelas V Di Sd Negeri 52 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).

⁵Rahmawati, Ana Silfiani, and Rahmawati P. Dewi. "Penggunaan multimedia interaktif (MMI) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar fisika." *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* 5.1 (2019): 50.

- a. Hasil belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang diperoleh siswa.
- b. Keberhasilan akademik merupakan simbol dari tingkat keingintahuan yang sangat tinggi, termasuk kebutuhan siswa dalam suatu program pendidikan.
- c. Prestasi sebagai dokumentasi untuk informasi tentang inovasi pendidikan. .
Keberhasilan belajar sebagai indikator internal dan eksternal lembaga pendidikan.
- d. Implementasi pembelajaran dapat digunakan sebagai indikator penyerapan siswa.

Dengan alasan di atas, jelas betapa pentingnya mengetahui seberapa signifikan hasil belajar individu atau kelompok bagi siswa. Penting untuk diingat bahwa fungsi kinerja tidak hanya mengukur kemampuan siswa dalam mata pelajaran tertentu, tetapi juga kualitas pendidikan mereka secara keseluruhan. Karena hasil belajar berfungsi sebagai umpan balik yang berharga bagi instruktur, mereka juga dapat membantu memandu proses belajar-mengajar dengan cara yang bermakna.

3. Multimedia

Komputer digunakan dalam produksi multimedia untuk menghasilkan dan mengintegrasikan audio, video, dan gambar (video dan animasi). Nandi, 2016 Menggabungkan semua elemen ini ke dalam satu antarmuka memudahkan pengguna untuk mengekspresikan diri secara kreatif.⁶

⁶Nandi, 2006. Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Di Persekolahan. Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi Vol.6, No.1, April 2006.

4. Mata pelajaran sejarah

Salah satu kuliah membahas persyaratan Kurikulum 2013 bahwa semua warga negara mempelajari Sejarah, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa tentang negara, serta pemahaman yang lebih baik tentang diri mereka sendiri dan kebangsaan siswa.

F. Penelitian yang Relevan

No	Judul	Tahun	Perbedaan
1.	“Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pemanfaatan Media Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA PGRI 4 Palembang” ⁷	2019	Namun penelitian ini tidak memenuhi ketuntasan klasikal yaitu rata-rata 75% yang merupakan rata-rata jumlah nilai siswa untuk APBN dan APBD dalam pembangunan ekonomi. Oleh karena itu, proyek bagian kedua, "Evaluasi APBN dan APBD Pembangunan" dalam capaian pembelajaran II, dimulai. Penggunaan media interaktif dapat membantu siswa mencapai standar KKM yang ditetapkan guru karena memenuhi tingkat ketuntasan klasikal yaitu rata-rata 75%. di bidang bisnis.

⁷Sumardi, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pemanfaatan Media Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma PGRI 4 Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 3(1), 12-26.

2.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Inquiry dan Discovery Learning</i> ⁸	2020	Pembelajaran berbasis inkuiri memiliki tingkat kemampuan berpikir kritis yang lebih besar daripada Discovery Learning. Berdasarkan hasil uji t, jelas bahwa H ₀ dikesampingkan dan H _a diterima sebagai benar, dengan nilai probabilitas 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa metode Inquiry and Discovery Learning berpikir kritis dalam pembelajaran matematika sangat bervariasi..
3.	Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika ⁹	2019	Penggunaan multimedia interaktif pada bahan ajar perpindahan panas siswa kelas X di SMK Negeri 2 Ende meningkatkan hasil belajar fisika siswa pada taraf signifikan (0,05) dengan probabilitas (1-). pencapaian signifikansi (thitung/ttabel = 3,484/1,708).

Tabel 1. Penelitian yang relevan

⁸Pratiwi, D. E., & Mawardi, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry dan Discovery Learning Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 288-294

⁹Rahmawati, Ana Silfiani; DEWI, Rahmawati P. Penggunaan multimedia interaktif (MMI) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 2019, 5.1: 50

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran Multimedia

a. Multimedia

Secara sederhana, multimedia berarti “Salah satu media” atau “sekumpulan media. Media dapat berupa gambar, suara, video gerak, animasi/atau teks yang digabungkan dalam suatu produk yang tujuannya adalah untuk mengkomunikasikan informasi dalam berbagai cara. Menurut Pramono (2007:8) bahwa Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video, Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif”¹⁰

“Multimedia adalah alat atau sarana pembelajaran yang memadukan isi, teknik, batasan, dan sarana mengevaluasi segala sesuatu yang dimaksudkan secara metodis dan estetis untuk memperoleh kompetensi/subkompetensi pada topik yang dipilih sesuai dengan tingkat kerumitannya,” kata Riyana (2007:5). Pandangan ahli lain tentang kosakata yang tepat untuk digunakan ketika membahas interaktivitas komponen multimedia sangat bervariasi¹¹.

Pembelajaran aktif tidak hanya memungkinkan para siswa (pengguna) untuk hanya melihat ataupun mendengarkan (*see and listening*) tetapi juga untuk melakukan sesuatu (*do*). Dalam hal multimedia, melakukan di sini dapat diartikan: menjawab pertanyaan

¹⁰ Pramono, Gatot. 2007. Aplikasi Component Display Theory dalam multimedia dan web pembelajaran. Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan

¹¹ Riyana, Cheppy. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.

yang ditampilkan oleh komputer atau mengoperasikan simulasi yang digerakkan oleh komputer.

“Di antara media lain, multimedia atau media komputer lainnya merupakan pernyataan yang jelas,” Rusman (2011). Dalam hal interaksi, multimedia memiliki keunggulan karena memaksa pengguna untuk terlibat dengan konten. Mereka berkisar dari yang paling sederhana hingga yang paling rumit¹². Pengguna perlu menyentuh keyboard atau menggerakkan mouse untuk mengubah halaman (tampilan) atau memasukkan 13 tanggapan dari suatu latihan dan komputer akan membalas dengan memberikan jawaban yang benar melalui umpan balik. Jika dilihat Selain itu, multimedia memiliki sejarah panjang. Sebelum menggunakan teknologi multimedia, berguna untuk mengetahui sejarah multimedia setiap saat. Di bawah ini adalah penelusuran riwayat media tahunan. Multimedia telah lama beroperasi tanpa menggunakan peralatan komputer. Saat itu, pertunjukan dengan banyak media disebut multimedia.

b. Jenis-jenis multimedia berdasarkan karakteristiknya

1. Ini adalah jenis multimedia yang merespon navigasi pengguna dengan memberikan informasi kepada pengguna. Beberapa contohnya antara lain video game, media online, pemutar video, paket software aplikasi, CD interaktif, virtual reality (VR), dan lain sebagainya.

¹² Rusman. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta. Rajawali Press.2011.

2. Multimedia linier adalah jenis multimedia yang dapat dipindahkan secara langsung (satu arah) tanpa kendali pengguna. Beberapa contohnya adalah ebook, film, musik, acara TV, dan lain sebagainya.
3. Dengan menggunakan koneksi ke bagian media lain, multimedia hiperaktif memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan pengalaman mereka. Contohnya website, WWW (World Wide Web), cellular banking, game online, dan lain sebagainya.
4. Multimedia Kits adalah kumpulan sumber belajar yang mencakup berbagai media dan sistem yang terstruktur di sekitar satu tema sentral. “Itu hanya beberapa contoh dari sekian banyak jenis media yang bisa dijadikan contoh..

c. Fungsi dan Manfaat Multimedia

Secara keseluruhan, Multimedia memegang peranan penting dalam kehidupan saat ini. Hal ini juga mempengaruhi semangat manusia untuk terus memikirkan teknologi baru yang lebih canggih dari waktu ke waktu.

- 1) Berperan penting dalam dunia pendidikan.

Penggunaan multimedia dalam sistem pembelajaran memungkinkan terjadinya transfer informasi dan penciptaan media yang dapat membantu siswa mendapatkan perspektif yang lebih luas.

- 2) Penyedia sarana informasi.

Kecepatan dan efisiensi pengiriman informasi dari satu orang ke orang lain dimungkinkan oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Beberapa contoh adalah mengutip internet dan media sosial sebagai sumber informasi.

3) Multimedia mendukung dunia bisnis.

Ketika suatu produk atau layanan disajikan dengan cara yang informatif, dinamis, dan menarik, perusahaan dihargai. Sebagai contoh kemasan produk, logo, branding dll.

4) Untuk Sarana Hiburan.

Banyak bidang hiburan yang diciptakan oleh multimedia. Misalnya, bioskop, teater media, konser musik, dll.

5) Untuk bidang kesehatan.

Profesional medis juga menggunakan teknologi multimedia sebagai alat di bidang ini. Misalnya, teknologi tekanan darah, teknologi tampilan detak jantung, CT scan, media terapeutik, dll.

6) Sebagai wadah kreativitas.

Bagian multimedia membantu pencipta mengembangkan bakat mereka. Sebut saja pembuat konten, desainer lepas, youtube, dll.

Dari tipe-tipe di atas, dapat kita simpulkan bahwa berbagai fitur bidang multimedia tentunya sangat aplikatif. Masih banyak manfaat multimedia yang belum tervalidasi.

B. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Sebuah perantara atau pengantar perkembangan komunikasi, medium berasal dari kata jamak (Wijaya Adi: 2009)¹³. Media digambarkan sebagai perantara atau pengantar

¹³Wijaya, A., & Surya, S. P. (2009). Pemanfaatan Komputer sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMP. *Yogyakarta: P4TK Matematika*.

oleh Sarwono, sedangkan belajar didefinisikan oleh Sarwono sebagai seperangkat keadaan yang diperlukan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran lebih menitikberatkan pada kemampuannya untuk mendorong kegiatan pembelajaran dengan menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran.¹⁴

Ini adalah kata benda jamak yang menunjukkan perantara atau pengantar kebangkitan komunikasi. Sarwono, di lain pihak, mendefinisikan media sebagai perantara atau pengantar, sedangkan belajar didefinisikan sebagai keadaan yang diperlukan seseorang untuk terlibat dalam suatu proses kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran lebih menekankan pada peran pesan atau informasi pembelajaran dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Media

Menurut Ni Luh Putu Ekayani (2017)¹⁵, berikut ini langkah-langkah penggunaan media:

1. Menggunakan media untuk mengembangkan tujuan pendidikan.
2. Persiapan guru dengan cara memilih dan memutuskan media apa yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Mempersiapkan siswa untuk pelajaran dan pelajaran sebelum memulai media pelajaran. Guru harus mampu menggunakan media pendidikan untuk memotivasi, mengevaluasi, menganalisis, dan mengamalkan pendidikan.

¹⁴ Santosa, S., & Sarwono, S. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Hakikat Geografi Ditinjau Dari Tingkat Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas X Ips Sma Negeri 2 Jayapura Tahun 2014/2015. *GeoEco*, 2(1).

¹⁵ Ni Luh Putu Ekayani. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal*,: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.2017

4. Presentasi pelajaran dan instruksi untuk bekerja dengan media. Media digunakan oleh guru untuk membantunya dalam tugasnya menjelaskan topik.
5. Tahapan kegiatan belajar siswa. Siswa menggunakan media sendiri melalui latihan, dan guru menggunakan media langsung di dalam atau di luar kelas.
6. Tahapan evaluasi pendidikan. Derajat tercapainya tujuan pendidikan juga dapat dinilai dari seberapa jauh penggunaan media sebagai alat bantu untuk menunjang keberhasilan suatu proses belajar siswa.

c. Pengertian pembelajaran

Seperti yang dikatakan Sadiman dan rekan (1986:2), "belajar adalah proses multifaset yang terjadi pada semua orang". Di mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja, kapan saja, merupakan lokasi potensial untuk belajar. Perilaku seseorang mungkin mengungkapkan apakah mereka telah mempelajari sesuatu atau tidak. Proses ini melibatkan modifikasi pada kondisi kognitif, psikomotorik, dan perilaku seseorang (afektif)¹⁶.

Menurut Pribadi menjelaskan bahwa, "Pembelajaran merupakan proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Sedangkan pembelajaran menurut." Sedangkan menurut Gegne (dalam Pribadi, 2009:9) menjelaskan "pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya kegiatan belajar¹⁷."

¹⁶Sadiman, dkk, (1986:2) Analisa Pemamfaatan E-Learning untuk proses pembelajaran

¹⁷AKIB, Irwan. Implementasi Teori Belajar Robert Gagne dalam Pembelajaran Konsep Matematika. *Makasar: Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2016.

Para ahli percaya bahwa berdasarkan informasi yang disajikan di atas, pembelajaran paling baik dipahami sebagai proses aktif yang melibatkan siswa sebagai subjek dan instruktur sebagai penyedia sumber daya pendidikan. Kontak pelajar-guru sangat penting untuk pembelajaran, dan ini hanya dapat dicapai melalui sistem desain pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi ini. Ada beberapa cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran, antara lain penggunaan pendekatan pembelajaran, taktik, dan metodologi.

d. Pengertian prestasi belajar

Setiap istilah memiliki arti tersendiri ketika digunakan bersama dengan kata lain untuk menggambarkan kemampuan belajar seseorang. Yang dimaksud dengan "prestasi" adalah "hasil yang diperoleh" dalam kosa kata besar bahasa Indonesia (apa yang telah dilakukan, dsb). Prestasi juga dapat didefinisikan sebagai hasil yang dicapai sebagai konsekuensi dari upaya pendidikan seseorang.

Istilah Belanda *prestatie*, yang berarti "prestasi", adalah akar kata dari kata *achievement* dalam bahasa Inggris. Prestasi dalam bahasa Indonesia berarti kerja keras seseorang. Hasil belajar berbeda dengan prestasi belajar (*learning outcome*). Hasil belajar, di sisi lain, lebih erat kaitannya dengan pengembangan karakter siswa.

Proses Belajar Mengajar oleh Oemar Hamalik menjelaskan bahwa belajar adalah proses mengubah atau meningkatkan perilaku seseorang (belajar didefinisikan sebagai modifikasi atau penguatan perilaku melalui pengalaman)¹⁸. Belajar, dalam pandangan ini, adalah proses yang berkelanjutan, bukan produk jadi. Dalam hal belajar, ini bukan hanya tentang mengingat tetapi juga mengalami dan merasakan. Perubahan perilaku adalah

¹⁸Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2001

konsekuensi belajar yang sebenarnya, bukan penguasaan hasil latihan. Kemajuan siswa dalam belajar dapat diukur dengan kemampuan mereka untuk mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Menurut WS Winkel, seseorang telah mencapai keberhasilan belajar ketika mereka telah mempelajari sesuatu yang baru atau telah memperoleh pengetahuan baru¹⁹. Hal ini didefinisikan sebagai berikut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia: kemampuan siswa untuk menunjukkan penguasaan pengetahuan dan kemampuan mata pelajaran melalui penggunaan nilai tes atau nilai. Bagi Djajal, "prestasi belajar siswa" seorang siswa adalah cara untuk menggambarkan bakat mereka ketika mereka ditemukan melalui evaluasi proses belajar mereka sendiri.

Menurut Hamalik, perubahan sikap dan perilaku siswa setelah mengikuti pelajaran atau setelah belajar tentang sesuatu merupakan tanda keberhasilan belajar. Kemampuan siswa untuk belajar bergantung pada tiga domain kognitif: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian. Hal ini menurut Benjamin S. Bloom.

Menurut Saifudin Azwar, metrik seperti rapor, indeks prestasi belajar, tingkat kelulusan, dan predikat sukses dapat digunakan untuk mengukur prestasi belajar²⁰.

Prestasi belajar didefinisikan sebagai upaya untuk bekerja atau belajar yang menghasilkan perkiraan berbasis nilai dari kemampuan seseorang di bidang nilai. Berbeda dengan prestasi belajar yang diukur dari nilai komersial, prestasi belajar ditunjukkan dari jumlah rapor atau hasil ujian sumatif.

¹⁹Winkel, WS., *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia, 1997.

²⁰Waidi, W., Saefudin, D., & Mujahidin, E. (2019). Pengaruh motivasi keluarga terhadap prestasi belajar siswa: Studi kasus di MTs Al-Azhar Tuwel. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(02), 207-218

Belajar mungkin memiliki efek positif pada seseorang yang terlibat di dalamnya. Pergeseran ini mewakili transisi dari tahap buruk ke tahap pengalaman dan perilaku yang lebih baik. Pengalaman belajar adalah pengalaman belajar yang difokuskan pada hasil yang diharapkan siswa untuk dicapai selama mereka berada di sekolah. Sebuah prestasi dalam pendidikan adalah hasil dari kerja keras dan kesulitan yang memerlukan refleksi; dalam konteks ini, suatu prestasi dalam pendidikan adalah produk dari usaha seseorang.

Mengingat pengetahuan di atas, masuk akal untuk menganggap bahwa hasil belajar siswa merupakan cerminan dari potensi mereka yang beragam sebagai hasil dari kegiatan belajar yang mereka selesaikan. Penilaian hasil belajar penilaian dapat mengungkapkan apakah tujuan tersebut telah terpenuhi atau belum. Tujuan tes adalah untuk menguji apakah siswa sudah mampu mengikuti petunjuk yang diberikan oleh guru atau belum.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Perubahan tingkah laku dan kemampuan dapat disebut sebagai belajar. Akibatnya, mampu atau tidaknya seseorang belajar dengan baik tergantung pada berbagai variabel. Menurut Slameto dalam hal mempengaruhi kemampuan belajar seseorang, pengaruh internal dan eksternal memiliki peran²¹.

Belajar dapat dihalangi oleh pengaruh luar, yaitu unsur-unsur yang tidak berasal dari diri siswa itu sendiri. Ini adalah beberapa pengaruh luar:

1. Latar belakang pendidikan orang tua
2. Faktor terpenting dalam keberhasilan akademik adalah pencapaian pendidikan orang tua. Dalam hal pencapaian akademik, orang tua dengan tingkat

²¹Slameto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 54-72

pendidikan yang lebih tinggi percaya bahwa anak-anak mereka akan lebih berhasil dalam banyak elemen proses.

3. Kedudukan sosial dan ekonomi orang tua
4. Posisi keuangan keluarga memiliki dampak langsung pada pencapaian pendidikan anak-anaknya. Pendidikan anak-anak lebih dari sekadar memenuhi kebutuhan paling dasar mereka. Kesehatan anak yang tinggal di rumah tangga miskin terpengaruh karena kebutuhan dasar anak tidak terpenuhi. Belajar juga terpengaruh sebagai konsekuensi dari ini.
5. Sarana dan prasarana pembelajaran berbasis rumah atau sekolah harus tersedia bagi siswa
6. Sarana dan prasarana memainkan peran penting dalam proses pendidikan dan merupakan bidang penting untuk belajar mengajar di sekolah. Ruang guru, perpustakaan, dan halaman sekolah merupakan komponen penting dari infrastruktur sekolah. Harus ada ruang bagi anak-anak untuk belajar dan bermain selama mereka di rumah. Semua tujuannya adalah untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikan pekerjaannya.
7. Media pilihan guru
8. Media yang dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan lebih lanjut. Kualitas bahan ajar yang digunakan di suatu sekolah berdampak langsung pada kualitas pendidikan yang diperoleh siswa. Untuk setiap institusi, ada berbagai peluang untuk menghasilkan media berkualitas tinggi dalam konferensi yang berbeda.
9. kemampuan seorang guru untuk mengajar

10. Penting bagi instruktur untuk menjadi kompeten dalam teknik dan program yang mereka gunakan saat mengajar murid mereka.
11. Upaya untuk membantu siswa maju dalam studi mereka. Kualitas suatu program pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap peluangnya untuk diimplementasikan dengan sukses di dalam kelas. Setiap sekolah memiliki seperangkat kemampuan dan sumber daya yang unik, yang memerlukan berbagai pendekatan pengajaran..

Hasil belajar dipengaruhi oleh variabel internal, yaitu unsur-unsur yang dikuasai oleh siswa itu sendiri. Faktor yang bersifat internal antara lain:

1. Kesehatan

Kapasitas belajar sangat dipengaruhi oleh kesehatan mental dan fisik seseorang. Siswa yang sehat akan dapat belajar lebih cepat daripada siswa yang tidak sehat, sehingga prestasi akademiknya juga akan lebih baik.

2. Kecerdasan / intelegensia

Keinginan untuk berhasil dari seorang individu sangat dipengaruhi oleh tingkat kecerdasannya. IQ yang lebih tinggi dapat memahami dan memecahkan masalah lebih cepat daripada IQ yang lebih rendah. Orang-orang yang cerdas lebih mungkin berhasil dalam mengejar suatu tujuan. Prestasi akademik pun demikian. Siswa yang berprestasi di sekolah juga akan cerdas, dan sebaliknya bagi yang tidak berprestasi.

3. Cara belajar

Bagaimana seseorang belajar memiliki dampak langsung pada seberapa baik mereka melakukannya di sekolah. Kurangnya metode ilmiah dan pertimbangan untuk fisiologi, psikologi, dan kesehatan dapat menyebabkan hasil yang buruk saat belajar.

4. Bakat

Bakat adalah potensi seseorang yang belum dimanfaatkan untuk kesuksesan masa depan. Siswa yang sangat berbakat akan mencapai tingkat yang lebih tinggi daripada mereka yang tidak berbakat

5. Minat

Siswa yang berminat belajar akan mencapai hasil yang lebih baik daripada siswa yang kurang berminat dalam belajar.

6. Motivasi

Ada tiga faktor motivasi: menciptkana, menopang dan mengarahkan perilaku. Siswa yang termotivasi lebih mungkin untuk berhasil, dan sebaliknya.

C. Pembelajaran Sejarah SD

a. Pengertian pembelajaran Sejarah SD

Sebagai komponen dari sistem pendidikan resmi di negara mana pun, mengajar kaum muda tentang perjuangan di masa lalu untuk membuat negara mereka menjadi negara yang penuh kemenangan sangat penting untuk pertumbuhannya. Kekaguman masyarakat terhadap masa lalu negara juga dapat ditumbuhkan melalui pendidikan sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan interaksi yang terjadi saat siswa belajar tentang kondisi masa lalu, demi masa depan. Pendidikan sejarah merupakan mata pelajaran yang memberikan pengetahuan dan nilai-nilai tentang proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari dulu hingga sekarang. Belajar adalah proses aktif belajar tentang kehidupan lampau.

Seperti yang dikemukakan oleh Wahyuni, (2012). Proses di mana organisme beradaptasi dengan situasi baru disebut sebagai belajar. Setiap orang mengalami belajar sepanjang hidup mereka dan Arief percaya itu adalah proses kompleks yang terjadi dari bayi hingga kematian²². Menurut Ibrahim et al., belajar adalah tindakan yang disengaja yang dilakukan oleh orang-orang untuk mempengaruhi perubahan persepsi mereka tentang efektivitas mereka sendiri. mengetahui bahwa anak yang sebelumnya tidak mampu melakukan sesuatu, dapat melakukannya, atau anak yang sebelumnya didiskualifikasi menjadi memenuhi syarat. Warsita (2008:226) menjelaskan bahwa belajar adalah serangkaian upaya pendidik untuk mewujudkan proses belajar pada diri siswa²³. Dari uraian di atas, Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaktif yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. mengajar.

²²WAHYUNI, SRI. "Informasi Teknologi (IT) dan Pembelajaran Sejarah." *Skripsi* 1.231411089 (2012).

²³Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

b. Tujuan pembelajaran sejarah

Seperti halnya pembelajaran sejarah, setiap proses pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai. Di sekolah, pembelajaran sejarah diterapkan pada setiap siswa, melihat kembali sejarah, memahami nilai yang terkandung dalam peristiwa tersebut, dan mengubah peristiwa tersebut menjadi pelajaran dan pengalaman yang berharga.

Menurut Ismaun(2005) ,tujuan belajar sejarah adalah²⁴:

1. Siswa dapat memahami sejarah
2. Siswa memiliki kesadarn sejarah
3. Memilki wawasan sejarah

Mata pelajaran sejarah diajarkan kepada siswa SD, SMP dan SMA, dan tujuan ditetapkan untuk setiap kelas. Hasan mengatakan tujuan pengajaran sejarah di sekolah dasar dan menengah adalah untuk:

1. Kembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang sejarah dan budaya negara.
2. Meningkatkan ketangkasan mental (logis).
3. Belajar menganalisis dan mengevaluasi informasi.
4. Menghargai pahlawan dan mengikuti sifatnya.
5. Meningkatkan kapasitas untuk pemikiran dan penemuan orisinal.

c. Fungsi pembelajaran sejarah

Tujuan utama mempelajari sejarah adalah untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih baik tentang masa lalu dan masa kini, serta bagaimana keduanya saling terkait. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa sejarah memiliki karakter ganda yang digambarkan

²⁴Ismaun. (2005). Sejarah Sebagai Ilmu. Historia Utama Press.

sebagai berikut: Ketika berbicara tentang sejarah, "belajar dari sejarah bukan hanya kegiatan satu kali." Untuk mengetahui situasi saat ini, orang dapat melihat sorotan dari evaluasi tahun ini.

Kuntowijoyo (1995) Menjelaskan fungsi pelajaran sejarah, yaitu kepribadian dan perkembangan siswa²⁵, berkenaan dengan:

1. Meningkatkan Perhatian dan minat terhadap sejarah umatnya sebagai entitas komunitas.
2. Menginspirasi baik cerita kepahlawanan maupun cerita sejarah peristiwa tragis nasional untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik.
3. Mengembangkan kebiasaan berpikir dalam konteks, khususnya dalam ruang dan waktu, tanpa menghilangkan esensi dari perubahan-perubahan yang terjadi dalam proses sosiokultural..
4. Saat berpikir, tidak mudah terjebak dalam berpendapat, karena mengutamakan sikap kritis dan rasional dengan dukungan dan fakta yang tepat..
5. Menghormati dan memperjuangkan nilai-nilai kemanusiaan.

Hamid Darmadi menyatakan bahwa penyalahgunaan media dan sumber belajar memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Merupakan cara untuk membuka dan mengembangkan wawasan tentang proses pembelajaran yang akan datang. Di sini, sumber belajar merupakan peta dasar yang perlu digali secara umum agar wawasan tentang proses pembelajaran akan dikembangkan terlebih dahulu..

²⁵Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.

2. Merupakan panduan tentang langkah-langkah teknis dan operasional untuk pemantauan lebih mendalam menuju pelatihan keterampilan yang lengkap.
3. Memberikan banyak Ilustrasi dan contoh berkaitan dengan keterampilan dasar yang akan dikembangkan selama proses pembelajaran.
4. Memberikan bimbingan dan gambaran tentang hubungan dan keterampilan dasar yang sedang dikembangkan beserta keterampilan dasar lainnya.
5. Mengumumkan beberapa penemuan baru oleh orang lain dan terkait dengan beberapa topik.
6. Menunjukkan berbagai jenis masalah yang muncul sebagai konsekuensi logis dari pengembangan keterampilan dasar yang memerlukan pemahaman tentang apa yang dipelajari siswa.

D. Microsoft *Powerpoint*

a. Pengertian Microsoft *Powerpoint*

Mengatur presentasi yang sukses, profesional, dan ekonomis menjadi lebih mudah dengan bantuan perangkat lunak Microsoft Powerpoint. Microsoft Powerpoint adalah alat presentasi yang menggabungkan berbagai komponen multimedia. Perangkat lunak semacam ini sering disebut sebagai pemrograman Microsoft Office di komputer. Sebagai alat presentasi, ia memiliki beberapa opsi menu yang menjadikannya pilihan yang menarik bagi organisasi seperti perusahaan, pemerintah, lembaga pendidikan, dan orang-orang.

Menggunakan media ini sebagai alat presentasi memiliki manfaat memungkinkan berkreasi dengan berbagai cara menangani teks, warna, gambar, dan animasi. Dalam

kebanyakan kasus, perangkat lunak terdiri dari sejumlah kontrol visual dan operasional. Elemen visual dapat diintegrasikan dengan salah satu dari berbagai latar belakang dengan menggunakan slide, teks, foto, dan contoh warna. Tergantung pada preferensi kami, kami dapat membuat komponen visual yang tidak bergerak atau yang bergerak dengan cara tertentu. Terlepas dari apakah perangkat lunak dijalankan secara otomatis atau manual dengan mengklik tombol mouse, dapat mengubah desain umum aplikasi ini. Saat menyampaikan materi yang menyoroti hubungan antara siswa dan instruktur, manajemen operasi sering menggunakan pendekatan manual. Menggunakan perangkat lunak ini juga memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Penyajiannya menarik karena terdapat permainan warna, huruf dan animasi, baik teks maupun animasi atau animasi..
- b. Dorong anak untuk mencari informasi lebih lanjut tentang materi pendidikan yang disajikan.
- c. dibandingkan dengan Informasi dalam pesan visual yang mudah dipahami oleh siswa..
- d. Pendidik tidak perlu menjelaskan banyak tentang materi pendidikan yang disampaikan
- e. Bisa dicopy sesuai kebutuhan dan bisa dipakai berkali-kali.
- f. Data dapat disimpan dalam optik atau magnetik. (CD/ Floppy/Flash Disk), sehingga sangat nyaman untuk dibawa kemana-mana.

Perlu dicatat bahwa teknologi informasi berkembang sangat pesat. Harus diakui bahwa teknologi informasi telah menciptakan berbagai cara untuk memfasilitasi transmisi informasi, seperti: Teknologi pemrograman PowerPoint. Menarik juga untuk bereksperimen dengan media pembelajaran program PowerPoint. Penggunaan

PowerPoint dalam pembelajaran dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar secara interaktif dan mengkomunikasikan informasi pembelajaran.

b. Fungsi Microsoft Powerpoint

Microsoft Powerpoint adalah alat yang hebat untuk memastikan bahwa presentasi berjalan lancar. dapat menggunakan Microsoft Powerpoint untuk menyertakan gambar dan video yang mudah dipahami oleh audiens (siswa).

c. Kelemahan dan Kelebihan Microsoft Powerpoint

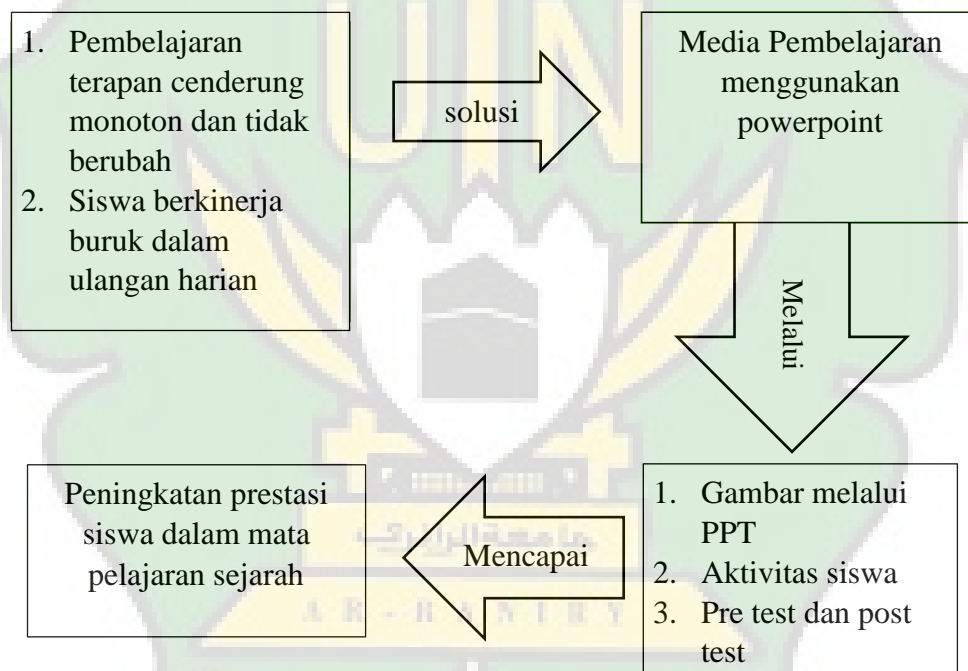
Peretas dapat membuat program virus Trojan Horse menggunakan Microsoft Powerpoint sebagai kerentanan. Microsoft Office PowerPoint 2000, Microsoft Office PowerPoint 2002, Microsoft Office PowerPoint 2003, dan Microsoft Office 2004 untuk Mac semuanya terpengaruh oleh kerentanan ini. PowerPoint 2007 dan Office 2008 untuk Mac sementara itu masih aman dari peretas.

PowerPoint juga memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan program lain, termasuk:

1. Mudah digunakan karena merupakan bagian dari Microsoft Office.
2. Presentasi multimedia: Kemampuan untuk menambahkan berbagai elemen multimedia ke slide presentasi, seperti: clipart, gambar, animasi (GIF dan Flash), narasi audio/musik latar, film (klip video).
3. Animasi kustom. *Powerpoint* memiliki fitur animasi kustom yang sangat lengkap. Berkat penataan ini, presentasi menjadi lebih hidup, menarik dan interaktif.

E. Kerangka Berfikir

Berdasarkan pengamatan dikelas, Pembelajaran sejarah yang kurang beragam dan terkesan monoton menyebabkan siswa kurang termotivasi dan prestasi siswa yang lebih rendah. Multimedia menggunakan power point akan mengatasi masalah ini. Dengan penerapan multimedia menggunakan *powerpoint* diharapkan proses pembelajaran di kelas tidak lagi monoton dan hasil belajar siswa juga meningkat. Penggunaan media ini akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, kerangka berfikir dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka berfikir

F. Hipotesis

Berdasarkan uraian teoritis, kerangka refleksi dan beberapa hasil penelitian sebelumnya, hipotesis dapat dibangun dalam penelitian ini adalah: Multimedia dengan

Powerpoint dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Kelas VI SD Negeri 3 Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian tindakan kelas atau PTK adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian ini (penelitian tindakan kelas). Contoh PTK adalah kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi serentak di kelas oleh Suharsimi Arikunto, menurutnya. Penelitian tindakan kelas adalah kombinasi dari perilaku tertentu dan metode penelitian. Peneliti yang bekerja dengan instruktur materi pelajaran melakukan penelitian ini, yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan menemukan solusi sebelum memantau implementasinya untuk mengukur tingkat keberhasilannya²⁶.

Penelitian tindakan pada penelitian ini berfokus pada rumusan permasalahan dan tujuan penelitiannya, yaitu untuk peningkatan hasil belajar peserta didik pada pelajaran sejarah.

Tahap-tahap penelitian tindakan kelas dilakukan dalam bentuk siklus yang berulang yang didalamnya terdapat 4 tahapan utama yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Pada langkah ini, peneliti dan instruktur mengatur kegiatan dan menentukan bagaimana dan kapan menyajikan dan menjadwalkannya, mengidentifikasi tindakan alternatif yang dapat dilakukan, dan membuat alat dan analisis data teknis.

²⁶arikunto, Suharsimi. Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas. Yogyakarta: Aditya Media, 2010.

2. Tindakan

Kegiatan yang direncanakan digerakkan oleh peneliti selama fase tindakan, di mana mereka mempraktikkan rencana tersebut.

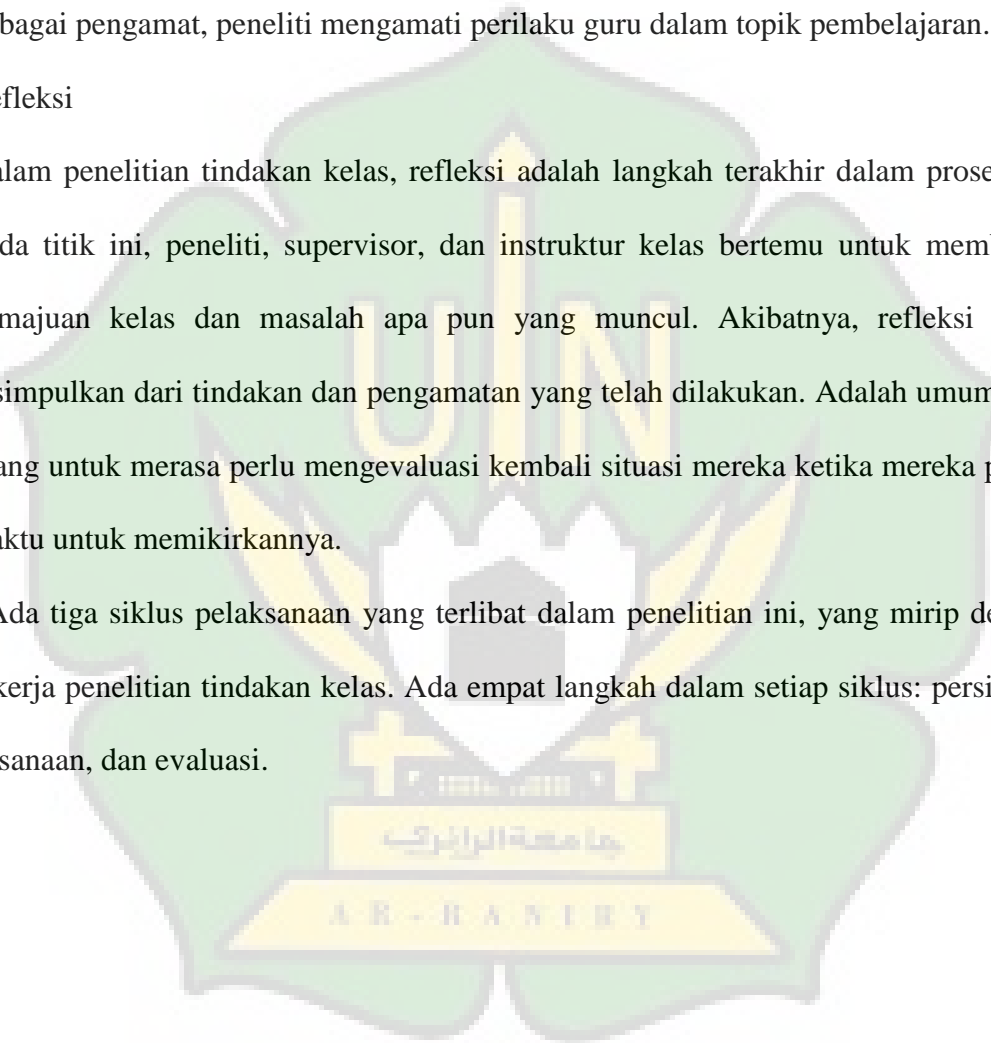
3. Pengamatan

Sebagai pengamat, peneliti mengamati perilaku guru dalam topik pembelajaran.

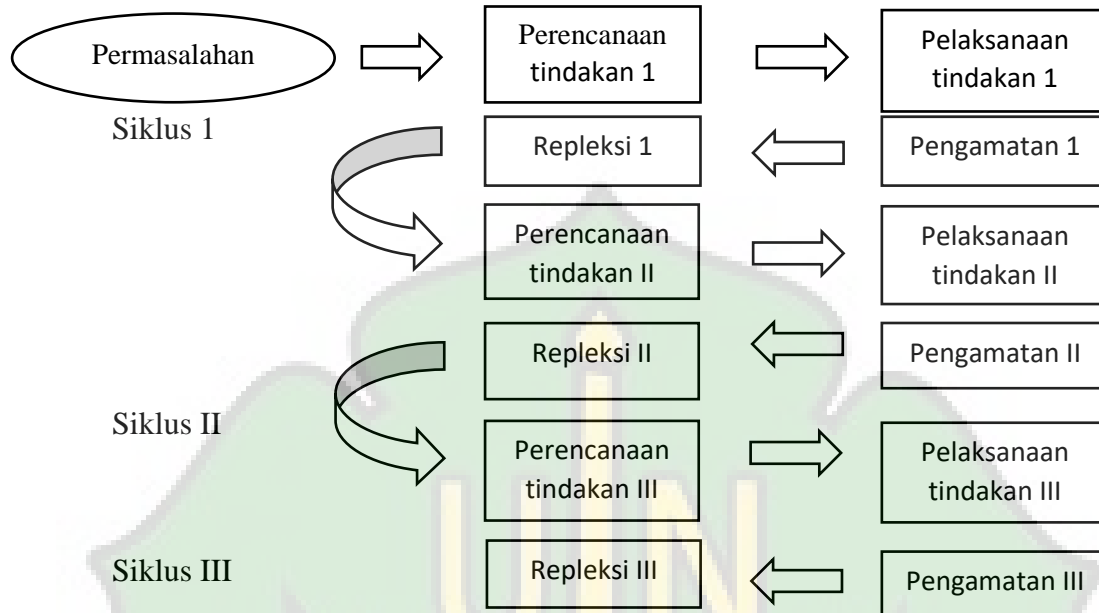
4. Refleksi

Dalam penelitian tindakan kelas, refleksi adalah langkah terakhir dalam prosesnya. Pada titik ini, peneliti, supervisor, dan instruktur kelas bertemu untuk membahas kemajuan kelas dan masalah apa pun yang muncul. Akibatnya, refleksi dapat disimpulkan dari tindakan dan pengamatan yang telah dilakukan. Adalah umum bagi orang untuk merasa perlu mengevaluasi kembali situasi mereka ketika mereka punya waktu untuk memikirkannya.

Ada tiga siklus pelaksanaan yang terlibat dalam penelitian ini, yang mirip dengan cara kerja penelitian tindakan kelas. Ada empat langkah dalam setiap siklus: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Tahap-tahap tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Siklus yang digunakan pada penelitian

Penelitian tindakan kelas dimulai dengan observasi instruktur terhadap kekurangan belajar siswa, yang merupakan tahap awal. Selain itu, terdapat empat tahapan dalam pelaksanaan kegiatan yang masing-masing terdiri dari dua kegiatan untuk mengumpulkan data dari siklus desain penelitian. Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan pemikiran adalah bagian dari proses.

Semua bahan yang terkait dengan rencana penelitian perlu dihasilkan pada tahap persiapan ini, termasuk sumber ajar, sumber belajar, dan lembar kerja siswa.. Kemudian dilanjutkan dengan mengimplementasikan fase aksi. Fase ini meliputi kegiatan pendidikan dan pembelajaran dimana peneliti melakukan tes untuk mengetahui kemahiran mereka dalam materi. tentang pengukuran satuan berat dengan menggunakan model inquiri. Selanjutnya dilakukan observasi terhadap pelaksanaan langkah-langkah

dan hasil pengujian dari langkah-langkah yang dilaksanakan. Pada tahap terakhir, peneliti melihat kembali semua pengamatan yang dicatat oleh pengamat dan memvalidasi, mengkonfirmasi, dan meninjau hasil atau efek dari tindakan yang dilakukan. Pada tahap ini, peneliti dapat mempertimbangkan aspek mana yang perlu ditingkatkan dan aspek mana yang harus dipertahankan.

B. Format Penelitian

a. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian adalah SDN 3 Kecamatan Samadua Kab. Aceh Selatan. Pada pembelajaran Sejarah Kelas VI semester 1 tahun ajaran 2021/2022.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari di SDN 3 Samadua Kabupaten Aceh Selatan.

c. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah SDN 3 SamaDuaKab. Aceh Selatan Di kelas VI , jumlah siswa pada tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 30 siswa . 18 orang siswa perempuan dan 12 orang siswa laki-laki.

C. Teknik pengumpulan data

Untuk mendapatkan temuan yang diinginkan dari sebuah penelitian, Pendekatan yang digunakan Saat berada di lapangan menggunakan pengamatan/observasi, dokumentasi, *pre-test*, dan *post-test*.

a. Pengamatan

Adalah untuk melihat hal-hal dari dekat dan pribadi, seperti barang atau siswa, untuk mengamati apa yang mereka lakukan. Dalam penelitian ini, instruktur dan siswa diamati selama proses pembelajaran setiap konferensi. Dengan menggunakan paradigma pembelajaran berbasis masalah, peneliti mengelola pembelajaran selama proses observasi kali ini menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui keabsahan rencana dengan menggunakan tindakan yang dilakukan. Studi dilakukan oleh peneliti, guru, dan rekan yang tampaknya mampu melakukannya.

b. Tes

Berbagai pertanyaan, aktivitas, dan sumber daya lainnya digunakan untuk memperoleh informasi. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang kemajuan dan perilaku akademik siswa, penilaian sering digunakan. Tes terdiri dari pertanyaan pilihan ganda dan diberikan dua kali sebelum ujian dan pada akhir kursus (setelah ujian). Tes diberikan kepada setiap siswa di awal dan akhir setiap sesi untuk mengukur kemajuan mereka dan menentukan apakah mereka siap atau tidak untuk mata pelajaran tersebut. Untuk mengetahui apakah tingkat pemahaman KKM siswa sudah terpenuhi atau belum.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk menggambarkan apa yang sedang terjadi di kelas pada waktu pembelajaran dalam rangka penelitian tindakan kelas penelitian dapat dilakukan menggunakan rekaman foto, slide, tape dan video. Jenis dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini adalah foto. Foto digunakan untuk menangkap suasana kelas, tentang peristiwa penting atau yang terjadi maupun ilustrasi dari suatu kegiatan.

D. Kisi-kisi instrumen

Pengukuran hasil penelitian ini untuk memantau aktivitas guru dan hasil belajar. Hal ini dimaksudkan untuk menjadi panduan bagi peneliti untuk mengajukan pertanyaan tentang topik penelitian.

4. Kisi-kisi sarana untuk memantau aktivitas siswa dibatasi oleh indikator :

No	Aspek yang diamati
1.	Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> a. Untuk dapat mengingat modul yang telah diajarkan b. bmempraktekkan modul yang telah diajarkan (mengerjakan kembali pelajaran yang telah disampaikan) c. kecerdikan dan orisinalitas (semacam mencoba mengungkap masalah dalam latihan soal yang memiliki variasi berbeda dari contoh yang diberikan) d. Mengembangkan Pola Pikir Inkuiri (misalnya, dapat membuat penyimpangan, kelemahan, atau kesalahan yang dilakukan orang lain dalam memecahkan masalah atau tugas).
2.	Uraian(menginterpretasikan) <ol style="list-style-type: none"> a. Berdasarkan pengalaman mereka sendiri, mereka mengembangkan keahlian mereka sendiri. b. Melakukan observasi c. Meningkatkan pemahaman terkait komponen pendidikan dalam buku teks lainnya.
3.	Aplikasi <ol style="list-style-type: none"> a. Sanggup menuntaskan pertanyaan kasus yang diberikan oleh guru b. Sanggup mengamalkan dalam kehidupan baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat

4.	Analisis (menjelaskan satu konsep) a. Sanggup menggali pengetahuannya buat menciptakan konsep- konsep yang lagi di pelajari
5.	Evaluasi a. Sanggup membahas kembali modul yang telah dipelajari dengan baik dan benar b. Sanggup mempresentasikan dengan lantang hasil dan temuannya di depan kelas.

2. Kisi aktivitas guru terbatas Indikator

No	Aspek yang diamati
1.	Orientasi Siswa pada Masalah: a. Guru datang ke kelas tepat waktu b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran c. Guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan dan pemecahan masalah d. Guru mendesak siswa buat ikut serta dalam aktivitas observasional yang berkaitan dengan fenomena pendidikan.
2.	Ajukan persoalan serta obati perkaranya. a. Guru menolong siswa mendefinisikan modul pendidikan yang berkaitan dengan masalah b. Guru mendesak siswa buat merumuskan permasalahan yang berkaitan dengan bahan ajar
3.	Diskusikan serta kumpulkan data a. Guru mendesak siswa buat mengumpulkan data tentang modul. b. Guru mengajar siswa tentang pemecahan masalah, baik secara individu maupun kelompok.
4.	Menetapkan serta merumuskan jawaban. a. Guru meminta siswa untuk mencocokkan jawaban.

5.	Memberitahukan: a. Guru meminta siswa untuk memberikan jawaban atas masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. b. Guru menolong siswa merefleksikan ataupun mengevaluasi proses pemecahan permasalahan yang sudah dicoba.
----	--

3. Kisi-kisi Instrumen dibatasi Indikator

No	Indikator
1.	Menjelaskan Mencatat
2.	Karakterisasi Mencontohkan
3.	Mengemukakan Mengaitkan

Tabel 2. aktivitas siswa dibatasi oleh indikator

E. Instrumen pengumpulan data

Peralatan yang digunakan dalam praktikum ini adalah :

a. Lembar observasi untuk kegiatan guru dan siswa

Aktivitas pengajar dan siswa pada lembar observasi pembelajaran bertujuan untuk menemukan aktivitas yang dilakukan guru dan siswa selama proses pendidikan dan pembelajaran. Tanda centang (√) ditempatkan pada lembar observasi yang disiapkan oleh pengamat untuk menunjukkan bahwa semua kegiatan pembelajaran telah didokumentasikan.

b. Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Untuk mengukur kapasitas siswa untuk belajar tentang sejarah, pre-test diberikan. Bentuk soal pilihan ganda terdiri dari lima soal. Post-test, di sisi lain, mengukur seberapa baik siswa telah mempertahankan apa yang telah mereka pelajari. Pertanyaan pilihan ganda merupakan mayoritas dari tes, dengan total lima pertanyaan.

F. Teknik analisis Data

Menganalisis data adalah serangkaian tindakan yang membantu peneliti menemukan hipotesis yang dapat diterapkan berdasarkan data yang telah mereka kumpulkan.

a. Analisis data lembaran observasi aktivitas guru dan siswa

Selama proses belajar mengajar, siswa dan guru diminta untuk mengisi serangkaian kuesioner. Rumus persentase digunakan untuk menentukan apakah metode siswa sudah sesuai dengan apa yang telah digariskan dalam silabus mata pelajaran.

Analisis ini menggunakan rumus *presentase* menurut sugiyono(2010,halm 49)²⁷:

$$\text{Nilai} \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

1. Menghitung Ketuntasan Klasikal

$$\text{Nilai} \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan : P = Ketuntasan klasikal

2. Menghitung Nilai Rata-rata

$$M \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M = Rata-rata $\sum x$ = Jumlah Skor N = Banyaknya siswa

²⁷Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung : Alfabeta, 2010), 49

Setelah itu, akan menarik untuk melihat seberapa baik siswa telah memahami konsep-konsep yang tercakup dalam kelas sejarah. Kriteria penilaian skor Anas Sudjono digunakan oleh penulis:

Tabel 3 . Kriteria evaluasi hasil observasi Guru dan Siswa

No	Nilai %	Kategori Penilaian
1	80-100 %	Baik Sekali
2	66-79 %	Baik
3	56-65 %	Cukup
4	40-45 %	Kurang
5	30-39 %	Gagal

b. Analisis Prestasi Belajar Siswa

Pemahaman siswa dan hasil belajar diperiksa dalam penelitian ini untuk melihat apakah mereka telah meningkat sebagai hasil dari kursus. Model Inquiri digunakan dalam materi sejarah.

Kemampuan pribadi dan integritas klasik adalah satu-satunya kriteria untuk perolehan keterampilan. Menurut E. Mulyasa (2004), seorang murid telah menyelesaikan pendidikannya jika mereka mencapai setidaknya 65 persen dari tujuan pembelajaran yang ditetapkan untuk mereka. Siswa harus mencetak setidaknya 85 persen dari waktu agar kelas dianggap selesai²⁸. Rumus persentase dapat digunakan untuk menilai seberapa baik siswa melakukan studi mereka menurut Anas Sudijono (2008: 43)²⁹:

²⁸Mulyasa, E. 2004. Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik dan Implementasi. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset

²⁹Anas sudjono, *Pengantar statistik pendidikan* (Jakarta; Raja grafindo, 2008) hlm 43

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

- Ket:
- P = Angka Persentase yang dicari
 - F = Frekuensi siswa yang menjawab dengan benar
 - N = Jumlah siswa
 - 100% = nomor tetap

Tabel 4. Tabel Klasifikasi Nilai

Angka	Kriteria
80-100	Baik Sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
46-55	Kurang
0-45	Gagal

Dari tes hasil belajar peserta dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dalam artian hasil pencapaian ketuntasan individual siswa. Masing-masing siswa jika tuntas belajarnya dinilai dari balasan tes peserta mencapai kkm yang telah ditentukan dan juga melihat tabel klasifikasi nilai.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Situasi dan Lokasi

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 3 Samadua Kabupaten Aceh Selatan. Sekolah menghadap ke barat dan terletak di sebelah jalan raya sehingga lokasi belajar dapat terlihat Penuh sesak. SD Negeri 3 Samadua memiliki 6 ruang kelas, ruang mengajar, kamar praktis, UKS (upaya kesehatan sekolah), ruang perpustakaan, ruang sholat, dua toilet siswa dan kantin sekolah. Jumlah guru dan staf sekolah di SD Negeri 3 Samadua berjumlah 20 orang meliputi kepala sekolah, guru mata pelajaran, dan staf ekstrakurikuler, sedangkan jumlah siswa selama setahun ajaran 2021/2022 adalah 190 siswa. Secara keseluruhan bangunan SD Negeri 3 Samadua terlihat bagus, hal ini terlihat dari ruangan yang tertata rapi.

2. Deskripsi Subyek Penelitian

penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 3 Samadua tahun pelajaran 2021/2022, dengan jumlah siswa 30 orang yang terdiri dari 18 perempuan dan 12 laki-laki.

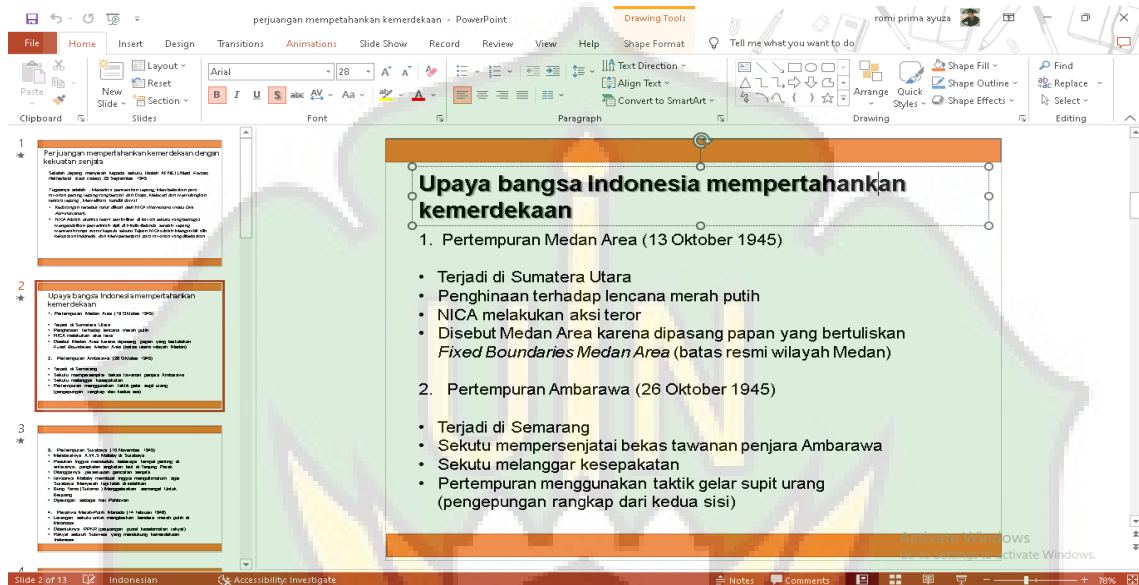
3. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan seminggu sekali sesuai dengan jadwal subjek. Ada tiga fase dalam penyelidikan ini. 60 menit dialokasikan untuk setiap pertemuan (1 jam). Siklus

pertama penelitian tindakan kelas dimulai pada tanggal 13 Januari, siklus kedua dimulai pada tanggal 20 Januari, dan siklus ketiga dimulai pada tanggal 27 Januari.

Berikut gambaran materi powerpoint yang diterapkan pada pembelajaran Pra Awal

Tindakan :



Gambar 3. Media powerpoint pra tindakan

4. Deskripsi Data Awal Pra Tindakan

Hasil Nilai siswa kelas 6 SD Negeri 3 Samadua sebelum menggunakan dokumen *Powerpoint* sangat rendah. Ini dapat dilihat pada hasil tes sebelumnya yang diberikan di atas. Data berikut diambil sebelum tindakan:

Table 5. Hasil Belajar SEJARAH Pra Tindakan

Banyak Siswa	Ketuntasan		Persentase		Rata-rata Kelas
	T	BT	T	BT	
30	9	21	20,3%	80,7%	59
KKM=70					

Berdasarkan tabel bisa diketahuin bahwa menurut 30 anak didik yg berhasil mencapai ketuntasan belajar hanya 9 anak didik (20,3%), sedangkan yg belum berhasil mencapai ketuntasan belajar hanya 21 anak didik (80,7%). Rata-homogen anak didik hanya lebih rendah dari KKM yang terkena dampak yaitu 70. Untuk gambaran grafik di bawah ini :



Gambar 4: Diagram Hasil Belajar Pra Tindakan

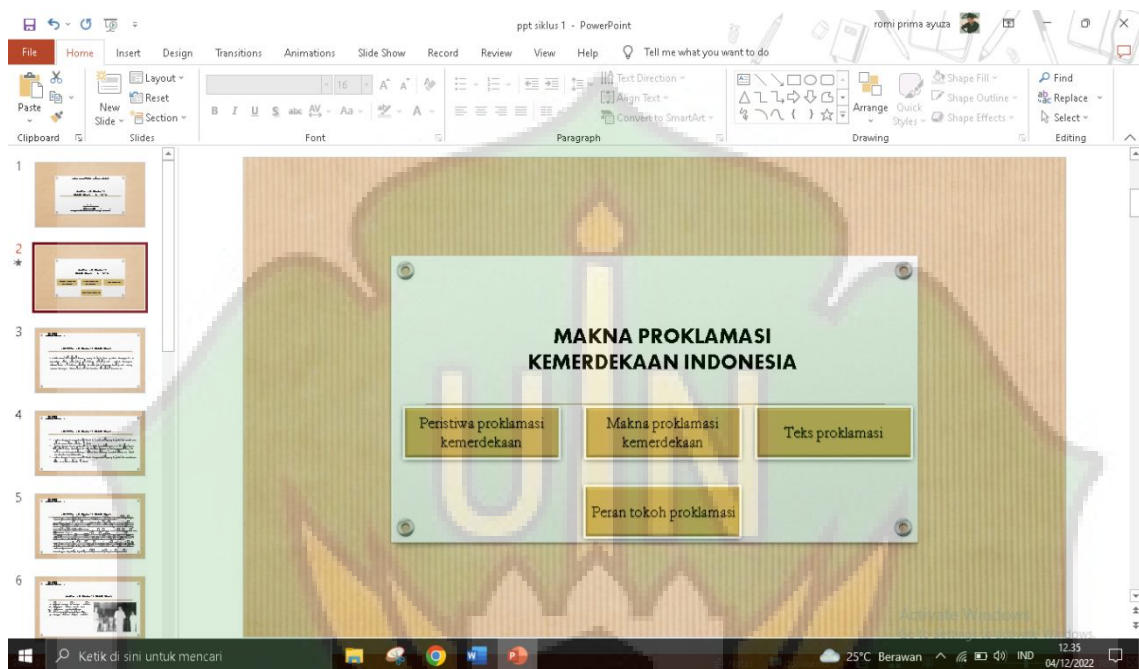
5. Perencanaan Tindakan Siklus I

Tindakan yang diambil selama fase desain perguruan tinggi adalah langkah pertama dalam mengidentifikasi topik yang akan dibahas dalam penelitian, dan kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) itu akan digunakan di game pertama. Dalam RPP dilakukan pertemuan pertama untuk membahas maksud dari pernyataan tersebut.

Langkah selanjutnya setelah mengidentifikasi topik dan menyusun RPP adalah membuat dokumen *Powerpoint*, *spreadsheet* Siswa (LKS) & indera akan dipakai pada

pembelajaran. Alat yang digunakan adalah tabel observasi siswa dan guru, sebelum soal pre dan tes selanjutnya.

Berikut media powerpoint yang digunakan dalam materi siklus I :



Gambar 5. Materi powerpoint pada tindakan siklus I

a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 13 Januari 2022. Pembelajaran pertama berlangsung selama 60 menit (1 jam), membahas materi makna proklamasi kemerdekaan indonesia. Semua siswa hadir pada pertemuan Siklus I ini.

Proses belajar dimulai dari siswa diminta untuk setuju hadir di kelas, dilanjutkan dengan salam, doa, dan dukungan. Guru memberikan keterampilan dasar, tindakan, tujuan, dan rencana pelajaran untuk dilaksanakan. Guru menggunakan keterampilan perseptual untuk mendapatkan perhatian siswa dengan mengajukan pertanyaan "anak

siapa yang tau presiden pertama indonesia”? dan anak-anak menjawab dengan berbagai jawaban dan ada juga yang hanya diam. Kemudian guru melanjutkan dengan bercerita tentang kemerdekaan indonesia dan memasukkan materi dalam cerita, serta menunjukkan gambar-gambar pahlawan kemerdekaan dan proklamasi yang ada di *slide* media *powerpoint* yang saya tautkan ke dokumen makna Proklamasi.

Selama kegiatan utama, guru menunjukkan *slide* di layar dan menjelaskan materi tentang makna proklamasi. *Slide* menjadi menyenangkan dengan melihat prinsip-prinsip pembuatan media *Powerpoint*. Para siswa sangat bersemangat ketika guru menunjukkan *slide Powerpoint*. Guru membagikan dokumen dengan pertanyaan dan jawaban.

Siswa dapat mengajukan pertanyaan tentang konten yang tidak terlalu jelas dalam latihan terakhir, dan kemudian instruktur mengajukan pertanyaan evaluasi. Pemahaman siswa tentang mata pelajaran yang mereka pelajari diukur berdasarkan kinerja mereka pada evaluasi. Siswa dihibau untuk meningkatkan kinerjanya setelah menyelesaikan evaluasi. Salam kemudian dipertukarkan pada akhir kelas.

Hasil akademik yang diperoleh dari hasil penilaian pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil belajar Sejarah Siklus I

Banyak Siswa	Ketuntasan		Persentase		Rata-rata Kelas
	T	BT	T	BT	
30	18	12	60,3%	40,7%	70,1
KKM=70					

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari 30 siswa, siswa lulus keterampilan akademik (nilai > 70) 18 siswa atau 60,3%, sedangkan yang tidak mencapai

kecakapan akademik yang ditetapkan (nilai < 70) sebanyak 12 siswa. atau 40,7%. Nilai rata-rata nilai 70,1 sudah Lebih tinggi berdasarkan KKM yg dipengaruhi adalah 70. Untuk lebih jelasnya hasil diatas dapat kita lihat dibawah ini :



Gambar 6. Diagram hasil Pembelajaran Siklus I

Berdasarkan hasil Evaluasi siklus I, saya telah terbukti menjadi sukses belajar historis setelah menggunakan media *Powerpoint*. Berikut ini adalah tabel untuk membandingkan prestasi historis dalam aksi dengan saya siklus.

Tabel 7. Perbandingan hasil belajar sejarah sebelum bertindak dengan siklus I

Ketuntasan				Persentase				Rata-rata Kelas	
Pra Tindakan		Siklus I		Pra Tindakan		Siklus I		Pra Tindakan	Siklus I
T	BT	T	BT	T	BT	T	BT		
9	21	18	12	20,3	80,7	60,3	40,7	59	70,1
KKM = 70									

Berdasarkan catatan hasil belajar cerita mengalami peningkatan. Hanya 9 siswa yang menyelesaikan tindakan terlebih dahulu, yaitu 20,3%. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 18 atau 60,3%. dari 59 menjadi 70,1, Jumlah siswa yang belum

menyelesaikan persiapan tidak kurang dari 21 siswa atau 80,7%, pada siklus I turun menjadi 12, atau 40,7%. Diagram berikut membandingkan Hasil Pelajari IPS sebelum berakting dengan Cyclus I.



Gambar 7. Digram Bandingkan hasil pembelajaran sebelum tindakan dengan Siklus I

b. Hasil siklus tindakan observasi I

Pengamatan dalam termin Hal ini dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan media *powerpoint*. Berdasarkan pengamatan pengajar dalam siklus pertama, secara generik anak-anak melakukannya menggunakan relatif baik, hanya saja materi yg dibagikan terlalu cepat & pengajar menaruh sedikit *reward* pada anak didik yg aktif bertanya & menyumbangkan ide. Media yg dipakai telah dirancang sinkron menggunakan prinsip *Powerpoint*, tetapi penempatan medianya kurang sempurna karena anak didik yg mengeluh terutama yang duduk pada pinggir tidak bisa melihat media

menggunakan jelas, apalagi karena media yang ditempatkan kurang nyaman pada sudut ruangan.

Berdasarkan pengamatan siswa pada pertemuan pertama menunjukkan hasil yang baik tetapi kurang optimal, terlihat bahwa ketika guru memiliki kesempatan untuk bertanya dan memberikan umpan balik kepada siswa, Hanya satu siswa yang mengangkat tangannya. Ada yang masih bingung dan was-was saat bertanya.

c. Refleksi Tindakan Siklus I

Dari hasil observasi dan penilaian pada siklus 1 diketahui bahwa guru masih memiliki sedikit penghargaan untuk siswa, sehingga siswa kecil proaktif dalam bertanya dan berdebat, guru masih terlalu terburu-buru dalam proses penyajian perangkat. siswa merasa kurang cerdas enggan untuk berkontribusi, membuat siswa yang pintar menjadi dominan dalam kelompoknya. Posisi media salah karena alat fokus terlalu kecil. Sebuah layar muncul yang mencegah beberapa siswa melihat kertas yang dicetak. Selain itu, jumlah siswa yang baik dan sangat baik < 75%. Refleksi di tingkat universitas, ternyata tidak belajar terjadi optimal, demikian peneliti dan rekan pengajar membahas rencana perbaikan pembelajaran untuk pembelajaran siklus II selanjutnya.

6. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada perencanaan kali ini mengarah pada pertimbangan yang dibuat pada Siklus I. Peneliti berusaha untuk meminimalkan kesenjangan yang ada pada Siklus I. Pemberian, dilanjutkan dengan planinig dan alat produksi. Langkah selanjutnya adalah meningkatkan pembelajaran di kelas. Selama pembelajaran sebaiknya guru meningkatkan reward untuk mendorong siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapat. Guru mendorong siswa

untuk percaya pada diri sendiri dan tidak takut melakukan kesalahan dalam mengkomunikasikan ide. Tempatkan media pada lokasi yang memungkinkan semua siswa untuk menonton siaran media dan Ini jelas dibagi menjadi beberapa kelompok ke dalam kelompok sehingga setiap siswa bertanggung jawab atas fungsinya sendiri dan tidak mempelajari siswa yang mendominasi kelompok.

Berikut beberapa media bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada siklus II dikelas VI :



Gambar 8. Materi powerpoint pada pembelajaran siklus II

a. Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 20 Januari 2022. Pembelajaran pertama berlangsung selama 60 menit (1 jam), membahas materi Persatuan dalam Perbedaan(keberagaman suku bangsa), Semua siswa hadir pada pertemuan Siklus II ini. Kegiatan pertama diawali dengan salam guru, doa, dan pendampingan, dilanjutkan dengan salam untuk memfokuskan siswa dengan mengajukan pertanyaan. “anak-anak

adakah yang tau berapa suku di Indonesia?” Kemudian dilanjutkan bercerita tentang persatuan dalam perbedaan suku di Indonesia. Selain menampilkan gambar dalam *slide powerpoint* multimedia yang terkait dengan dokumen unit yang beragam, ingatlah bahwa guru mengomunikasikan *planning* pelajaran yang akan dilaksanakan..

Pada kegiatan dasar, pendidik menunjukkan hasil di layar dan menjelaskan materi tentang Bhinneka Tunggal Ika. tampilan semenarik mungkin dengan modul pembuatan dokumen *Powerpoint*. Siswa sangat bersemangat ketika guru menunjukkan *slide powerpoint*. Guru membagikan dokumen dengan pertanyaan dan jawaban untuk melengkapi pemahaman setiap poin dari *Learning Slide* menyediakan guru. Ingatlah bahwa guru sering memberi penghargaan kepada siswa karena aktif mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan memberikan ide.

Setelah materi selesai dijelaskan anak didik yg berjumlah 30 dibagi sebagai 6 grup buat mengerjakan tugas grup/diskusi grup. Setiap grup beranggotakan lima orang. Kelompok yang sulit akan dibimbing oleh guru, melalui guru berkeliling kelompok dan menanyakan apa yang sedang dihadapi kelompok. Sehabis dialog berakhir, tiap-tiap kelompok secara bergiliran menyampaikan hasil diskusi tugas bersama didepan kelas. Siswa yang kurang aktif berkesempatan membaca hasil diskusi dan mencatat pertanyaan dari teman kelompok lainnya yang tidak hadir. Siswa lain yang tidak hadir diberi kesempatan untuk menyuarakan pendapatnya dan mengajukan pertanyaan kepada kelompok penyaji. Ingatlah bahwa Guru memotivasi siswa agar tidak takut bertanya atau memberikan pendapat. Kemudian masing-masing kelompok diminta untuk mengecek jawaban masing-masing LKS di bawah bimbingan guru untuk mengoreksi jawaban salah.

Para siswa diyakinkan pendidik memiliki informasi yang akurat tentang jawaban atas pertanyaan LKS masing-masing. Guru mendorong para siswa yang belum siap tugas dengan benar untuk lebih aktif dan serius dalam Belajar dan menghargai pada saat yang sama para siswa yang mendapat nilai tertinggi. Siswa dan Guru melengkapi materi dipelajari tentang kesatuan dalam perbedaan.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menilai siswa pada materi yang belum jelas, kemudian menilai siswa untuk melihat seberapa baik mereka telah menguasai materi yang dipelajari, kemudian diakhiri dengan motivasi agar siswa rajin belajar. Dalam kegiatan meringkas, guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran selesai, maka setiap siswa diberikan berbagai tugas dalam pembelajaran untuk dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Guru mengumumkan bahwa mata pelajaran hari berikutnya adalah tugas kewarganegaraan, kemudian mengakhiri kelas dengan salam. Hasil Hasil evaluasi putaran kedua pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Prestasi Belajar Sejarah Siklus II

Banyak Siswa	Ketuntasan		Persentase		Rata-rata Kelas
	T	BT	T	BT	
30	22	8	75,5%	25,5%	78
KKM=70					

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari 30 siswa, dimana terdapat siswa berprestasi akademik (skor > 70), ada 22 siswa yang berprestasi. mencapai tingkat 75,5%, sedangkan yang tidak memiliki kecakapan akademik (nilai < 70) adalah 8 siswa atau 25,5%. Rata-rata siswa per kelas memiliki KKM yang ditetapkan sebesar 78. Untuk lebih jelasnya, dapat melihat uraian tabel di atas pada diagram di bawah ini:



Gambar 9. Hasil Pembelajaran Siklus II

Pada penilaian hasil belajar sejarah periode kedua, setelah menggunakan dokumen *powerpoint* terjadi peningkatan. Tabel berikut membandingkan riwayat hasil belajar pada pelaksanaan I dan pelaksanaan II.

Tabel 9. Perbandingan Prestasi Belajar Sejarah Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan				Persentase				Rata-rata Kelas	
Siklus I		Siklus II		Siklus I		Siklus II		Siklus I	Siklus II
T	BT	T	BT	T	BT	T	BT		
18	12	22	8	60,3	40,7	75,5	25,5	70,1	78
KKM = 70									

Hasil telah meningkat dari awal cerita, seperti yang ditunjukkan oleh data. Enam puluh tiga persen siswa pada siklus I lulus, dengan rata-rata kelas tujuh puluh sembilan persen. Tingkat penyelesaian siklus kedua naik menjadi 75,5 persen (22 siswa) dan IPK 78 pada evaluasi putaran kedua. Sebanyak 12 siswa gagal menyelesaikan program pada siklus I. Hanya 8 siswa (atau 25,5 persen) yang menyelesaikan siklus kedua. Agar pembelajaran siklus II dapat dikatakan berhasil, minimal 70% siswa yang mengikuti

proses pembelajaran harus mencapai tingkat KKM yang dipersyaratkan (>70). Siklus I dan Siklus II dibandingkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 10. Perbandingan Hasil Belajar Sejarah Tindakan I dengan Tindakan II

b. Hasil Observasi Siklus II

Pengamatan dalam termin ini dilakukan dalam waktu pembelajaran memakai media *powerpoint* berlangsung. Berdasarkan output observasi terhadap pengajar dalam rendezvous ke 2(Siklus II) secara holistik telah melakukan pembelajaran menggunakan baik, dalam rendezvous pertama pengajar dalam waktu Penyampaian materi terlalu cepat dan guru masih memberikan sedikit reward/apresiasi kepada siswa yang aktif bertanya dan berkomentar. Pada siklus II ini pengajar telah sedikit mempermudah penyampaian menggunakan memakai Media yg telah dirancang sinkron menggunakan Pedoman media *powerpoint*, namun penempatan media salah Banyak siswa, terutama yang duduk di sebelah mengeluh, jadi kurang jelas hal itu dikarenakan media yang terlalu kecil di layar.

Berdasarkan pengamatan siswa pada pertemuan kedua, hasil tampak meningkat namun kurang baik, hal ini Terlihat saat guru memberi kesempatan kepada siswa untuk

bertanya dan memberikan umpan balik. Hanya sekitar siswa yang mengacungkan tangan. Dan masih ada yang malu untuk bertanya.

c. Refleksi Siklus II

Pada hasil pengamatan dan penilaian yang dilaksanakan selama perencanaan kedua, guru mulai menawarkan hadiah bagi siswa yang bertanya dan secara aktif berpikir dan guru berusaha semaksimal mungkin untuk mempresentasikan materi. Siswa yang merasa kurang cerdas enggan untuk berkontribusi, membuat siswa yang pintar menjadi dominan dalam kelompoknya. Posisi media salah karena alat fokus terlalu kecil. Sebuah layar muncul yang mencegah beberapa siswa melihat kertas yang dicetak. Selain itu, jumlah siswa yang berprestasi secara tuntas (KKM 70) melebihi batas yang ditentukan yaitu 75,5%. Berdasarkan output refleksi dalam siklus II ternyata pembelajaran telah mulai bekerja secara optimal, maka peneliti dengan Guru kelas berkonsultasi untuk perencanaan pemulihan pembelajaran selanjutnya dalam siklus III.

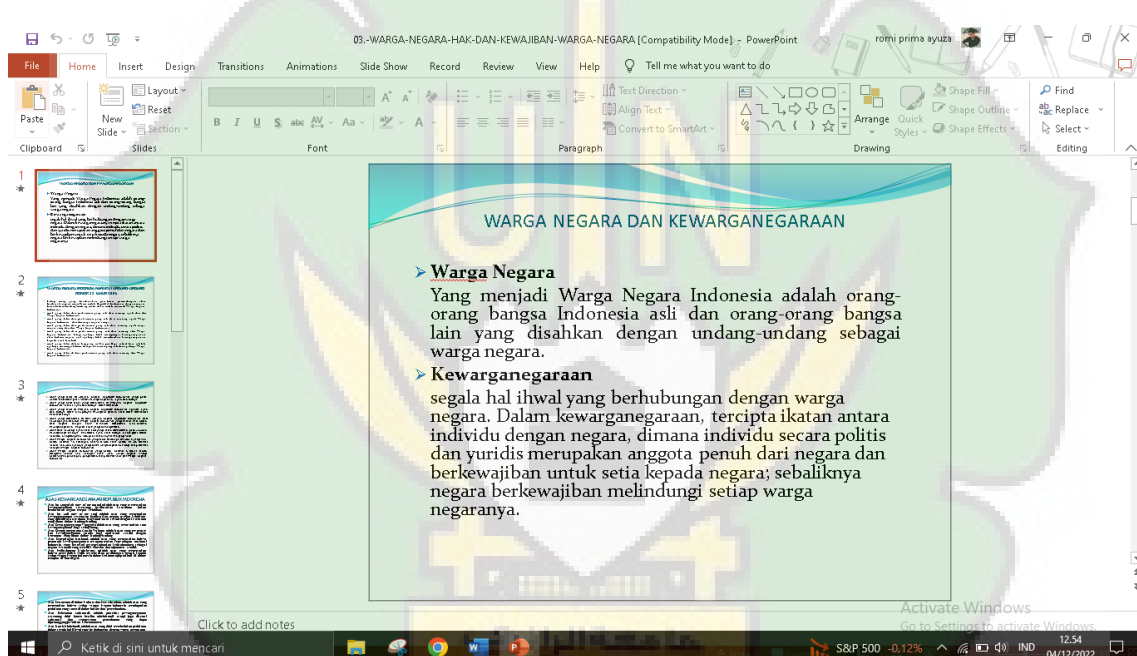
7. Perencanaan Tindakan Siklus III

Merencanakan siklus III yang menyebutkan refleksi telah dilakukan pada siklus kedua. Dalam rencana tersebut, siklus III berupaya meminimalkan kesenjangan yang ditingkatkan. Tahap pertama dari rencana siklus III adalah untuk menentukan materi yang diberikan, diikuti oleh komponen RPP dan produksi alat.

Langkah selanjutnya adalah meningkatkan pembelajaran di kelas. Saat di kelas, guru sebaiknya meningkatkan semangat untuk mendorong siswa lebih produktif dan berdebat. Guru juga tidak terburu-buru memberikan materi agar siswa Catat pelajaran yang disajikan. Pendidik memberikan semangat pantang menyerah kepada siswa untuk berani

dan tidak takut melakukan kesalahan dalam mengkomunikasikan ide. Tempatkan media di mana semua siswa dapat menonton siaran media dan memberikan pekerjaan rumah dengan jelas ke dalam kelompok-kelompok sehingga setiap siswa bertanggung jawab atas pekerjaannya sendiri dan tidak mengetahui siswa mana yang dominan dalam kelompoknya.

Berikut beberapa media bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada siklus III dikelas VI :



Gambar 11. Materi media Powerpoint siklus III

a. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Pada Siklus III berlangsung pada hari Kamis 27 Januari 2022. Pembelajaran pertama berlangsung selama 60 menit (1 jam), membahas materi Kewajiban warga negara, Semua siswa hadir pada pertemuan Siklus III ini.

Kegiatan pertama diawali dengan salam, do'a, dan absensi oleh guru, dilanjutkan dengan pemanasan Menarik siswa untuk bertanya kepada siswa, siapa tahu kewajiban kewarganegaraan kita” Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan tentang Kewarganegaraan dan tampilkan gambar-gambar pada *slide powerpoint* yang berkaitan dengan dokumen Kewarganegaraan, mengingat Guru mengirimkan target dan RPP untuk mengimplementasikan.

Pada kegiatan utama, guru menunjukkan *slide* di layar dan menjelaskan teks tentang tugas kewarganegaraan. *Slide* dibuat semenarik mungkin dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembuatan dokumen *Powerpoint*. Siswa sangat antusias saat guru mempresentasikan *slide powerpoint*. Guru membagikan dokumen dengan pertanyaan dan jawaban untuk melengkapi pemahaman setiap poin dari tampilan materi yang disiapkan guru. Ingatlah bahwa pendidik rutin memberi penghargaan kepada siswa karena produktif mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan memberikan umpan balik. Setelah materi selesai dijelaskan kemudian guru membuat kelompok seperti pada siklus II, jumlah siswa 30 Bagilah menjadi 6 kelompok untuk melakukan latihan kelompok/diskusi kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5 orang. Kelompok berjuang dipandu oleh guru saat guru melewati semua kelompok dan tanyakan masalah apa yang mereka hadapi. Di akhir diskusi, masing-masing kelompok secara bergiliran mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. Siswa yang kurang aktif berkesempatan membaca hasil diskusi dan mencatat pertanyaannya dari kelompok lain yang tidak hadir. Siswa lain yang tidak hadir diberi kesempatan untuk menyuarakan pendapatnya dan mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang mempresentasikan. Pikirkan tentang

memotivasi siswa dan jangan takut untuk bertanya atau memberikan pendapat mereka. Setiap kelompok kemudian diminta untuk mereview jawaban dari LKS atau mengoreksi jawaban yang salah di bawah bimbingan guru. Semua kelompok diyakinkan oleh guru bahwa mereka memiliki informasi yang benar tentang jawaban atas pertanyaan LKS mereka. Guru memotivasi kelompok yang tidak menyelesaikan masalah dengan benar untuk belajar lebih giat dan serius, sambil memberikan kelompok nilai tertinggi berupa pujian. Siswa bekerja sama dengan guru untuk melengkapi materi yang telah dipelajari tentang kewajiban warga negara. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menilai siswa pada materi yang belum jelas, kemudian menilai siswa untuk melihat seberapa baik mereka telah menguasai materi yang dipelajari, kemudian diakhiri dengan motivasi agar siswa rajin belajar.

Pada kegiatan penutup, guru merefleksikan apa yang telah dipelajari anak, kemudian setiap siswa menerima latihan tugas kewarganegaraan untuk pelajaran berikutnya. Guru mengumumkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan mengakhiri pelajaran dengan salam. Hasil belajar yang diperoleh dari hasil penilaian lulusan dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Prestasi Belajar Sejarah Siklus III

Jumlah Siswa	Ketuntasan		Persentase		Rata-rata Kelas
	T	BT	T	BT	
30	26	4	87,3%	13,7%	90
KKM=70					

Dari tabel tersebut, dari 30 siswa yang mencapai tingkat kemampuan akademik (skor > 70), 26 siswa mencapai 87,3%, dan siswa yang tidak mencapai tingkat kemampuan akademik (skor <70) tercapai. melakukan. 4 siswa atau 13,7%. Rata-rata

jumlah siswa pada kelas di atas KKM tertentu adalah 90 orang. Lihat deskripsi tabel di atas grafik di bawah ini untuk informasi lebih lanjut.:



Diagram 12. Prestasi Belajar Sejarah Siklus III

Berdasarkan tabel evaluasi Siklus III, kinerja pembelajaran sejarah meningkat sangat baik setelah menggunakan media *Powerpoint*. Tabel berikut membandingkan hasil belajar Sejarah Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.

Tabel 11. Perbandingan Prestasi Belajar Sejarah Siklus I Siklus II dan Siklus III

No	Uraian Indikator	Pencapaian		
		Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
1	Siswa yang mencapai KKM (70)	60,30	75,50	87,30
2	Siswa yang belum tuntas	40,70	25,50	13,70
3	Rata-rata kelas	70,10	78,00	90,00

b. Hasil Observasi Tindakan Siklus III

Pada hasil penelitian ini dikerjakan ketika proses belajar mengajar berjalan memakai media *powerpoint* berlangsung. Berdasarkan output hasil penelitian pada pengajar dalam

Siklus III secara holistik telah melakukan pembelajaran menggunakan media dengan baik, Pada tindakan ketiga ini pengajar telah sedikit mempermudah penyampaian menggunakan memakai Media yg telah dirancang sinkron menggunakan prinsip-prinsip media *Powerpoint*, tetapi posisi medianya salah. Pasalnya banyak siswa yang mengeluh. Secara khusus, siswa yang duduk di tepi tidak dapat melihat media dengan jelas karena media terlalu kecil untuk dilihat.

Berdasarkan pengamatan terhadap siswa pada pertemuan ketiga hasilnya sudah nampak sangat signifikan membaik, dari hasil ini pembelajaran menggunakan media *powerpoint* sangatlah membantu dalam proses belajar mengajar.

c. Refleksi Tindakan Siklus III

Hasil observasi dan penilaian yang dilakukan pada Siklus III menunjukkan bahwa guru mulai memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif bertanya. dan memberikan pendapat. melakukan yang terbaik untuk mempresentasikan materi. Siswa yang merasa kurang cerdas enggan untuk berkontribusi, membuat siswa yang pintar menjadi dominan dalam kelompoknya. Posisi media salah karena alat fokus terlalu kecil. Sebuah layar muncul yang mencegah beberapa siswa melihat kertas yang dicetak. Melainkan, jumlah siswa yang mencakup tingkat ketuntasan (KKM 70) melebihi tingkat yang ditentukan yaitu 87,3%. Berdasarkan hasil refleksi siklus III menunjukkan bahwa pembelajaran sudah mulai berlangsung secara optimal.

Dari tabel di atas dapat ditafsirkan bahwa masing-masing indikator; siswa yang mencapai KKM (ketuntasan belajar) dan rata-rata kelas mengalami kenaikan yang cukup

berarti. Untuk lebih jelasnya deskripsi tabel diatas dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

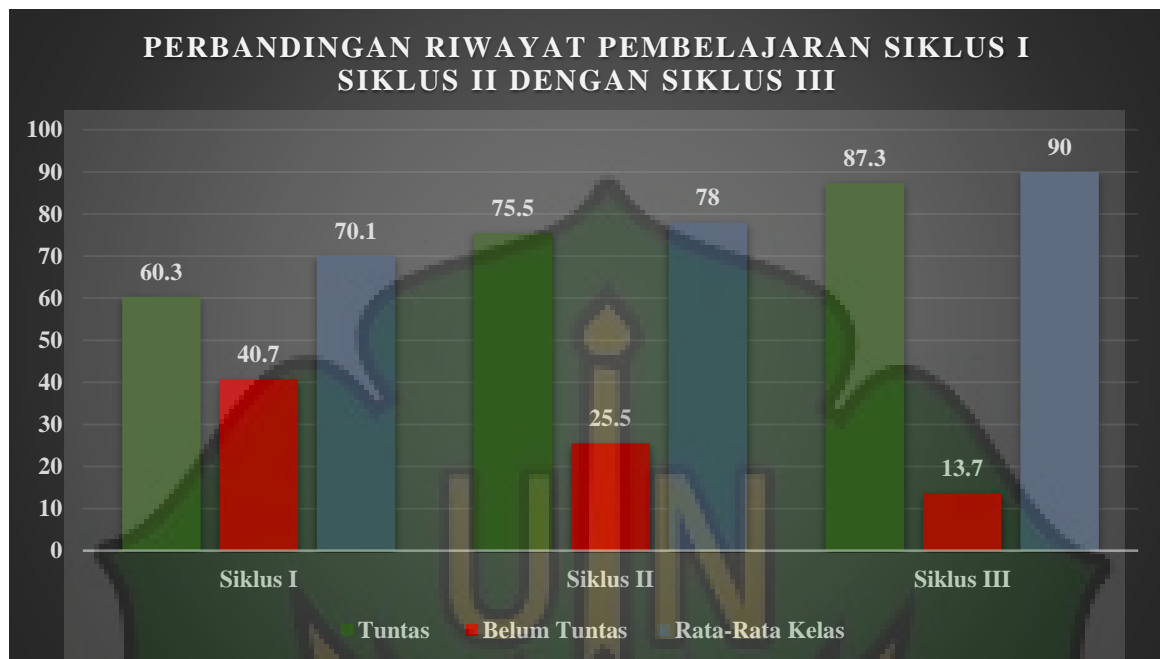


Diagram 13. Perbandingan Prestasi belajar Sejarah Siklus I Siklus II dengan Siklus III

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas VI SD Negeri 3 Samadua Kab. Aceh Selatan untuk tujuan meningkatkan prestasi akademik dalam Sejarah dengan dukungan *Powerpoint*. Penelitian ini meliputi siklus I, siklus II dan siklus III. Berikut adalah hasil belajar siklus I, II, dan III.

1. Peningkatan Hasil Penelitian Siklus I

Pada hasil riset pada observasi I ada kenaikan prestasi belajar siswa menggapai sebesar(dari pra aksi 20,3 jadi 60,3 dengan rata- rata kelas sebesar 70,1). Siswa yang telah tuntas ataupun menggapai KKM yang ditetapkan terdapat 18 siswa ataupun

sebesar 60,3%. Sebaliknya jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa atau 40,7%. Bagi hasil riset walaupun terjalin kenaikan prestasi akademik, kenaikan tersebut belum optimal serta tidak cocok dengan penanda pencapaian yang sudah diresmikan ialah 70% mahasiswa mengikuti proses pembelajaran yang dicapai KKM. Oleh karena itu, pada siklus II masih perlu perbaikan tindakan lainnya.

2. Peningkatan Hasil Penelitian Siklus II

Pada hasil Observasi II peningkatan hasil belajar melompat sebesar (dari Siklus I 60,3 jadi 75,5 dengan rata-rata kelas 78). Siswa yang telah tuntas ataupun menggapai nilai KKM yang ditetapkan terdapat 22 siswa ataupun sebesar 75,5%. Sebaliknya siswa yang belum tuntas terdapat 8 orang siswa ataupun sebesar 25,5%. Dari hasil riset ini pada siklus II menampilkan kenaikan prestasi belajar sudah nampak meningkat dari siklus I dengan sangat berarti dan sesuai dengan target pencapaian yang telah ditetapkan yaitu 70% siswa yang mengikuti proses pembelajaran telah mencapai KKM. Dengan demikian, studi Putaran II berhasil, tetapi diperlukan tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan kinerja putaran berikutnya.

3. Peningkatan Hasil Penelitian Siklus III

Berdasarkan hasil belajar pada siklus III terjadi peningkatan prestasi belajar (dari siklus II 60,3 menjadi 87,3 dengan rata-rata kelas 90). Ada 26 siswa yang tuntas atau mencapai nilai KKM yang ditentukan dengan rata-rata 87,3%. Sedangkan jumlah mahasiswa yang tidak lulus sebanyak 4 atau 13,7%. Hasil belajar Siklus III menunjukkan bahwa prestasi belajar meningkat. signifikan dibandingkan siklus II dan cocok dengan

penanda keberhasilan yang diusulkan ialah 70% siswa berpartisipasi dalam proses pendidikan telah menggapai KKM. Riset Siklus III dikira sukses.

Bersumber pada penemuan riset, pendidikan dengan modul Powerpoint yang menarik teruji bisa meningkatkan prestasi belajar siswa. Perihal ini cocok dengan apa yang diungkapkan Slameto(2003: 5472) kalau keberhasilan pembelajaran di sekolah bergantung pada mutu ataupun dengan kata lain desain media yang digunakan.

4. Persamaan Hasil Penelitian Terdahulu Dengan Hasil Penelitian ini.

Pada bagian pembahasan dan hasil penelitian, peneliti mengambil jurnal penelitian terdahulu yang bersangkutan dengan judul peneliti yaitu “Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika”. Hasil yang diperoleh yaitu hasil belajar pada taraf signifikan (α) = 0,05 (kebetulan (1)), terjadi peningkatan prestasi belajar jasmani siswa dengan pasca perlakuan yaitu pasca penggunaan nilai thitung ttabel = 3.484 > 1.708. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Materi Perpindahan Kalor Siswa Kelas X SMK Negeri 2. Dan pada hasil penelitian dari peneliti sendiri yaitu :

1. Pada saat rata-rata kelas adalah 59, setelah diperlakukan siklus pertama, rata-rata kelas meningkat menjadi 70,1. Kemudian meningkat lagi di siklus kedua menjadi 78, dan siklus ketiga naik menjadi 90.
2. Jumlah siswa yang menyelesaikan studinya juga meningkat, awalnya pada saat selesai pra tindakan ada 9 siswa atau 20,3%, pada siklus I menjadi 60,3%, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 75,5 %. Dan meningkat tajam pada tingkat menjadi 87,3%.

3. Hal ini terlihat dari nilai mean yang meningkat secara signifikan. Pada saat tidak ada tindakan, peringkat rata-rata adalah 59.

Maka dapat di simpulkan bahwa Dengan media pembelajaran tersebut siswa akan lebih aktif dalam kegiatan belajarnya dan akan diberikan kesempatan untuk mengalami sendiri, mengikuti proses, menganalisis, membuktikan dan sendiri. berusaha memahami dan menarik kesimpulan yang telah dialaminya. Konsep dari tetap berada dalam ingatan siswa untuk waktu yang lama sehingga siswa lebih percaya pada apa yang dilihatnya.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian serta pembahasan, sehingga disimpulkan materi PowerPoint bisa meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas VI Sekolah Sejarah SDN 3 Samadua sebagai berikut:

1. Pada masa rata-rata kelas adalah 59, sesudah diproses siklus 1, nilai rata-rata kelas bertambah menjadi 70,1 dan kemudian bertambah lagi di siklus II menjadi 78. serta bertambah menjadi 90 di siklus ketiga.
2. Siswa yang tuntas dan berhasil belajar pula hadapi kenaikan, semula pada dikala pra aksi yang tuntas terdapat 9 siswa ataupun sebesar 20, 3%, pada siklus pertama jadi 60, 3%, setelah itu bertambah lagi pada siklus kedua jadi 75, 5%. Dan meningkat sangat hebat pada siklus yang ketiga menjadi 87,3%
3. Perihal tersebut bisa diperhatikan dari jumlah nilai rata- rata kelas yang bertambah secara signifikan. Pada dikala belum dikenai aksi jumlah nilai rata- rata kelas 59.

B. Saran

1. Terhadap guru

Pada kesempatan pendidikan Sejarah guru seharusnya memakai media pembelajaran powerpoint sehingga dapat membantu memperjelas modul yang di informasikan, serta guru seharusnya pula bisa menjadikan media pembelajaran powepoint sebagai

media pembelajaran alternatif terhadap mata pelajaran lain sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Terhadap Kepala Sekolah

Kepada kepala sekolah seharusnya agar lebih mencermati kebutuhan fasilitas serta sarana ataupun prasarana yang terdapat pada sekolah supaya bisa menunjang aktivitas pendidikan dan bisa mempraktikkan rancangan- rancangan pengajaran yang baik serta inovatif supaya pengajar yang berhasil dalam membagikan materi yang lebih baik untuk siswa.

3. Siswa

Siswa hendaknya agar bersemangat serta lebih memerhatikan atensi dikala menjajaki pendidikan sehingga pemanfaatan media pembelajaran powerpoint bisa menjadi salah satu upaya yang dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Survei yang telah dilakukan di Kelas VI SDN 3 Samadua memiliki beberapa keterbatasan :

1. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media pembelajaran PowerPoint, tetapi dipengaruhi juga oleh faktor lain, bisa berupa metode, motivasi, ataupun penghargaan.
2. Penggunaan media pembelajaran PowerPoint juga dapat digunakan pada mata pelajaran sejarah, antara lain materi tentang pentingnya makna proklamasi, persatuan dalam perbedaan, dan kewajiban warga negara.
3. Media pembelajaran *powerpoint* belum divalidasi oleh para ahli media.

DAFTAR PUSTAKA

- Undang-Undang Sistem pendidikan Nasional, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hal 3
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92-110
- Soemanto, Wasty. 2003. Psikologi Pendidikan. Malang: Rineka Cipta.
- Kalsum, U. (2019). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Resource Based Learning (Rbl) Dalam Pembelajaran Ipa Kelas V Di Sd Negeri 52 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Rahmawati, Ana Silfiani, and Rahmawati P. Dewi. "Penggunaan multimedia interaktif (MMI) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar fisika." *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* 5.1 (2019): 50.
- Nandi, 2006. Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Di Persekolahan. *Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografafi Vol.6, No.1, April 2006.*
- Sumardi, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pemanfaatan Media Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Pgri 4 Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 3(1), 12-26.
- Pratiwi, D. E., & Mawardi, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry dan Discovery Learning Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 288-294
- Rahmawati, Ana Silfiani; DEWI, Rahmawati P. Penggunaan multimedia interaktif (MMI) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 2019, 5.1: 50
- Pramono, Gatot. 2007. Aplikasi Component Display Theory dalam multimedia dan web pembelajaran. Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan
- Riyana, Cheppy. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.
- Rusman. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta. Rajawali Press. 2011.

- Wijaya, A., & Surya, S. P. (2009). Pemanfaatan Komputer sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMP. *Yogyakarta: P4TK Matematika*.
- Santosa, S., & Sarwono, S. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Hakikat Geografi Ditinjau Dari Tingkat Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas X Ips Sma Negeri 2 Jayapura Tahun 2014/2015. *GeoEco*, 2(1).
- Ni Luh Putu Ekayani. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*.2017
- Sadiman, dkk, (1986:2) Analisa Pemamfaatan E-Learning untuk proses pembelajaran.
- AKIB, Irwan. Implementasi Teori Belajar Robert Gagne dalam Pembelajaran Konsep Matematika. *Makasar: Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2016.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2001
- Winkel, WS., *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia, 1997.
- Waidi, W., Saefudin, D., & Mujahidin, E. (2019). Pengaruh motivasi keluarga terhadap prestasi belajar siswa: Studi kasus di MTs Al-Azhar Tuwel. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(02), 207-218
- Slameto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bhumi Aksara, 2003), h. 54-72
- WAHYUNI, SRI. "Informasi Teknologi (IT) dan Pembelajaran Sejarah." *Skripsi* 1.231411089 (2012).
- Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Ismaun. (2005). *Sejarah Sebagai Ilmu*. Historia Utama Press.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), 49

Mulyasa, E. 2004. Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik dan Implementasi. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset

Anas sudjono, *Pengantar statistik pendidikan* (Jakarta; Raja grafindo, 2008).



Lampiran : Daftar Riwayat Hidup penulis

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Romi Prima Ayuza
2. Nim : 170212170
3. Tempat/Tanggal Lahir : Air Sialang Hilir, 01 Juli 1997
4. Jenis Kelamin : Laki-Laki
5. Agama : Islam
6. Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
7. Alamat : Dsn. Gadang, Kec. Samadua Kab. Aceh Selatan
8. Pekerjaan : Mahasiswa
9. No Telepon : 0812-6530-7644
10. Nama Orang Tua
 - Ayah : Zamnur S.Pd
 - Ibu : Yuharni
11. Alamat : Dsn. Gadang, Kec. Samadua Kab. Aceh Selatan
12. Riwayat Pendidikan
 - a. SDN 3 Samadua : 2004-2010
 - b. MTSN Samadua : 2010-2013
 - c. MAN 1 Aceh Selatan : 2013-2016



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 3 Samadua
Kelas / Semester	: 6 / 2
Tema 6	: Menuju Masyarakat Sejahtera
Sub Tema 1	: Masyarakat Peduli Lingkungan
Muatan Terpadu	: PPKN, IPS, Bahasa Indonesia
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi waktu	: 1 hari

A. TUJUAN

1. Setelah siswa mengamati gambar kegiatan warga masyarakat dikampung “Damai”, siswa dapat menjelaskan pelaksanaan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
2. Setelah siswa berdiskusi tentang kewajiban sebagai warga negara, siswa dapat menceritakan pengalaman melaksanakan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
3. Setelah siswa membaca bacaan berjudul “Makna Proklamasi bagi Bangsa Indonesia”, siswa dapat menjelaskan makna proklamasi kemerdekaan dalam upaya membangun masyarakat Indonesia yang sejahtera dengan tepat.
4. Setelah siswa berlatih menjawab pertanyaan, siswa dapat menyampaikan perkiraan informasi dari teks nonfiksi berdasarkan kata-kata kunci yang terdapat pada judul dengan tepat

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
2. Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do’a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. **(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).**
3. Menyanyikan **Nasional**. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat

Nasionalise.

4. Pembiasaan membaca/menulis 15-20 menit dimulai dengan guru. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan **kegiatan literasi** dan memberikan stimulus, ide, dan gagasan kepada siswa melalui gambar yang berisi tentang kepedulian terhadap lingkungan. Kemudian, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa

Kegiatan Inti Ayo Mengamati

- Siswa mengamati berbagai gambar pada buku Siswa
- Siswa secara bergantian menceritakan kegiatan yang dilakukan pada buku
- Siswa mampu menjelaskan pelaksanaan kewajiban sebagai warga negara dalam

kehidupan sehari-hari.

Ayo Berdiskusi

- Guru meminta siswa membentuk kelompok yang terdiri atas 5 anak.
- Setiap siswa kemudian menulis pertanyaan dan menukarkannya dengan teman di sebelah, menjawabnya, dan mendiskusikan jawabannya. (**Mandiri, Critical Thinking and Problem Formulation**)

Ayo Berlatih

- Setelah siswa membaca teks **Makna Proklamasi bagi Bangsa Indonesia**, guru dan siswa membahasnya sebentar
- Siswa mengumpulkan hasilnya kepada guru untuk dinilai atau dievaluasi.
- Guru mengapresiasi dan mengonfirmasi jawaban siswa. (**Critical Thinking and Problem Formulation**)

Ayo Renungkan

- Siswa melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa. (**Mandiri**)
- Siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung dalam bentuk tulisan (**Creativity and Innovation**)

Kerja Sama dengan Orang Tua

- Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.
- Siswa juga menanyakan upaya-upaya apa saja yang harus dilakukan oleh keluarga untuk memajukan kemerdekaan yang diraih pahlawan.

Kegiatan Penutup

- Siswa diminta menyampaikan hasilnya kepada guru dan teman di sekolah. (**Mandiri**)
- Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan **Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi** Salam danda penutup dipimpin oleh salah satu siswa (**Religius**)

C. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung

Penilaian Pengetahuan

- a. Menjawab pertanyaan lisan tentang tata cara memperkenalkan diri yang benar.

Penilaian Keterampilan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Samadua.....
Guru Kelas

Zulkarnaini S.Pd
NIP.196904041996031005

Darlina S.Pd
NIP. 196312311983092032

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 3 Samadua
Kelas / Semester	: 6 / 1
Tema	: 2. Persatuan dalam Perbedaan
Sub Tema / Pembelajaran	: 1. Rukun dalam Perbedaan / 2
Alokasi Waktu	: 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah bermain “Temukan Aku”, siswa mampu menyebutkan makna Proklamasi Kemerdekaan dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">Kelas dimulai dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa.Berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa.Menyanyikan lagu nasional “Hari Kemerdekaan”. Guru memberikan penguatan semangat nasionalisme. Guru menyampaikan Apersepsi”Tahukah anak-anak apa makna Hari Kemerdekaan bagi Rakyat Indonesia?”Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	3 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">Siswa mendengarkan tata cara permainan “Temukan Aku”.Bersama temannya, siswa berkeliling untuk menemukan kartu informasi makna proklamasi bagi rakyat Indonesia.Siswa mempresentasikan hasil temuannya dan ditanggapi oleh siswa lain.	5 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none">Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.Guru melakukan evaluasi.Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.	2 menit

C. PENILAIAN

- Sikap sosial : observasi.
- Pengetahuan : tes tertulis berupa isian singkat.
- Keterampilan : unjuk kerja kemudian dinilai dengan instrumen rubrik penilaian.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Samadua.....
Guru Kelas

Zulkarnaini S.Pd
NIP.196904041996031005

Darlina S.Pd
NIP. 196312311983092032

Lampiran 1. Sikap

Aspek Pengamatan/Indikator	Skor			
	Amat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
SIKAP SOSIAL				
Percaya Diri				
berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu				
2. Tidak mudah putus asa				
berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan.				
SKOR TOTAL				

Petunjuk Penskoran:

Skor Akhir menggunakan skala 1 sampai 4 Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor Maksimal}}$$

Predikat:

Sangat Baik : apabila memperoleh skor $86 < \text{skor} \leq 100$

Baik : apabila memperoleh skor $71 < \text{skor} \leq 85$

Cukup : apabila memperoleh skor $66 < \text{skor} \leq 70$

Kurang : apabila memperoleh skor ≤ 65

2. Pengetahuan

Soal

1. Sebutkan 5 makna proklamasi Kemerdekaan bagi Bangsa Indonesia!

Jawaban

1. Menandai lahirnya bangsa Indonesia sebagai bangsa yang merdeka.
2. Puncak perjuangan bangsa Indonesia meraih kemerdekaan.
3. Pengakuan dari dunia luar.

4. Bukti bahwa Indonesia merupakan bangsa yang mandiri.
5. Landasan untuk bersikap terhadap dunia.

Keterangan :

- Jawaban benar skor = 2
- Jawaban salah skor = 0

<i>Jumlah skor siswa</i>
<i>Nilai Siswa</i> \square _____ $\times 100$
<i>Skor maksimal</i>

3. Ketrampilan IPS

Tugas dinilai dengan daftar periksa.

Indikator Penilaian	Ada	Tidak ada
Menyebutkan makna Proklamasi Kemerdekaan		



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 3 Samadua
Kelas / Semester : 6 / Genap
Tema 6 : Menuju Masyarakat Sejahtera
Sub Tema 1 : Masyarakat Peduli Lingkungan
Muatan Terpadu : PPKN, IPS, Bahasa Indonesia
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membaca dan mengamati gambar pelajar dalam bacaan, siswa dapat mengidentifikasi perilaku positif masyarakat yang merupakan wujud makna proklamasi kemerdekaan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
2. Dengan kegiatan mengamati gambar, siswa dapat menyampaikan hasil pengamatan tentang makna proklamasi kemerdekaan dalam upaya membangun masyarakat Indonesia sejahtera dengan tepat.
3. Dengan kegiatan berdiskusi tentang kewajiban sebagai warga negara, siswa dapat menjelaskan pelaksanaan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
4. Dengan kegiatan berlatih menjawab pertanyaan, siswa dapat menyampaikan laporan pembahasan tentang makna proklamasi kemerdekaan dalam upaya membangun masyarakat Indonesia sejahtera dengan tepat.
5. Dengan kegiatan membaca bacaan berjudul “Kerukunan di Kampung Wonorejo Papua”, siswa dapat menyampaikan perkiraan informasi dari teks nonfiksi berdasarkan kata-kata kunci yang terdapat pada judul dengan tepat.
6. Dengan kegiatan berlatih, siswa dapat menyampaikan perkiraan informasi dari teks nonfiksi berdasarkan kata-kata kunci yang terdapat pada judul dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi)❖ Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	15 menit
Kegiatan Inti	(Sintak Model Discovery Learning) Ayo Membaca <ul style="list-style-type: none">❖ Siswa membaca dan mencermati bacaan dengan mengamati berbagai gambar seorang siswa yang sedang belajar. (LITERASI)	140 menit

<p>Kegiatan Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang upaya yang dilakukan pemerintah dalam mengembangkan kehidupan kebangsaan yang sejahtera di antaranya melalui pendidikan. Ayo Mengamati ❖ Siswa mengamati gambar tentang suasana kampung di perkotaan. ❖ Siswa menuliskan hasil pengamatan berdasarkan gambar tersebut. (HOTS) Ayo Berdiskusi ❖ Siswa diminta berdiskusi tentang kewajiban sebagai seorang siswa dan warga masyarakat. ❖ Siswa berdiskusi bersama teman sebangku. (Collaborative) Ayo Berlatih ❖ Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku siswa tentang Kemerdekaan. ❖ Siswa mengumpulkan hasilnya kepada guru untuk dinilai atau dievaluasi. Ayo Membaca ❖ Siswa diminta membaca judul bacaan. Guru menanyakan perkiraan isi bacaan kepada siswa berdasarkan judul yang telah dibaca. (HOTS) ❖ Guru menyebutkan kata kunci berkaitan dengan bacaan. Siswa diminta menjabarkan berdasarkan kata kunci. Ayo Berlatih ❖ Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku siswa secara lisan dan tertulis Ayo Renungkan. ❖ Guru mengidentifikasi dan menganalisis jawaban masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai kalimat utama dan gagasan pokok pada setiap paragraf dalam teks nonfiksi. Berikut hasil evaluasi atau penilaiannya Kerja Sama dengan Orang Tua ❖ Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal. . Peserta Didik : ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru : ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	<p>15 menit</p>
--------------------------------	---	---------------------

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Samadua,.....
Guru Kelas 6

(ZULKARNAINI, S.Pd)
NIP. 196904041996031005

(DARLIANA, S.Pd)
NIP. 196312311983092032

Lampiran 1

A. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengidentifikasi perilaku positif masyarakat
- Menyampaikan laporan makna proklamasi
- Menjelaskan pelaksanaan kewajiban sebagai warga negara
- Menyampaikan perkiraan proklamasi berdasarkan kata kunci sesuai judul bacaan

B. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

LAMPIRAN 2

C. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
2													
3													
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

Penilaian

Rubrik Mengamati dan Berlatih (Penilaian IPS)

Berilah tanda centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan	Memenuhi kriteria berikut. <ul style="list-style-type: none">• Mampu mengidentifikasi makna proklamasi kemerdekaan.• Mampu menjelaskan makna proklamasi kemerdekaan.• Mampu menyebutkan perilaku positif yang merupakan wujud makna proklamasi kemerdekaan dalam kehidupan sehari-hari.	Memenuhi 2 dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 1 dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan.
Keterampilan	Memenuhi kriteria berikut. Mampu menuliskan 3 upaya yang dilakukan untuk mengisi kemerdekaan.	Mampu menuliskan 2 dari 3 upaya yang dilakukan untuk mengisi kemerdekaan.	Mampu menuliskan 1 dari 3 upaya yang dilakukan untuk mengisi kemerdekaan.	Tidak mampu menuliskan upaya yang dilakukan untuk mengisi kemerdekaan.

$$\text{Penilaian (penskoran)} = \frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 10$$

$$\text{Contoh} = \frac{4 + 3}{8} \times 10 = 8,75$$

Rubrik Berdiskusi (Penilaian PPKn)

Berilah tanda centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan	Memenuhi kriteria berikut. <ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan kewajiban sebagai siswa di lingkungan sekolah. Mampu menjelaskan kewajiban sebagai siswa di lingkungan rumah. Mampu menjelaskan kewajiban sebagai warga masyarakat. 	Memenuhi 2 dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 1 dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan.
Keterampilan	Mampu menuliskan kewajiban sebagai siswa di lingkungan rumah dan sekolah, serta sebagai masyarakat dengan sangat tepat.	Mampu menuliskan kewajiban sebagai siswa di lingkungan rumah dan sekolah, serta sebagai masyarakat dengan tepat.	Mampu menuliskan kewajiban sebagai siswa di lingkungan rumah dan sekolah, serta sebagai masyarakat dengan kurang tepat.	Tidak mampu menuliskan kewajiban sebagai siswa di lingkungan rumah dan sekolah, serta sebagai masyarakat.
Sikap	Memenuhi kelima kriteria berikut. <ul style="list-style-type: none"> Cermat dan teliti Rasa ingin tahu Kerja sama Tanggung jawab Percaya diri 	Memenuhi 4 dari 5 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 3 dari 5 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 2 dari 5 kriteria yang ditetapkan.

$$\text{Penilaian (penskoran)} = \frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 10$$

$$\text{Contoh} = \frac{4 + 3 + 3}{12} \times 10 = 9,2$$

Instrumen KI 1 dan KI 2

Sikap yang Dimiliki	Skala		
	Baik	Cukup	Kurang
Mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.			
Mau peduli lingkungan			
Dapat bekerja sama dengan guru dan teman			

Rubrik Ayo Membaca dan Ayo Berlatih (Penilaian Bahasa Indonesia)

Berilah tanda centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan	<p>Memenuhi kriteria berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mampu mengetahui kata kunci yang terdapat pada teks nonfiksi. Mampu memahami informasi yang terdapat pada teks nonfiksi. Mampu mengetahui perkiraan informasi yang terdapat pada teks nonfiksi. 	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Tidak memenuhi kriteria yang telah ditentukan.
Keterampilan Penulisan	<p>Memenuhi ketiga kriteria berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mampu menuliskan kata kunci yang terdapat pada bacaan. Mampu menuliskan informasi berdasarkan kata kunci yang terdapat pada bacaan. Mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, efisien, serta menarik dalam keseluruhan penulisan. 	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang telah ditentukan.	Tidak memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Keterangan:

- Kesesuaian/keterkaitan perkiraan informasi & kata kunci judul: sangat sesuai (SS), sesuai (S), kurang sesuai (KS), tidak sesuai (TS)

2. Pelafalan: sangat jelas (SJ), jelas (J), kurang jelas (KJ), tidak jelas (TJ)
3. Struktur kalimat: unsur kalimat lengkap & maknanya jelas (LJ); unsure kalimat lengkap & makna kurang jelas (LTJ); unsur kalimat tidak lengkap & makna kurang jelas (TL); kata-kata lepas & makna tak jelas (KL);
4. Kepercayaan diri: sangat PD (S), cukup PD (C), kurang PD (K), tidak PD (T)



Beberapa tampilan materi media powerpoint dari pra tindakan hingga tindakan siklus III

1. Media pembelajaran powerpoint pada Pra Tindakan

The screenshot shows a PowerPoint slide with the title "Upaya bangsa Indonesia mempertahankan kemerdekaan". The slide content is as follows:

Upaya bangsa Indonesia mempertahankan kemerdekaan

- 1. Pertempuran Medan Area (13 Oktober 1945)**
 - Terjadi di Sumatera Utara
 - Penghinaan terhadap lencana merah putih
 - NICA melakukan aksi teror
 - Disebut Medan Area karena dipasang papan yang bertuliskan *Fixed Boundaries Medan Area* (batas resmi wilayah Medan)
- 2. Pertempuran Ambarawa (26 Oktober 1945)**
 - Terjadi di Semarang
 - Sekutu mempersenjatai bekas tawanan penjara Ambarawa
 - Sekutu melanggar kesepakatan
 - Pertempuran menggunakan taktik gelar supit urang (pengepungan rangkap dari kedua sisi)

The screenshot shows a PowerPoint slide with a central diagram. The diagram consists of a central blue circle labeled "diplomasi" with lines connecting it to six surrounding grey rounded rectangles, each representing a diplomatic event:

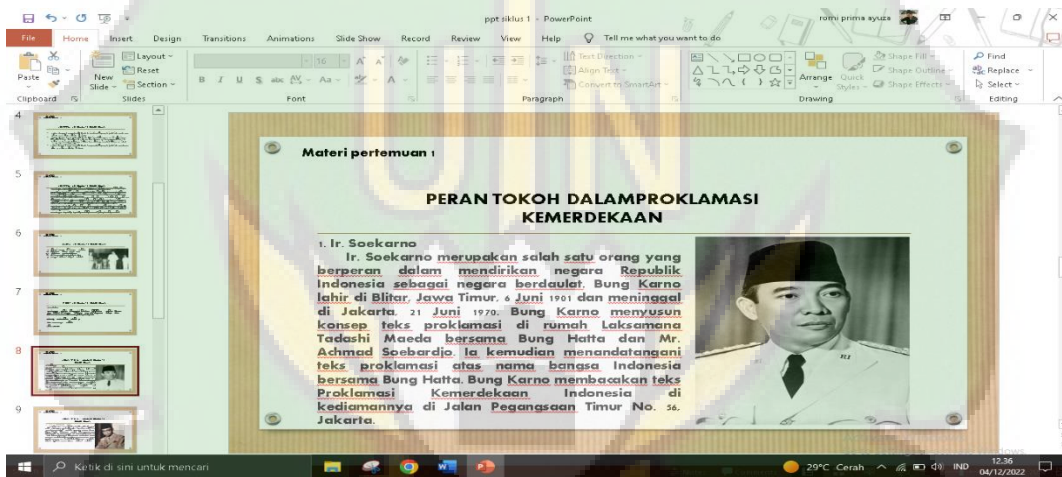
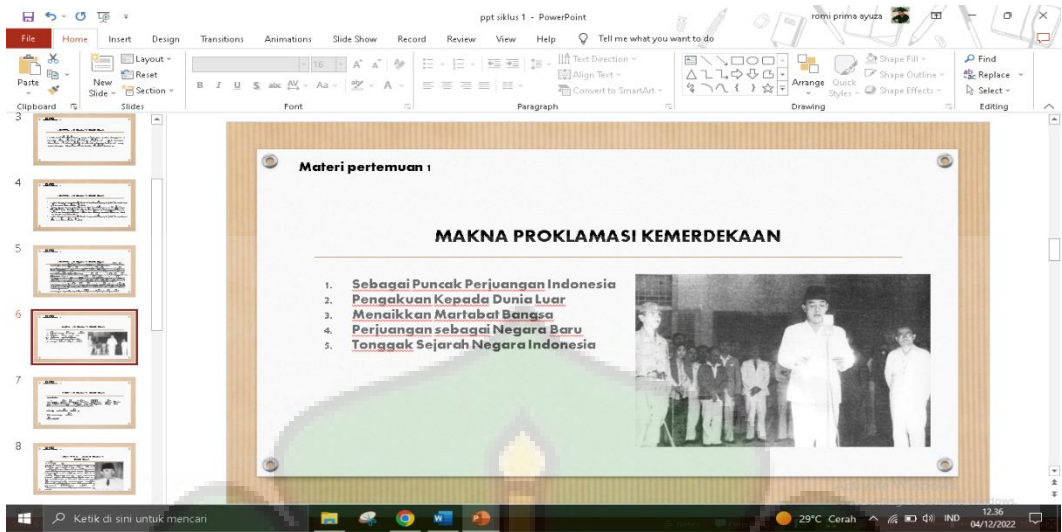
- Penyerahan Kedaulatan
- Perundingan Linggarjati
- Komisi Tiga Negara
- Perjanjian Renville
- Perjanjian Roem-Royen
- Konferensi Inter Indonesia
- Konferensi Meja Bundar

2. Media pembelajaran powerpoint pada Siklus I

The screenshot shows a PowerPoint slide with the title "MAKNA PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA". The slide content is as follows:

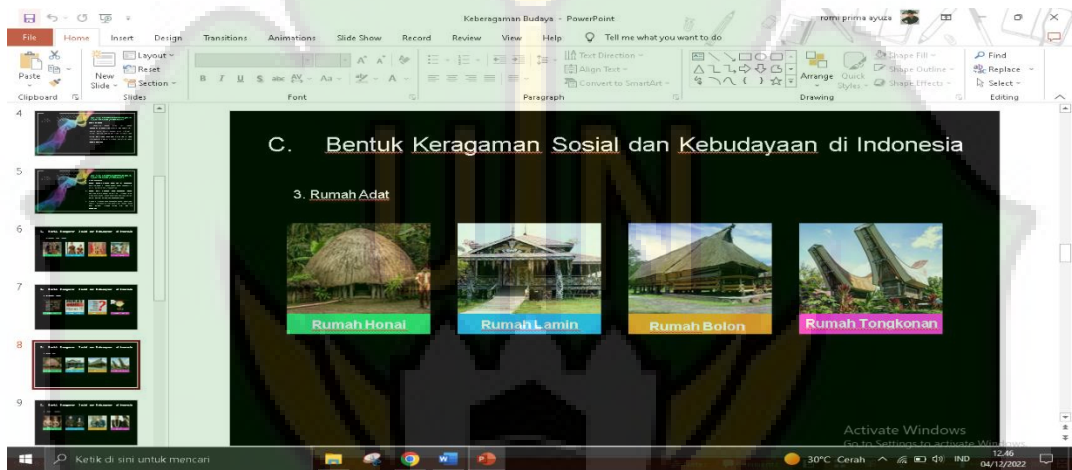
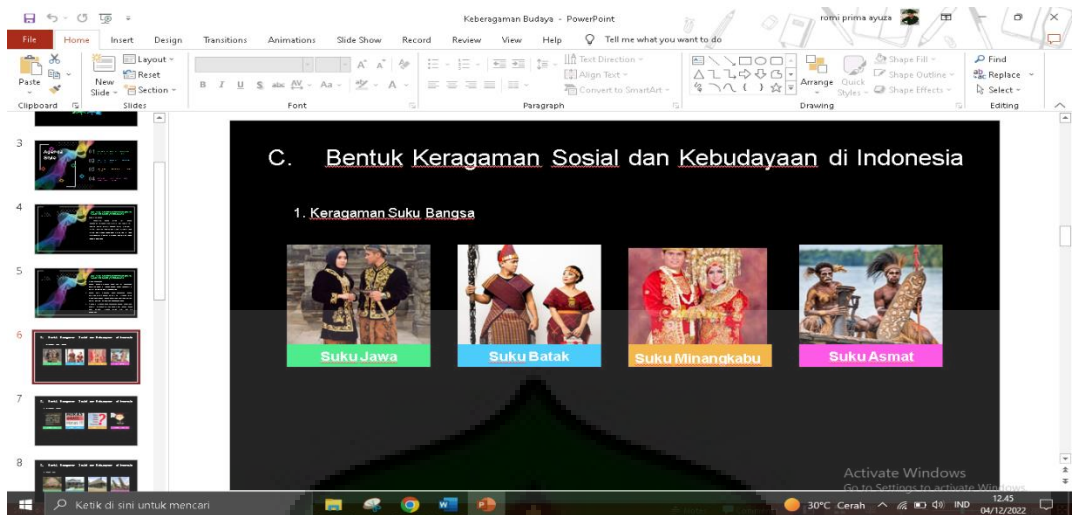
MAKNA PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA

Peristiwa proklamasi kemerdekaan	Makna proklamasi kemerdekaan	Teks proklamasi
Peran tokoh proklamasi		

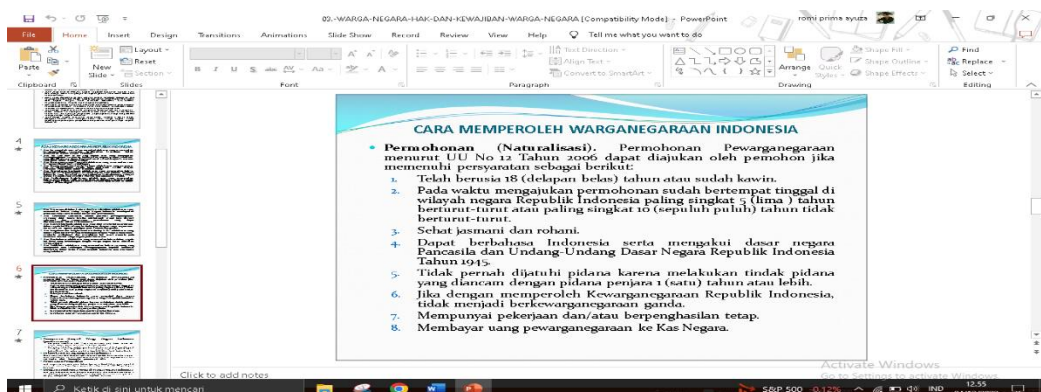
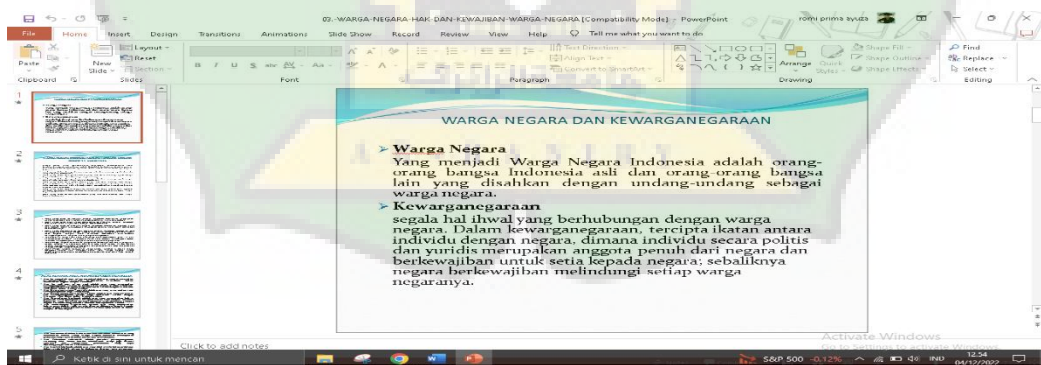


3. Media pembelajaran powerpoint pada Siklus II





4. Media pembelajaran powerpoint pada Siklus III



LEMBAR SOAL
PRE TEST

Mata Pelajaran	: IPS	Hari/tanggal	:
Kelas/Semester	: VI/1	Nama/No	:

Kerjakan soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Pernyataan berikut ini yang merupakan ciri-ciri globalisasi adalah

- A. batas antar negara semakin jelas
- B. aktivitas perdagangan semakin luas
- C. informasi sulit diperoleh
- D. pandangan orang semakin sempit

Jawabannya: B. aktivitas perdagangan semakin luas

2. Salah satu cara menyikapi dampak globalisasi adalah

- A. meniru gaya hidup konsumtif
- B. meniru pengaruh globalisasi yang positif
- C. memanfaatkan teknologi komunikasi untuk sesuatu yang negatif
- D. menerima semua budaya asing tanpa sikap selektif

Jawabannya: B. meniru pengaruh globalisasi yang positif

3. Yang harus dilakukan oleh seorang pelajar dalam menghadapi globalisasi adalah

- A. memilih yang sesuai untuk diri sendiri
- B. mengikuti perkembangan teknologi dengan membeli peralatan canggih
- C. belajar mengikuti kemajuan zaman dengan banyak bertanya kepada orang yang lebih tahu
- D. belajar sendiri melalui internet dengan sesuka hati

Jawabannya: D. belajar mengikuti kemajuan zaman dengan banyak bertanya kepada orang yang lebih tahu

4. Berikut ini dampak negatif dari arus globalisasi adalah

- A. perubahan gaya komunikasi dan informasi
- B. masyarakat semakin maju
- C. bergesernya nilai-nilai kebudayaan
- D. mudah bergaul dengan siapa saja

Jawabannya: C. bergesernya nilai-nilai kebudayaan

5. Di era globalisasi, kita bisa mengirimkan surat elektronik melalui internet yang disebut....

- A. e-mail
- B. SMS
- C. telegram
- D. faximile

Jawabannya: A. e-mail

6. Budaya asing yang perlu ditiru adalah

- A. individualisme
- B. egoisme
- C. fanatisme
- D. disiplin

Jawabannya: D. disiplin

7. Globalisasi telah mendorong banyaknya perusahaan asing di Indonesia. Dampak positif dari berdirinya perusahaan asing di Indonesia adalah

- A. pencemaran lingkungan
- B. lahan produktif semakin berkurang
- C. peningkatan devisa negara
- D. menguntungkan perusahaan asing

Jawabannya: C. peningkatan devisa negara

8. Saat ini informasi ilmu pengetahuan dapat diakses di seluruh dunia. Hal ini tidak terlepas dari keberadaan

- A. telepon
- B. internet
- C. radio
- D. perusahaan asing

Jawabannya: B. internet

9. Berikut ini perubahan perilaku terhadap nilai budaya akibat globalisasi adalah

- A. masyarakat suka hidup bergotong royong
- B. masyarakat suka menonton wayang
- C. anak-anak suka bermain kelereng
- D. masyarakat lebih suka menonton film-film Barat

Jawabannya: D. masyarakat lebih suka menonton film-film Barat

10. Berdirinya restoran cepat saji yang makin banyak di Indonesia menunjukkan salah satu tanda globalisasi yaitu

- A. bergesernya nilai-nilai kebudayaan
- B. Informasi mudah menyebar
- C. persaingan kerja semakin meningkat
- D. kegiatan perdagangan semakin luas

Jawabannya: D. kegiatan perdagangan semakin luas

11. Yang termasuk bukti globalisasi dalam bidang transportasi adalah

- A. komputer
- B. pesawat terbang
- C. telepon genggam
- D. televisi

Jawabannya: B. pesawat terbang

12. Kita dapat menyaksikan peristiwa di belahan dunia lain dengan cepat karena kemajuan teknologi

- A. industri
- B. transportasi
- C. komunikasi
- D. farmasi

Jawabannya: C. komunikasi

13. Perilaku konsumerisme berkaitan dengan pola hidup di bidang

- A. sosial
- B. budaya
- C. ekonomi
- D. pendidikan

Jawabannya: C. ekonomi

14. Berikut ini yang bukan kebudayaan bangsa Indonesia adalah

- A. reog
- B. tari Remo
- C. kesenian ludruk
- D. break dance

Jawabannya: D. break dance

15. Globalisasi ditandai dengan adanya kemajuan

- A. ilmu pengetahuan dan teknologi
- B. kebudayaan
- C. ekonomi
- D. industri

Jawabannya: A. ilmu pengetahuan dan teknologi

16. Perusahaan ekspor yang besar dan dapat mengekspor berbagai komoditas disebut

- A. produsen eksportir
- B. wisma dagang
- C. pedagang ekspor
- D. wisma produsen

Jawabannya: B. wisma dagang

17. Berikut ini yang termasuk contoh komoditas pertanian adalah

- A. karet
- B. kelapa sawit
- C. kedelai
- D. teh

Jawabannya: C. kedelai

18. Seseorang yang melakukan kegiatan impor wajib memiliki

- A. IPAT
- B. APIT
- C. APTI
- D. ITPA

Jawabannya: B. APIT

19. Contoh makanan yang berasal dari negara asing adalah

- A. sandwich, hamburger, soto
- B. pizza, hamburger, ketoprak
- C. spaghetti, pizza, hamburger
- D. spagetti, hamburger, nasi rawon

Jawabannya: C. spaghetti, pizza, hamburger

20. Contoh barang-barang impor dari Jepang adalah

A. susu dan alat elektronik

B. pakaian jadi dan minyak wangi

C. mesin kendaraan dan keju

D. alat elektronik dan mesin kendaraan

Jawabannya: D. alat elektronik dan mesin kendaraan



LEMBAR SOAL POST TEST
SIKLUS I

Mata Pelajaran	: IPS	Hari/tanggal	:
Kelas/Semester	: VI/1	Nama/No	:

Kerjakan soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Pelaksanaan Proklamasi kemerdekaan RI dilakukan di
 - a. Jalan Pegangsaan Timur No. 56
 - b. Rengasdengklok
 - c. Rumah laksamana Maeda
 - d. Istana merdeka

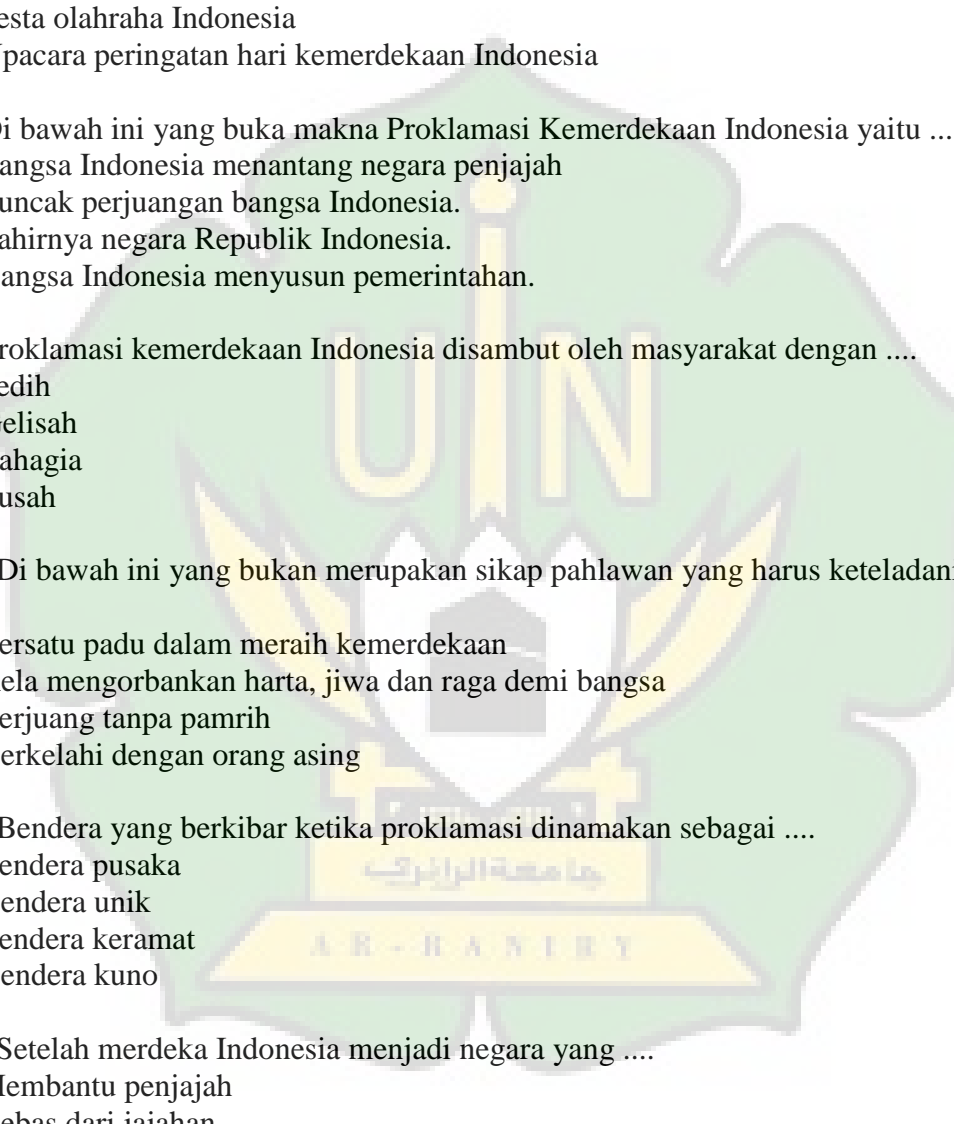
2. Tanggal 16 Agustus 1945, golongan muda membawa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta ke
 - a. Jalan Pegangsaan Timur No. 56
 - b. Rengasdengklok
 - c. Rumah laksamana Maeda
 - d. Istana merdeka

3. Orang yang membacakan teks proklamasi kemerdekaan RI yaitu
 - a. Drs. Moh. Hatta
 - b. Ir. Soekarno dan Mr. Soepomo
 - c. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - d. Ir. Soekarno

4. Bendera merah putih yang pertama berkibar saat proklamasi yaitu bendera
 - a. Bekas bendera jepang
 - b. Bendera belanda yang disobek
 - c. Buatan pabrik
 - d. Jahitan tangan

5. Naskah Proklamasi otentik atau resmi yaitu naskah yang
 - a. Diketik Ahmad Soebardjo dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - b. Ditulis tangan dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - c. Ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - d. Diketik Sayuti Melik dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta

6. Salah satu kunci keberhasilan perjuangan kemerdekaan Indonesia yaitu
 - a. Cinta kepada harta benda

- 
- b. Semangat mewujudkan harpaan sendiri
c. Persatuan dan kesatuan para pahlawan
d. Rela berkorban demi jabatan
7. Setiap tanggal 17 Agustus, untuk memperingati hari kemerdekaan diadakan
a. Upacara peringatan hari kebangkitan nasional
b. Lomba Olahraga tingkat nasional
c. Pesta olahraga Indonesia
d. Upacara peringatan hari kemerdekaan Indonesia
8. Di bawah ini yang buka makna Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yaitu ...
a. Bangsa Indonesia menantang negara penjajah
b. Puncak perjuangan bangsa Indonesia.
c. Lahirnya negara Republik Indonesia.
d. Bangsa Indonesia menyusun pemerintahan.
9. Proklamasi kemerdekaan Indonesia disambut oleh masyarakat dengan
a. Sedih
b. Gelisah
c. Bahagia
d. Susah
10. Di bawah ini yang bukan merupakan sikap pahlawan yang harus diteladani yaitu ...
a. Bersatu padu dalam meraih kemerdekaan
b. Rela mengorbankan harta, jiwa dan raga demi bangsa
c. Berjuang tanpa pamrih
d. Berkelahi dengan orang asing
11. Bendera yang berkibar ketika proklamasi dinamakan sebagai
a. Bendera pusaka
b. Bendera unik
c. Bendera keramat
d. Bendera kuno
12. Setelah merdeka Indonesia menjadi negara yang
a. Membantu penjajah
b. Bebas dari jajahan
c. Bebas menjajah
d. Suka menjajah
13. Barisan pelopor yang menyiapkan tiang bendera dipimpin oleh
- Soekarni
 - S. Suhud
 - Soekarno
 - Arifin Abdurrahman

14. Negara Jepang menyerah kepada sekutu pada tanggal
- 17 Agustus 1945
 - 15 Agustus 1945
 - 4 Agustus 1945
 - 16 Agustus 1945
15. Berita Jepang menyerah kepada sekutu didengar melalui
- Majalah
 - Koran
 - Televisi
 - Radio
16. Orang yang mendengar berita bahwa Jepang menyerah kepada sekutu yaitu
- Drs. Moh. Hatta
 - Ahmad Soebardjo
 - Sutan Syahrir
 - Ir. Soekarno
17. Untuk mengkonfirmasi kebenaran berita bahwa Jepang menyerah kepada sekutu maka Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta datang ke rumah
- Sutan Syahrir
 - Marsekal Terauchi
 - Laksamana Maeda
 - Kaisar Jepang
18. Informasi tentang kemerdekaan Indonesia di luar pulau Jawa terlambat diketahui karena
- Sulitnya melawan pemberontak
 - Sulitnya jaringan komunikasi pada saat itu
 - Sulitnya menembus hutan
 - Sulitnya mencari tokoh yang menyebarkan
19. Utusan untuk menyebarkan informasi kemerdekaan ke Sulawesi yaitu
- A.A. Hamidan
 - Sam Ratulangi
 - Teuku Muhammad Hasan
 - Ketut Puja
20. Proklamasi kemerdekaan Indonesia terjadi pada tanggal
- 17 Agustus 1945
 - 15 Agustus 1945
 - 14 Agustus 1945
 - 16 Agustus 1945

LEMBAR SOAL *POST TEST*
SIKLUS II

Mata Pelajaran : IPS

Hari/tanggal :

Kelas/Semester : VI/1

Nama/No :

1. Mengenakan pakaian adat dari daerah masing-masing merupakan keragaman yang menunjukkan adanya perbedaan

- a. suku
- b. kegemaran
- c. jenis kelamin
- d. agama

2. Riska dan Nina berasal dari daerah yang berbeda. Riska berasal dari daerah yang bentang alamnya berupa pegunungan. Nina berasal dari daerah pesisir pantai. Keduanya memiliki kebiasaan dan budaya yang berbeda. Faktor yang menyebabkan adanya ragam budaya di antara keduanya adalah

- a. ras asal
- b. lingkungan geografis
- c. latar belakang sejarah
- d. perbedaan kepercayaan

3. Perhatikan ragam perbedaan berikut ini!

- (1) Warna kulit
- (2) Jenis rambut
- (3) Pakaian adat
- (4) Upacara pernikahan

Ragam perbedaan fisik ditunjukkan pada nomor ...

- a. (1) dan (2)
- b. (1) dan (3)
- c. (2) dan (3)
- d. (2) dan (4)

4. Berikut ini merupakan contoh kebudayaan lokal yang telah diangkat menjadi kebudayaan nasional adalah

- a. pakaian adat batik
- b. upacara ngaben
- c. rumah adat honai
- d. tari tradisional seudati

5. Segala kebudayaan yang dimiliki oleh Negara Indonesia disebut kebudayaan

- a. lokal
- b. asing
- c. nasional
- d. daerah

6. Perhatikan kegiatan berikut ini!

- (1). Saling membantu untuk mengganggu teman.
- (2) Gotong-royong mendirikan pos kamling
- (3) Kerja bakti membersihkan selokan.
- (4) Bekerja sama saat ujian

Kegiatan yang mencerminkan sikap persatuan dan kesatuan ditunjukkan pada nomor....

- a. (1) dan (2)
- b. (1) dan (3)
- c. (2) dan (3)
- d. (2) dan (4)

7. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut !

- (1) Menonjolkan suku, agama, ras, dan golongan sendiri.
- (2) Acuh tak acuh terhadap perbedaan dalam masyarakat.
- (3) Menganggap hanya suku sendiri yang paling bagus dan suku lainnya jelek.
- (4) Meningkatkan interaksi tanpa memperlmasalahkan perbedaan.

Sikap menghargai keragaman budaya masyarakat Indonesia ditunjukkan pada

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

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

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

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

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

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

- a. Indonesia
- b. Melayu
- c. Sunda
- d. Jawa

11. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut !

- (1) Sebagai pandangan hidup bangsa.
- (2) Sebagai dasar ideologi negara,
- (3) Alat pemersatu bangsa,
- (4) Kebudayaan nasional.

Fungsi Pancasila bagi bangsa Indonesia ditunjukkan pada nomor

- a. (1), (2), dan (3)
- b. (1), (2), dan (4)
- c. (1), (3), dan (4)
- d. (2), (3), dan (4)

12. Berikut ini yang bukan merupakan contoh kegiatan yang mencerminkan pengamalan Pancasila adalah

- a. gotong-royong
- b. musyawarah
- c. kerja bakti
- d. kerja sama ketika ulangan

13. Perhatikan jenis-jenis keragaman berikut ini!

- (1) Perbedaan jenis rambut.
- (2) Perbedaan pekerjaan.
- (3) Perbedaan agama.
- (4) Perbedaan warna kulit.

Perbedaan yang menunjukkan keragaman sosial ada pada nomor

- a. (1) dan (2)
- b. (1) dan (3)
- c. (2) dan (3)
- d. (3) dan (4)

14. Berikut ini yang merupakan sikap menghargai keragaman di sekolah adalah

- a. bermain dengan semua teman
- b. memilih teman bermain
- c. bertengkar dengan teman
- d. memusuhi teman yang berbeda agama

15. Perhatikan sikap-sikap berikut ini!

- (1) Rela berkorban
- (2) Berjiwa besar
- (3) Rendah diri
- (4) Besar kepala

Sikap para pahlawan yang dapat kita teladani dalam kehidupan sehari-hari ditunjukkan pada nomor

- a. (1) dan (2)
- b. (1) dan (3)
- c. (2) dan (3)
- d. (2) dan (4)

16. Membeda-bedakan agama dapat mengakibatkan

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

17. Tarlan khas dari daerah Nia adalah tari gambyong, Tarian khas dari daerah Budi adalah tari topeng. Perbedaan tersebut patut kita

- a. abaikan
- b. permalukan
- c. banggakan
- d. tinggalkan

18. Berikut ini yang bukan merupakan penyebab banyaknya suku di Indonesia adalah....

- a. perbedaan lingkungan geografis
- b. pemimpin negara
- c. perbedaan agama atau kepercayaan
- d. perbedaan latar belakang sejarah

19. Indonesia terdiri atas berbagai suku, oleh karena itu kita harus memupuk rasa

- a. persatuan
- b. permusuhan
- c. persaingan
- d. perpecahan

20. Berikut ini yang termasuk kerja sama di lingkungan sekolah adalah

- a. berdiskusi mengenai materi yang belum dimengerti
- b. berdiskusi saat ulangan
- c. mengerjakan PR di ruang kelas
- d. menyontek saat ulangan

**KISI-KISI INSTRUMAN OBSERVASI GURU
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN
MEDIAPOWERPOINT**

No	Aspek	Nomor soal	Jumlah Item
A	Pendahuluan		
1	Menarik perhatian	1	1
2	Melakukan apersepsi	2	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	1
4	Menyampaikan materi pelajaran	4	1
5	Memberikan kesempatan siswa untuk melengkapi pemahaman setiap point materi yang ada dalam pertanyaan	5	1
6	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen	6	1
7	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk diskusi	7	1
8	Membimbing kelompok yang mengalami kesulitan	8	1
9	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya	9	1
10	Memberikan kesempatan bertanya dan berpendapat kepada siswa	10	1
11	Memotivasi siswa	11	1
12	Memberi <i>reward</i> /penghargaan terhadap siswa yang mendapat nilai tertinggi.	12	1
13	Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	13	1
14	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya	14	1
15	Memberikan evaluasi	15	1
16	Menginformasikan materi pembelajaran untuk pertemuan berikutnya	16	1
B	Tampilan Media		
17	Memberikan penekanan pada materi yang dianggap penting	17	1
18	Menyajikan materi dengan menarik	18	1
19	Menampilkan materi pembelajaran dengan jelas	19	1
20	Menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami	20	1
21	Menyajikan materi secara runtut dan saling terkait antara satu dengan yang lain	21	1
22	Menampilkan gambar sesuai dengan materi	22	1

23	Menampilkan gambar sesuai dengan keadaan yang nyata	23	1
24	Menyajikan materi dengan tata letak yang menarik perhatian	24	1
	Jumlah		24

**KISI-KISI INSTRUMEN OBSERVASI SISWA
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MEDIA *POWERPOINT***

No	Aspek	Nomor Soal	Jumlah Item
A	Keaktifan siswa		
1	Megajukan pertanyaan	1	1
2	Mengajukan pendapat	2	1
3	Menjawab pertanyaan dari guru	3	1
4	Bekerja dengan penuh semangat	4	1
B	Partisipasi		
5	Melakukan tugas bagiannya	5	1
6	Menunjukkan sikap senang	6	1
7	Memperhatikan penjelasan	7	1
8	Mengikuti pembelajaran sampai selesai	8	1
C	Kerjasama		
9	Bersosialisasi dengan kelompoknya	9	1
10	Bekerjasama dengan baik	10	1
11	Menunjukkan semangat bekerjasama	11	1
12	Bertanggung jawab secara bersama-sama dalam menyelesaikan pekerjaan	12	1
13	Mendukung keputusan kelompoknya	13	1
B.	Tampilan Media		
	Penekanan		
14	Mudah memahami pokok-pokok materi yang dianggap penting	14	1
15	Antusias mengikuti pembelajaran setelah memperhatikan materi yang disajikan melalui media <i>powerpoint</i>	15	1
	Harmoni		

16	Mudah melihat tayangan yang ditampilkan melalui media <i>powerpoint</i> dengan jelas	16	1
17	Mudah memahami kalimat-kalimat yang ditampilkan melalui media <i>powerpoint</i>	17	1
	Kesatuan dan Konsistensi		
18	Mudah memahami pesan atau informasi yang ditampilkan	18	1
	Keseimbangan		
19	Tertarik untuk memperhatikan setiap penjelasan dari guru yang ditayangkan melalui media <i>powerpoint</i>	19	1
20	Antusias mengikuti pembelajaran	20	1
	Jumlah		20

**INSTRUMAN LEMBAR OBSERVASI GURU
PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MEDIA
POWERPOINT**

Nama Guru : Darliana S.Pd

Hari/Tgl : senin/13 januari 2021

Mata Pelajaran: Sejarah

Siklus ke : I

Pertemuan ke : I

Kelas : VI

Materi : Makna Proklamasi

No	Aspek	Ya	Tidak	Keterangan
A.	Langkah-langkah pembelajaran			
	1. Guru menarik perhatian siswa			
	2. Guru menunjukkan gambar-gambar yang ada di dalam <i>slide powerpoint</i> yang terkait dengan topik guna mengawali pembahasan topik			
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			
	4. Guru menampilkan gambar-gambar dan materi pelajaran melalui media <i>powerpoint</i>			

	5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melengkapi pemahaman setiap point materi yang ada dalam pertanyaan dengan memahami <i>slide powerpoint</i> yang sudah disediakan			
	6. Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok dengan masing-masing anggota 4 orang dengan memperhatikan heterogenitas			
	7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk diskusi menjawab pertanyaan yang disajikan dalam bentuk LKS			
	8. Guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan			
	9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya			
	10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berpendapat.			
No	Aspek	Ya	Tidak	Keterangan
	11. Guru memotivasi siswa			
	12. Guru memberi <i>reward</i> /penghargaan terhadap siswa yang mendapat nilai tertinggi.			
	13. Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari			
	14. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya			
	15. Guru memberikan evaluasi			
	16. Guru menginformasikan materi pembelajaran untuk pertemuan berikutnya			
B.	Tampilan Media			
	Penekanan			
	17. Guru memberikan penekanan pada materi yang dianggap penting			
	18. Guru menyajikan dengan menarik materi melalui media <i>powerpoint</i>			
	Harmoni			

	19. Guru menampilkan materi pembelajaran dengan jelas melalui media <i>powerpoint</i>			
	20. Guru menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami			
	Kesatuan dan Konsistensi			
	21. Guru menyajikan materi secara runtut dan saling terkait antara satu dengan yang lain			
	22. Guru menampilkan gambar sesuai dengan materi			
	keseimbangan			
	23. Guru menampilkan gambar sesuai dengan keadaan yang nyata			
	24. Guru menyajikan materi dengan tata letak yang menarik perhatian siswa			
	Jumlah			

**INSTRUMAN LEMBAR OBSERVASI SISWA
PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MEDIA
POWERPOINT**

Nama Guru : Darliana S.Pd

Hari/Tgl : Senin/20 Januari 2021

Mata Pelajaran: Sejarah

Siklus ke : II

Pertemuan ke : I

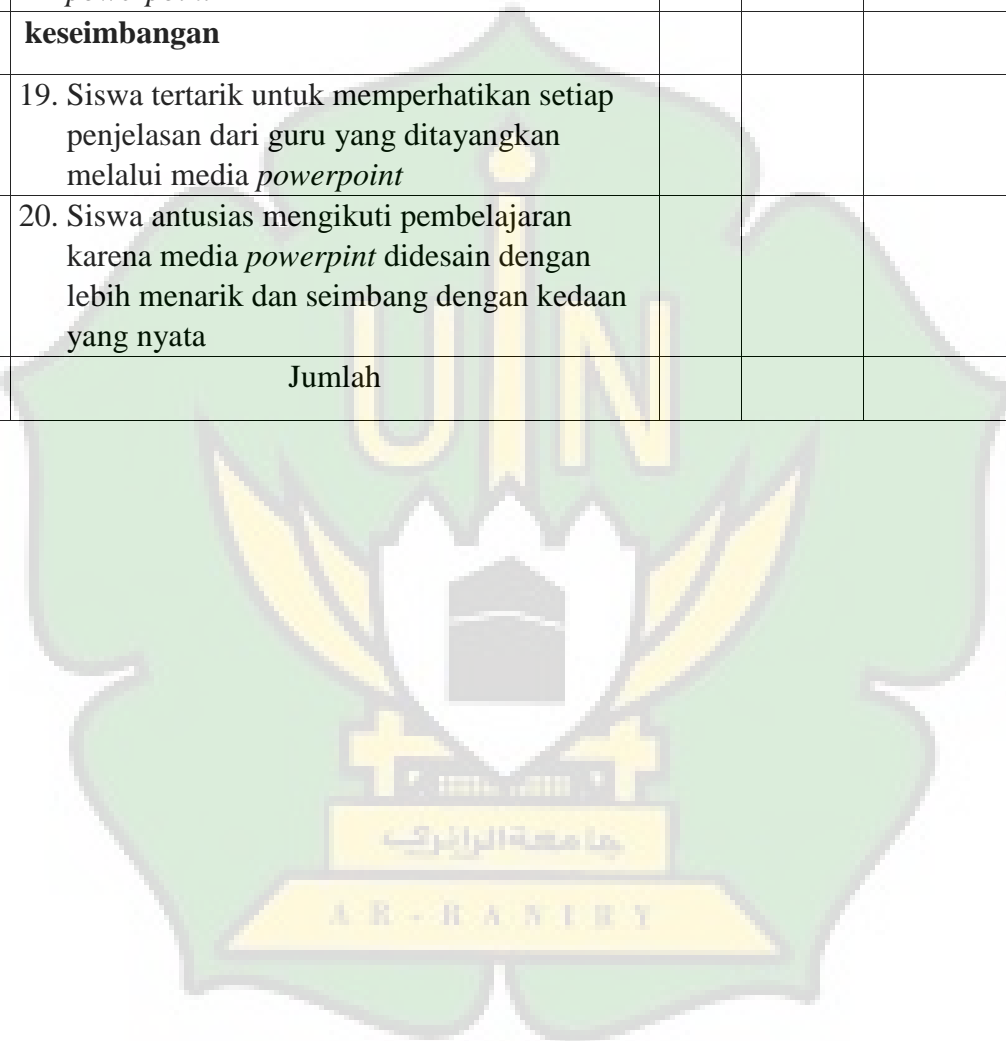
Kelas : VI

Materi : keanekaragaman suku bangsa indonesia

No	Aspek	Ya	Tidak	Keterangan
A	Keaktifan siswa			
	1. Siswa aktif mengajukan pertanyaan			
	2. Siswa aktif mengajukan pendapat			

	3. Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru			
	4. Siswa aktif bekerja dengan penuh semangat			
B	Partisipasi			
	5. Siswa melakukan tugas bagiannya dengan baik			
	6. Siswa menunjukkan sikap senang			
	7. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru			
	8. Siswa mengikuti pembelajaran sampai selesai			
C	Kerjasama			
	9. siswa bersosialisasi dengan kelompoknya			
	10. Siswa bekerjasama dengan baik dalam kelompok			
	11. Siswa menunjukkan semangat bekerjasama			
	12. Siswa bertanggung jawab secara bersama-sama dalam menyelesaikan pekerjaan			
	13. Siswa mendukung keputusan kelompoknya			
B.	Tampilan Media			
	Penekanan			
	14. Siswa mudah memahami pokok-pokok materi yang dianggap penting dengan adanya penekanan			
No	Aspek	Ya	Tidak	Keterangan
	15. Siswa serius mengikuti pembelajaran setelah memperhatikan materi yang disajikan melalui media <i>powerpoint</i>			
	Harmoni			
	16. Siswa dapat melihat tayangan yang ditampilkan melalui media <i>powerpoint</i> dengan jelas			

	17. Siswa mudah memahami kalimat-kalimat yang ditampilkan melalui media <i>powerpoint</i>			
	Kesatuan dan Konsistensi			
	18. Siswa mudah memahami pesan atau informasi yang ditampilkan melalui media <i>powerpoint</i>			
	keseimbangan			
	19. Siswa tertarik untuk memperhatikan setiap penjelasan dari guru yang ditayangkan melalui media <i>powerpoint</i>			
	20. Siswa antusias mengikuti pembelajaran karena media <i>powerpoint</i> didesain dengan lebih menarik dan seimbang dengan keadaan yang nyata			
	Jumlah			



ANGKET KEMAMPUAN GURU DALAM PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA

A. Pengantar

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT karena hanya dengan lingkungan dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan angket ini sebagai pedoman pertanyaan dalam penelitian : **“PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI MULTIMEDIA MENGGUNAKAN POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS 3 SD NEGERI 3 KECAMATAN SAMADUA KABUPATEN ACEH SELATAN”**. Sehubungan dengan penelitian ini, saya mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk menyisihkan sedikit waktu untuk mengisi angket ini agar penulis mendapatkan data dan informasi yang diperlukan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/ Ibu menjawab pertanyaan di angket ini saya mengucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

1. Mohon Bapak/ Ibu tuliskan nama ditempat yang disediakan.
2. Mohon Bapak/ Ibu beri tanda silang (X) terhadap pertanyaan yang Bapak/ Ibu anggap sesuai.

C. Identitas Responden

Nama Guru :
Sekolah :

D. Pertanyaan

1. Sudah berapa lama Bapak/ Ibu mengajar SEJARAH di sekolah ini?
 - a. Belum sampai 2 tahun
 - b. 3-6 tahun
 - c. Lebih dari 10 tahun
2. Apakah Bapak/ Ibu pernah mengajar dengan menggunakan media pembelajaran?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Kadang-Kadang
3. Apa Bapak/ Ibu pernah mengikuti pelatihan atau kegiatan sejenisnya tentang penggunaan media pembelajaran berbasis MULTIMEDIA?
 - a. Ada beberapa kali
 - b. Sering
 - c. Tidak pernah sekalipun
4. Kalau Bapak/ Ibu ada mengikuti pelatihan tersebut, apakah Bapak/ Ibu menerapkan hasilnya dalam proses belajar mengajar sejarah?
 - a. Ada disesuaikan dengan kondisi kelas
 - b. Tidak
 - c. Kadang – kadang ada

5. Apakah Bapak/ Ibu pernah menggunakan pembelajaran berbasis MULTIMEDIA dalam mengajar?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Kadang-Kadang
6. Apabila Bapak/ Ibu menggunakan media pembelajaran berbasis MULTIMEDIA dalam mengajarkan materi pembelajaran SEJARAH, apakah Bapak/ Ibu membuat sendiri media tersebut?
 - a. Ya
 - b. Tidak (Menggunakan yang sudah dibuat orang lain)
 - c. Kadang-kadang membuat sendiri
7. Apa hambatan yang dialami dalam menggunakan media pembelajaran ?
 - a. Media pembelajaran yang tersedia disekolah tidak mendukung
 - b. Guru kurang mampu menggunakan media pembelajaran dalam mengajar
 - c. Lebih menyukai mengajar dengan menggunakan metode konvensional

**ANGKET PENINGKATAN PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
UNTUK MENINGKATKAN PENDIDIKAN
MATA PELAJARAN SEJARAH**

Petunjuk

1. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dimaksud didalam angket ini adalah penggunaan media powerpoint berbasis MULTIMEDIA
 2. Berikut ini ada sejumlah pertanyaan yang merupakan identifikasi pendapat pengambil kebijakan dalam pengembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk peningkatan mutu pendidikan
 3. Kami mengharapkan kesediaan saudara untuk memberikan pendapat pada masing-masing pernyataan dengan memberikan **tanda V (check list)** pada tempat yang dipilih, dan merupakan skor atas pernyataan tersebut.
- ST : Sangat Setuju (skor 4)
 S : Setuju (skor 3)
 KS : Kurang Setuju (skor 2)
 KS : Tidak Setuju (skor 1)
 TB : Tidak berpendapat (skor 0)

No	Indikator	Skor				
		ST	S	KS	TS	TB
A	SDM/ Guru Dalam Pembelajaran					
1	Metode mengajar yang digunakan guru saat ini sudah memadai					
2	Guru perlu memperbaharui metode pengajarnya supaya tidak membosankan					

3	Kemampuan guru dalam penggunaan multimedia cukup baik					
4	Media pembelajaran yang ada saat ini cukup memadai					
5	Guru menggunakan media pembelajaran yang inovatif berbasis multimedia disekolah					
6	Guru perlu menyediakan bahan belajar untuk siswa yang bisa diakses/ digunakan sewaktu-waktu diluar jam sekolah					
B	Pemanfaatan TIK Pada Pembelajaran PAI					
1	TIK hendaknya sudah disediakan pihak sekolah					
2	Pihak sekolah hendaknya menyediakan perangkat multi media sebagai pendukung media pembelajaran berbasis MULTIMEDIA					
3	Bahasan yang sulit dimengerti dikelas, disediakan bahan lain dalam format multi media interaktif					
4	Guru mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi Informasi dan Komunikasi					
5	Siswa menggunakan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi di sekolah dan dirumah					
6	Mata pelajaran SEJARAH tidak perlu seluruhnya diajarkan dalam tatap muka dikelas					
7	Penggunaan media ajar berbasis MULTIMEDIA sangat membantu kejelasan materi pelajaran SEJARAH					

....., Februari 2022

Responden

Darlina S.Pd

**LEMBAR EVALUASI OBSERVASI KESESUAIAN MEDIA AJAR
BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP PELAJARAN SEJARAH**

NAMA OBSERVER :

BIDANG KEAHLIAN :

PETUNJUK :

- Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- Evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran, kebenaran isi, komentar/ saran umum dan kesimpulan penilaian
- Penilaian, komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas

Aspek Pembelajaran

No	Aspek Pembelajaran	Ya	Tidak	Komentar/ Saran
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
01	Tujuan Pembelajaran. Apakah tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum?			
02	Petunjuk Belajar. Apakah petunjuk belajar cukup jelas?			
03	Uraian Materi. Apakah urutan materi tepat?			
04	Kesesuaian Media dengan Materi. Apakah media yang digunakan sesuai dengan materi?			
05	Penjelasan Uraian Materi. Apakah uraian/ penjelasan materi cukup jelas?			
06	Kedalaman Materi. Apakah kedalaman materi cukup?			
07	Pemberian Latihan. Apakah pemberian latihan sesuai dengan materi?			
08	Umpan Balik. Apakah umpan balik memberi motivasi belajar			
09	Evaluasi Test. Apakah soal-soal tes sesuai dengan tujuan pembelajaran?			
10	Penggunaan Bahasa. Apakah penggunaan bahasa dan media mudah dipahami.			

LEMBAR EVALUASI OBSERVASI
TAMPILAN MEDIA POWERPOINT AJAR BERBASIS MULTIMEDIA

PENGANTAR

- Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media
- Evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan dan pemrograman
- Berikanlah tanda check (V) pada kolom yang sesuai dengan penilaian oleh Bapak/ Ibu

SB : Sangat Bagus

B : Bagus

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

- Komentar ataupun saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan. Apabila tempat tidak cukup, mohon ditulis dibalik halaman ini

A. TAMPILAN (MEDIA)

No	ASPEK YANG DINILAI	SK	K	B	SB
1	Pemilihan jenis dan ukuran font				
2	Pemilihan komposisi warna				
3	Grafis, Gambar, Foto, dan Grafik				
4	Video				
5	Animasi				
6	Narasi				
7	Musik dan Sound Efek				
8	Screen design/ Tampilan Layar				
9	Penjelasan Istilah				
10	Penggunaan Bahasa				

Saran/ Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Petunjuk 2

- Apabila terdapat kesalahan materi mohon ditulis pada kolomm 2
- Pada kolom 3 mohon dituliskan jenis kesalahan misalnya konsep, susunan kalimat, penggunaan kata, spelling, gambar, grafik, ilustrasi, animasi, dll
- Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4. Apabila kurang tempat . mohon ditulis dibalik halaman ini.

Aspek Kebenaran Isi

1	2	3	4
No	Bagian yang salah/ keliru	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Komentar/ Saran Umum

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan

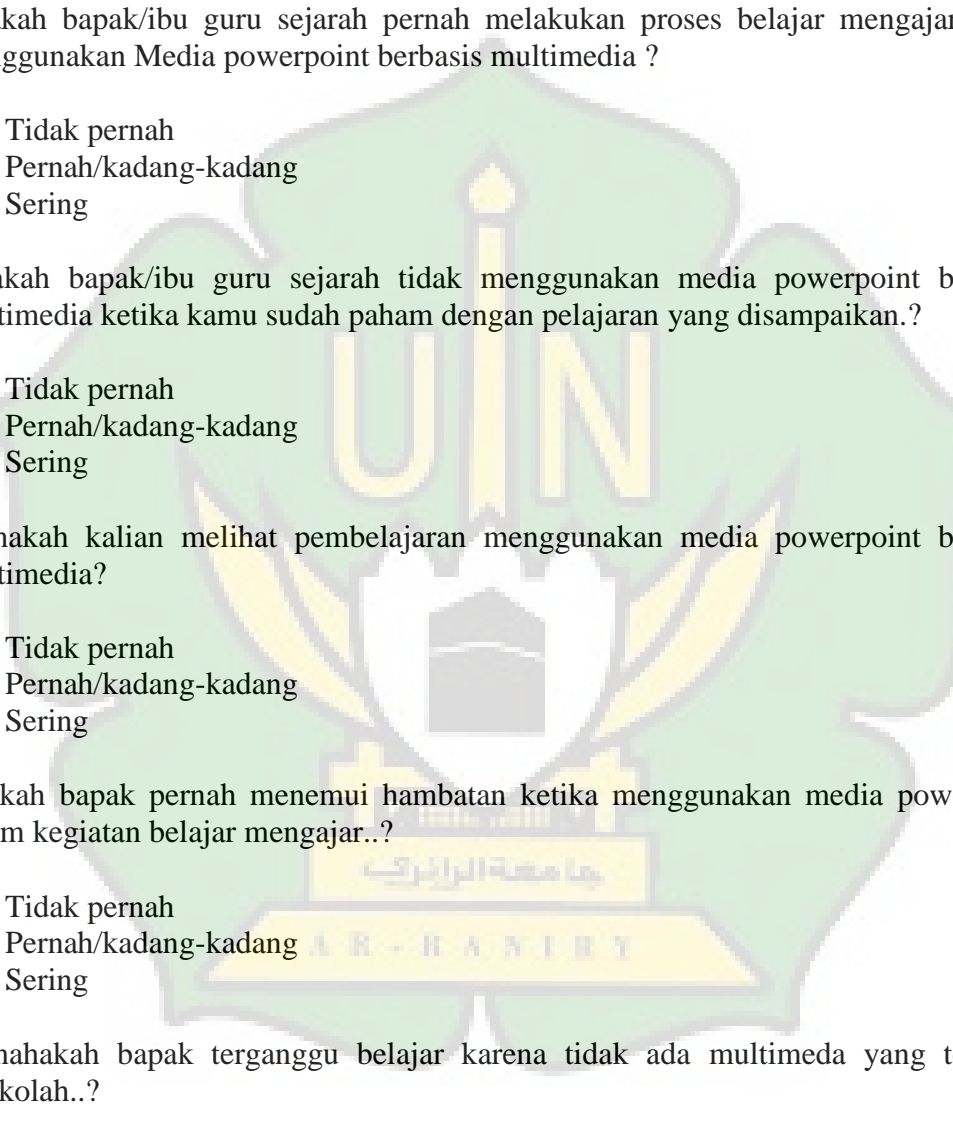
Program ini dinyatakan:

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

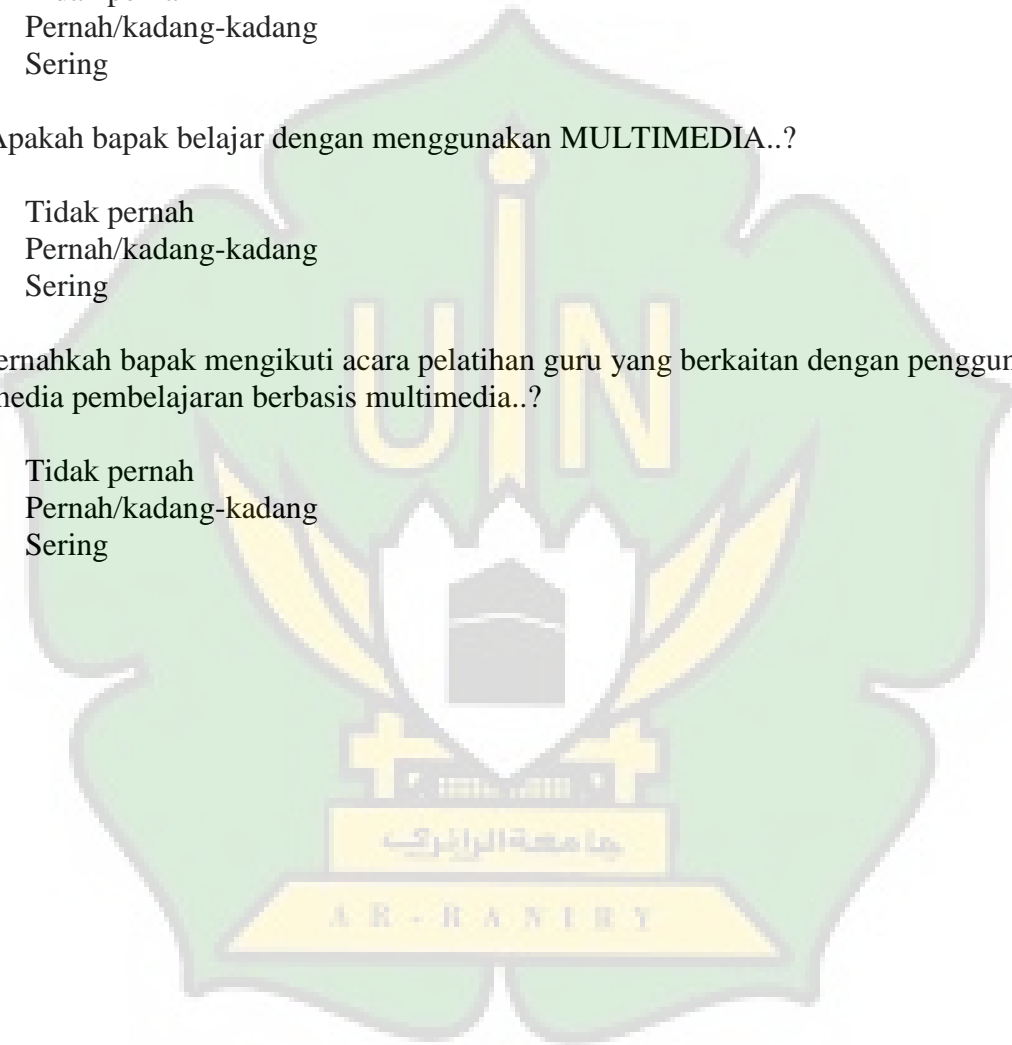
....., Februari 2021
Observer

Romi Prima Ayuza

1. Apakah bapak/ibu guru sejarah selalu menggunakan Media powerpoint berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar?..
 - a. Tidak pernah
 - b. Pernah/kadang-kadang
 - c. Sering
2. Apakah bapak/ibu guru sejarah sering menggunakan media powerpoint berbasis multimedia ketika menjelaskan pelajaran..?
 - a. Tidak pernah
 - b. Pernah/kadang-kadang
 - c. Sering
3. Selama bersekolah di SDN 3 SamaDua ,apakah kamu pernah melihat diajar oleh bapak/ibu guru sejarah yang mengajar tanpa menggunakan media powerpoint..?
 - a. Tidak pernah
 - b. Pernah/kadang-kadang
 - c. Sering

- 
4. Apakah bapak/ibu guru sejarah selalu memutar media audio visual (film pendek) dalam tema tertentu ?
- Tidak pernah
 - Pernah/kadang-kadang
 - Sering
5. Apakah bapak/ibu guru sejarah pernah melakukan proses belajar mengajar tanpa menggunakan Media powerpoint berbasis multimedia ?
- Tidak pernah
 - Pernah/kadang-kadang
 - Sering
6. Apakah bapak/ibu guru sejarah tidak menggunakan media powerpoint berbasis multimedia ketika kamu sudah paham dengan pelajaran yang disampaikan.?
- Tidak pernah
 - Pernah/kadang-kadang
 - Sering
7. Pernahkah kalian melihat pembelajaran menggunakan media powerpoint berbasis multimedia?
- Tidak pernah
 - Pernah/kadang-kadang
 - Sering
8. Apakah bapak pernah menemui hambatan ketika menggunakan media powerpoint dalam kegiatan belajar mengajar..?
- Tidak pernah
 - Pernah/kadang-kadang
 - Sering
9. Pernahkah bapak terganggu belajar karena tidak ada multimedia yang tersedia disekolah..?
- Tidak pernah
 - Pernah/kadang-kadang
 - Sering
10. Pernahkah bapak mendapat masukan dari guru lain agar selalu menggunakan multimedia..?
- Tidak pernah

- b. Pernah/kadang-kadang
 - c. Sering
11. Pernahkah bapak disuruh untuk mempraktekkan model mengajar bapak dengan menggunakan pembelajaran multimedia didepan guru lain...?
- a. Tidak pernah
 - b. Pernah/kadang-kadang
 - c. Sering
12. Apakah bapak belajar dengan menggunakan MULTIMEDIA..?
- a. Tidak pernah
 - b. Pernah/kadang-kadang
 - c. Sering
13. Pernahkah bapak mengikuti acara pelatihan guru yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia..?
- a. Tidak pernah
 - b. Pernah/kadang-kadang
 - c. Sering



LEMBAR DOKUMENTASI



Penyampaian materi menggunakan media powerpoint oleh guru SEJARAH



Siswa ketika memperhatikan guru dalam penyampaian materi



Penyampaian materi menggunakan media powerpoint oleh guru SEJARAH



Siswa ketika memperhatikan guru dalam penyampaian materi



Siswa mengerjakan Soal pre test dan post test

