

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POSTER  
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA  
DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV  
SISWA SD NEGERI 54 BANDA ACEH**

**Skripsi**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjanah Pendidikan**

**Oleh :**

**Saswita**

**NIM : 20080007**



**UBBG**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH 2024**

**LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POSTER TERHADAP  
HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN IPAS KELAS IV SISWA SD NEGERI 54  
BANDA ACEH**

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena dan telah disempurnakan berdasarkan saran dan masukan

Banda Aceh, 13 September 2024

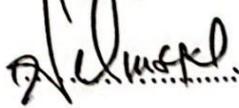
Pembimbing I : Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si  
NIDN. 0117126801

()

Pembimbing II : Regina Rahmi, M.Pd  
NIDN. 0103038204

()

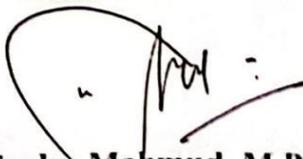
Penguji I : Helminsyah, M.Pd  
NDN. 1320108501

()

Penguji II : Safrina Junita, M.Pd  
NIDN. 1317069101

()

Menyetujui  
Ketua Prodi PGSD

()  
Teuku Mahmud, M.Pd  
NIDN. 1322028701

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

()  
**FKIP UBBG**  
Dr. Syarluni, M.Pd  
NIDN. 1028068203

**LEMBARAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POSTER TERHADAP  
HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN IPAS KELAS IV SISWA SD NEGERI 54 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh 13 September 2024

Pembimbing I



**Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si**  
NIDN : 0117126801

Pembimbing II



**Regina Rahmi, M.Pd**  
NIDN : 0130038204

Menyetujui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



**Teuku Mahmud, M.Pd**  
NIDN : 1322028701

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



**Dr. Syarfuni, M.Pd**  
NIDN : 0128068203

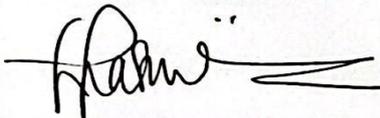
**LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POSTER TERHADAP HASIL  
BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV SISWA SD NEGERI 54  
BANDA ACEH**

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena dan telah disempurnakan  
berdasarkan saran dan masukan

Banda Aceh, 13 September 2024

Pembimbing I



**Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si**  
NIDN. 0117126801

Pembimbing II



**Reginu Rahmi, M.Pd**  
NIDN. 0103038204

Menyetujui,  
Ketua Prodi PGSD



**Teuku Mahmud, M.Pd**  
NIDN. 1322028701

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



**Dr. Syarfuni, M.Pd**  
NIDN. 0128068203

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Saswita

NIM : 20080007

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian besar maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 13 September 2024



Saswita

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadirat Allah Swt. dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Poster terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Siswa SD Negeri 54 Banda Aceh**". Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Shalawat dan salam dihantarkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. Mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaat-Nya di Yaumul akhir nanti, Amin.

Penulis tentu banyak mengalami hambatan sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Terima kasih saya ucapkan kepada Allah swt atas segala nikmat dan Rahmat serta karunia pertolongan-Nya mempermudah selama penulis Menyusun skripsi. Terima kasih banyak Ya Allah.
2. Pintu surgaku, Makku Lirnowati, Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, dan doa yang tidak putus-putus diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Makku menjadi penguat dan pengingat paling

hebat. Terima kasih sudah menjadi tempatku untuk pulang, Mak. Semoga ini menjadi Langkah awal untuk membuat Mak Bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih.

3. Cinta pertamaku, Apakku Salihin. Sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga, yang telah memberikan kasih sayang, serta ridho dan cinta kasih yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang tertulis kata persembahan. Semoga ini menjadi Langkah awal untuk membuat Apak Bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih.
4. Ibu Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan kesempatan dari penulisan skripsi ini dan telah membimbing, mengarahkan dan memberikan kontribusi yang sangat banyak dalam penyelesaian skripsi ini dari awal hingga akhir.
5. Ibu Regina Rahmi, M.Pd sebagai Dosen pembimbing II yang di Tengah-tengah kesibukannya telah membimbing, mengarahkan dan memberikan kontribusi yang sangat banyak dalam penyelesaian skripsi ini dari awal hingga akhir.
6. Bapak Dr. Syarfuni, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan serta seluruh jajaran dan staf maupun karyawan dalam lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

7. Bapak Teuku Mahmud, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh jajaran dan staf maupun karyawan dalam lingkup Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.
8. Sahabat-sahabat Penulis, Terima kasih support, waktu dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
9. Teman-teman PGSD ANGKATAN 2020 yang sudah menjadi teman dan support system yang baik.
10. Last but not least, teruntuk diriku sendiri Saswita.

Terimakasih sudah menepiskan ego dan memilih Kembali bangkit dan menyelesaikan semua ini, kamu selalu berharga, tidak peduli seberapa sakitnya kamu terjatuh dan putus asa untuk bertahan. Tetaplah mencoba bangkit. Terimakasih banyak sudah bertahan untuk melanjutkan semuanya.

Penulis sudah berusaha semaksimal, Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi Teknik penulisan maupun dari segi pembahasannya, meskipun telah diusahakan dengan segala kemampuan yang ada. Karena itu, masukan dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang, dan semoga kita selalu mendapatkan Ridha dari Allah SWT, Aamiin.

Banda Aceh 08 Juli 2024

Saswita

## ABSTRAK

Saswita, 2024, Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV-B Siswa SD Negeri 54 Banda Aceh, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Pembimbing I, Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si, Pembimbing II, Regina Rahmi, M.Pd, Penguji I Helminsyah, M.Pd, Penguji II Safrina Junita, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media poster terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPAS. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk (1). Mengetahui hasil belajar kognitif Pelajaran IPAS yang di ajarkan dengan tidak menggunakan media Poster; (2). Mengetahui hasil belajar IPAS yang di ajar menggunakan media Poster; (3) Mengetahui secara empiris pengaruh penggunaan Media Poster terhadap hasil belajar kogniitf pada mata pelajaran IPAS. penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis Pra eksperimen dengan desain one group pretest posttest, populasi penelitian ini seluruh siswa kelas IV-B berjumlah 32 dan seluruh populasi dijadikan sampel penelitian, pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan uji statistic (uji-t), hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media Poster Berpengaruh dalam pembelajaran IPAS pada topik A. Aku dan Kebutuhanku siswa kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pretest yaitu dari 43.12%, meningkat menjadi 77.18% pada posttest yang diperkuat dengan hasil uji hipotesis bahwa nilai hitung > tabel ( $15.496 > 2.039$ ) sehingga  $H_a$  diterima. Kesimpulan penilitan ini bahwa penggunaan Media Poster terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPAS mengalami pengaruh pada pembelajaran siswa kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Poster, Hasil Belajar Kognitif, IPAS

### **Abstract**

Saswita, 2024, The Effect of Using Poster Media on Students' Cognitive Learning Outcomes in Class IV-B Science and Science Subjects for Elementary School Students 54 Banda Aceh, Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Getsempena University of National Development Banda Aceh, Supervisor I, Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si, Supervisor II, Regina Rahmi, M.Pd, Examiner I Helminsyah, M.Pd, Examiner II Safrina Junita, M.Pd

This research aims to determine the effect of poster media on cognitive learning outcomes in science subjects. The purpose of this learning is to (1). Knowing the cognitive learning outcomes of science and science lessons that are taught without using poster media; (2). Knowing the results of science and science learning taught using poster media; (3) Knowing empirically the effect of using poster media on cognitive learning outcomes in science subjects. This research uses a pre-experimental quantitative approach with a one group pretest posttest design, the research population is all 32 class IV-B students and the entire population is used as the research sample, data collection is carried out through tests and documentation. The data collected was analyzed using statistical tests (t-test), the results of the research showed that the use of Poster media had an influence in science and science learning on topic A. Me and My Needs for class IV-B students at SD Negeri 54 Banda Aceh which showed an increase in the average pretest score of 43,12%, The increased to 77,18% in the posttest which was confirmed by the results of the hypothesis test that the calculated value  $>$  table ( $15,496 > 2,039$ ) so that  $H_a$  was accepted. The conclusion of this research is that using poster media on students' cognitive learning outcomes in science and science subjects has an influence on the learning of class IV-B students at SD Negeri 54 Banda Aceh.

**Keywords:** Poster Learning Media, Cognitive Learning Outcomes, Science

## DAFTAR TABLE

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal .....	32
Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks Tingkat Daya Beda .....	32
Tabel 3. 4 Klasifikasi Indeks-Gain.....	34
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana SD Negeri 54 Banda Aceh .....	38
Tabel 4.2 Pelaksanaan Penelitian .....	39
Tabel 4.3 Kebutuhan Primer, Sekunder, dan Tersier .....	40
Tabel 4.4 Data Pre-test dan Post-test.....	42
Tabel 4.5 Data Uji Validitas soal Pretest .....	44
Tabel 4.6 Data Uji Validitas soal Posttest .....	44
Tabel 4.7 Reliabilitas Pretest Reliabilitas Statistics .....	45
Tabel 4.8 Reliabilitas Posttest Reliabilitas Statistics.....	45
Tabel 4.9 Uji Tingkat Kesukaran Soal Pretest.....	46
Tabel 4.10 Uji Tingkat Kesukaran Soal Posttest .....	46
Tabel 4.11 Tingkat Kesukaran Soal Pretest.....	47
Tabel 4.12 Tingakt Kesukaran Soal Posttest .....	47
Tabel 4.13 Uji Daya Beda Pretest .....	48
Tabel 4.14 Hasil Uji Daya Beda Pretest.....	48
Tabel 4.15 Uji Daya Beda Posttest.....	49
Tabel 4.16 Hasil Uji Daya Posttest .....	49
Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas Shapiro-wilk.....	51
Tabel 4.18 Uji N-Gain.....	51
Tabel 4.19 Rekapian Analisis N-Gain .....	53
Tabel 4.20 Uji Hipotesis Pairesd Sample Test .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kebutuhan Manusia.....	18
Gambar 2.2 Kebutuhan Primer .....	19
Gambar 2.3 Kebutuhan Sekunder .....	20
Gambar 2.4 Kebutuhan Tersier .....	21
Gambar 2.5 Kerangka Berfikir.....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 rtabel .....	63
Lampiran 2 ttabel .....	65
Lampiran 3 Modul Ajar.....	67
Lampiran 4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	74
Lampiran 5 Lembar Soal Pretest.....	83
Lampiran 6 Lembar Soal Posttest .....	87
Lampiran 7 Kunci Jawaban Pretest dan Posttest.....	92
Lampiran 8 Validasi Ahli Media .....	93
Lampiran 9 Dokumentasi Ahli Validator .....	96
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan Pretest.....	97
Lampiran 11 Treatment Pembelajaran .....	98
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan KelompoK (LKPD).....	99
Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Posttest .....	100
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian .....	101
Lampiran 15 Surat Izin Pengumpulan Data Dinas.....	102
Lampiran 16 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian .....	103
Lampiran 17 SK Pembimbing I .....	104
Lampiran 18 SK Pembimbing II.....	105

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Pembatasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORITK</b> .....	<b>7</b>
<b>2.1 Deskripsi Teoritik</b> .....	<b>7</b>
2.1.1 Pengertian Belajar .....	8
2.1.2 Pengertian Pembelajaran .....	8
2.1.3 Pengertian Hasil Belajar .....	8
2.1.4 Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar .....	11
2.1.5 Pengertian Media Poster .....	11
2.1.6 Pelajaran IPAS.....	16
2.1.7 Materi Pembelajaran .....	18
<b>2.2 Kajian Penelitian yang Relevan</b> .....	<b>22</b>
<b>2.3 Kerangka Berfikir</b> .....	<b>25</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>
<b>3.1 Pendekatan Penelitian</b> .....	<b>27</b>
<b>3.2 Populasi dan Sampel</b> .....	<b>28</b>
<b>3.3. Variabel Penelitian</b> .....	<b>28</b>
<b>3.4 Teknik dan alat Pengumpulan Data</b> .....	<b>29</b>
<b>3.5 Instrumen Penelitian</b> .....	<b>30</b>

3.5.1 Uji Validitas.....	31
3.5.2 Uji Reliabilitas .....	31
3.5.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	32
3.5.4 Uji Daya Beda .....	32
<b>3.6 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>33</b>
<b>3.6.1 Uji Normalitas .....</b>	<b>33</b>
<b>3.6.2 Uji N-Gain.....</b>	<b>34</b>
<b>3.6.3 Uji Hipotesis.....</b>	<b>35</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
<b>4.1 Hasil Penelitian.....</b>	<b>37</b>
4.1.1 Gambar umum lokasi penelitian .....	37
4.1.2 Visi dan Misi Sekolah .....	37
4.1.3 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	38
4.1.4 Pelaksanaan Penelitian .....	38
4.1.4.1 Pelaksanaan Pretest .....	39
4.1.4.2 Pelaksanaan Treatment.....	39
4.1.4.3 Pelaksanaan Posttest.....	42
4.1.5 Deskripsi Data Siswa .....	42
4.1.5.1 Analisis Data Siswa.....	42
4.1.6 Hasil Analisis Penelitian Uji Instrumen .....	43
4.1.6.1 Uji Validitas.....	43
4.1.6.2 Uji Reliabilitas .....	45
4.1.6.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	45
4.1.6.4 Daya Beda .....	47
4.1.6.5 Uji Normalitas Data .....	50
4.1.6.6 Uji N-Gain.....	51
4.1.6.7 Uji Hipotesis .....	54
<b>4.2 Pembahasan .....</b>	<b>56</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>59</b>

<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>59</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>59</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan secara sadar dan terencana dalam jangka waktu tertentu. Pendidikan juga dijelaskan sebagai proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang untuk mendewasakan orang tersebut melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses pelatihan dan metode pendidikan. Hal ini membuat pendidikan menjadi sangat penting bagi setiap orang. Menurut Undang-Undang Republik Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa: Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Trianto (2007:8), belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana yang mengarah pada pencapaian tujuan dari kegiatan belajar yang sudah di rumuskan dan di tetapkan sebelumnya. Tercapainya tujuan belajar dalam bentuk pencapaian indikator belajar yang telah di tetapkan merupakan suatu gambaran keberhasilan siswa dan keberhasilan guru dalam mentransfer pengetahuan kepada siswa.

Media dalam perspektif Pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Poster dalam pembelajaran dapat berfungsi untuk menarik minat peserta didik terhadap pesan-pesan yang ingin disampaikan, mencari dukungan tentang suatu hal atau gagasan, serta sebagai metode peserta didik untuk tertarik dan melaksanakan pesan yang terpampang dalam poster (Sadiman dkk., 2011).

Maiyena (2013) menyatakan bahwa dalam pembelajaran, media poster berfungsi untuk memvisualisasikan pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dengan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi.

Kasmini, L., & Munthe, I. (2021) Salah satu aspek yang penting bagi ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu terciptanya komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik. Tujuan pengajaran adalah mengarahkan proses ini sehingga sasaran dari perubahan tingkah laku dapat tercapai dalam tujuan belajar sebagaimana yang diinginkan (Anzar & Mardhatillah, 2017).

Namun realita yang ditemui dilapangan yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada bulan Agustus hingga September, pada saat itu peneliti di perkenankan untuk mengobservasi seluruh kelas.

Setelah melakukan observasi terhadap beberapa kelas, peneliti dapat melihat bahwa guru lebih dominan dalam menyajikan pembelajaran dan Peserta didik sering kali dijadikan sebagai objek pendengar sehingga terkesan kurang aktif dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 54 Banda Aceh, yang terletak di daerah Peurada, yang berada disebelah jalan raya dan memiliki suatu tujuan sebagai sekolah pelopor dan misi untuk mengembangkan berfikir positif serta inovatif, tepatnya observasi ini dilakukan di kelas IV-B, terlihat bahwa guru lebih dominan sebagai pusat pembelajaran. Pada Bab 7 Bagaimana mendapatkan semua keperluan kita Topik A Aku dan Kebutuhanku, Peserta didik terlihat kurang berpartisipasi dalam proses belajar.

Mereka belum mampu membedakan mana kebutuhan,primer, sekunder, dan tersier yang ditanyakan oleh guru, selain itu mereka masih terlihat terpakat pada penjelasan guru yang di tampilkan melalui video yang monoton dari pada memberikan pendapat sendiri. Sehingga guru lebih banyak memberikan bahan pembelajaran yang kurang memancing keaktifan Peserta didik dalam menangkap pembelajaran, selain itu menyebabkan proses belajar mengajar terlihat monoton dan masih terbilang konvensional. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru sebelumnya, terlihat

bahwa pembelajaran masih berpusat kepada guru (Student Centre) dan kurang aktif dalam memberikan respon dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan pada kelas IV tahun lalu, diperoleh hasil belajar khususnya kognitif masih berlangsung kurang aktif, karena kurangnya kontribusi peserta didik dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan dibantu oleh model konvensional, guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sama halnya dengan pembelajaran yang diterapkan saat ini, pembelajaran yang dialami peserta didik masih monoton dan kurang berkembang dalam segi memecahkan masalah hingga pengetahuan yang bersifat lebih ilmiah. Hasil dari proses belajar pun menjadi kurang optimal. Sehingga peneliti memiliki data yang cukup memberikan informasi, bahwa banyak dari peserta didik yang belum bisa memahami konsep dalam pembelajaran.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, maka untuk meningkatkan proses pembelajaran diperlukan sebuah inovasi dalam pembuatan media poster. Agar dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan semangat belajar, serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada, menjadi lebih berwarna dan menarik perhatian peserta didik, penelitian tertarik melakukan penelitian yang berjudul: “ Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Siswa SD Negeri 54 Banda Aceh ”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Guru masih mengajar dengan metode konvensional yaitu dengan memberikan materi kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan soal-soal di LKPD. Hasil belajar tergolong rendah, sehingga nilai rata-rata kognitif peserta didik kelas IV-B Banda Aceh masih tergolong rendah pada mata pelajaran IPAS.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Adapun batas masalah dalam penelitian ini ialah fokus melihat hasil belajar siswa ranah kognitif atau pengetahuan pada mata pelajaran IPAS terpadu di kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh, Serta mengetahui adakah pengaruh Media Poster terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penggunaan poster terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran IPAS di kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi tujuan masalah dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui Adakah pengaruh penggunaan media poster terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### 1 ) Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat mampu Memberikan Pemahaman terhadap pembelajaran menggunakan Media Poster pada mata pelajaran IPAS kelas IV-B-V SD Negeri 54 Banda Aceh

### 2 ) Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan Informasi dan Evaluasi mengenai Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Poster, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas tinggi khususnya kelas IV-B.

#### 2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu Peserta Didik dalam Meningkatkan hasil belajar Kognitif Sehingga dapat menunjang Prestasi yang lebih baik.

#### 3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk perbaikan kualitas pembelajaran di SD Negeri 54 Banda Aceh.

#### 4. Bagi Peneliti

Memberikan gambaran dan pengetahuan terhadap Pengaruh Media Poster terhadap Hasil belajar Kognitif Peserta Didik pada mata Pelajaran IPAS di kelas IV, sehingga dapat menjadi bekal untuk mengajar siswa nantinya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Deskripsi Toeritik**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya. Belajar sebagai proses perubahan tingkah laku yang tetap, dari yang belum tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, dari yang kurang terampil menjadi terampil, dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru serta bermanfaat bagi lingkungan sekitar. W.H. Buston dalam M. Suardi (2018:9) memandang bahwa “Belajar sebagai perubahan tingkah laku dari diri individu dan individu dengan lingkungannya. Perubahan tersebut menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan yang tentu juga bersamaan dengan interaksinya dengan lingkungan di mana dia berada”. Selanjutnya Dina Gasong (2018:14) berpendapat bahwa “Belajar adalah proses internal dalam diri individu, sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan perubahan tingkah laku baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati”. H. Muhammad Soleh Hapudin (2021:19) berpendapat bahwa “Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, perilaku, dan sikap”.

Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar diartikan sebagai proses perubahan dalam diri individu yang dapat dinyatakan

dengan adanya penguasaan berupa pemahaman, keterampilan, dan sikap sebagai hasil proses hasil pengalaman yang dialami.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu proses usaha sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang melibatkan seseorang sebagai sumber belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Yenny Suzana dan Imam Jayanto (2021:19) "Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, bahan pelajaran, metode mengajar, strategi pembelajaran, dan sumber serta media belajar dalam suatu lingkungan belajar". Adapun menurut Darmadi (2017:2) "Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan". Lufri, dkk. (2020:14) berpendapat "Pembelajaran merupakan hal membelajarkan. Yang artinya mengacu kesegala daya upaya bagaimana membuat seseorang belajar, bagaimana menghasilkan terjadinya peristiwa belajar didalam diri orang tersebut".

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar upaya memperoleh ilmu dan pengetahuan.

### **2.1.3 Pengertian Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting berubahnya tingkah laku. Seperti yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dalam Haryanto (2022:28) "Hasil belajar pada hakekatnya yaitu suatu perubahan tingkah laku sebagai bukti dari hasil belajar yang mencakup dalam bidang, afektif dan juga psikomotorik". Mulyono dalam

Zaiful, dkk. (2019:11) berpendapat “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional”. Pengertian lain menurut Edy Syahputra (2020:24).

Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalkan dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Berdasarkan dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman.

Sedangkan Menurut Bloom (2012:22-23) dalam Sudjana:

1. Bidang Kognitif, yaitu mengamati dan menanyakan tentang dirinya dan pengetahuan tentang benda-benda yang ditemukannya di rumah, sekolah, dan tempat hiburan berdasarkan rasa ingin tahu, sehingga dapat memahami pengetahuan faktual.
2. Area emosional, yaitu perilaku dengan kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, kepercayaan diri, dan kesopanan.
3. Bidang psikomotorik menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas, sistematis dan logis, karya yang estetik, merefleksikan Tindakan anak yang sehat, dan merefleksikan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Dalam hal ini tingkat berpikir kognitif menurut Taksonomi Bloom merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi 6 tingkat yaitu:

1. C1 (pengetahuan) Mengingat, merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupaun yang sudah lama didapatkan. Pengetahuan dapat dibedakan menjadi 3 bagian yaitu:
  - 1) Pengetahuan tentang hal pokok
  - 2) Pengetahuan tentang cara melakukan hal pokok
  - 3) Pengetahuan tentang hal yang umum (mengingat, menghafal, dan menyebut).
2. C2 (pemahaman) Pemahaman yang bersangkutan dengan inti dari sesuatu, ialah suatu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan. Seperti pesan, bacaan, dan komunikasi (menjelaskan, menerangkan, dan merangkum).
3. C3 (penerapan) Merupakan proses yang kontinyu, dimulai dari peserta didik menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur buku/standar yang sudah diketahui. (menghitung, membuktikan, dan melengkapi).
4. C4 (Analisis) Merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari bagaimanakah keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. (memilih, membedakan, dan membagi).
5. C5 (menciptakan) Mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersamaan untuk me bentuk satu kesatuan yang mengarahkan peserta

didik untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengkoordinasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. (merangkai, merancang, dan mengatur).

6. C6 (Evaluasi) Menentukan materi dan metode untuk tujuan tertentu. Berkaitan dengan penentuan secara kuantitatif atau tentang nilai materi atau metode untuk maksud memenuhi tolak ukur tertentu. (mengkritik, menilai, menafsirkan).

#### **2.1.4 Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto dalam Gustiana (2022:12) digolongkan menjadi dua yaitu:

- a. Faktor *Intern*, adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor *Intern* dibagi menjadi tiga faktor yaitu:
  - 1) Faktor jasmaniah, terdiri atas: faktor Kesehatan, cacat tubuh.
  - 2) Faktor Psikologi, terdiri atas: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan
  - 3) Faktor Kelelahan, meliputi: Kelelahan jasmani dan kelelahan Rohani.
- b. Faktor Ekstern adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor Ekstern yang berpengaruh belajar, dikelompokkan menjadi tiga faktor, antara lain:
  - 1) Faktor keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
  - 2) Faktor sekolah, seperti: metode mengajar, kurikulum, relasi guru waktu sekolah, standar Pelajaran di atas ukuran, keadaan Gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
  - 3) Faktor Masyarakat, meliputi: kegiatan siswa dalam Masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan Masyarakat.
  - 4) Faktor metode, meliputi: metode mengajar dan metode belajar.

#### **2.1.5 Pengertian Media Poster**

Media adalah sesuatu yang bersifat menyampaikan informasi atau pesan dan dapat merangsang pikiran seseorang. Seperti pandangan Sadiman dalam Ramen A

Purba, dkk. (2020:8) mendefinisikan "Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar". Pendapat lain dari Djamarah dalam Abdul Wahab (2021:1) "Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran".

Kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Ketidakjelasan bahan atau materi yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Menurut Peri Ramdani (2021:12) "Media pembelajaran merupakan sebuah sarana perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa)". Andrew Fernando, dkk. (2020:8) "Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar".

Adapun Jenis-jenis media menurut Satrianawati (2018:10) yaitu:

1. Media Visual, adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
2. Media Audio: adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan Indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: musik/lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara dan sebagainya.

3. Media Audio Visual: adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan sebagainya.
4. Multimedia: adalah adalah semua jenis media yang terangkum menjadi. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada termasuk pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan jenis dan bentuk media, para pendidik dapat memilih media yang dianggap tepat untuk menunjang pencapaian tujuan pengajaran. Media yang sering dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah media visual, karena media ini merupakan media yang sederhana dan mudah dijangkau. Salah satu contoh media visual adalah poster. Rizka Utami, dkk. (2021:143) berpendapat bahwa "Poster merupakan suatu media yang biasanya ditampilkan di tempat-tempat umum, bentuknya unik dan menarik perhatian orang-orang yang lewat. Penggunaan media poster dalam pembelajaran dianggap efektif dan memberi kesan dan informasi yang baik bagi peserta didik karena bentuknya yang menarik".

Sedangkan pengertian lain menurut Putra Apriadi Siregar, dkk. (2020:33) "Poster adalah pesan singkat dalam bentuk gambar dengan sajian kombinasi visual yang jelas dan menyolok yang bertujuan untuk mempengaruhi seseorang atau kelompok agar tertarik pada objek material yang diinformasikan". Pendapat lain mengenai poster menurut Elly Lanti (2017:22) adalah suatu pesan tertulis baik itu berupa gambar maupun tulisan yang ditunjukkan untuk menarik perhatian banyak

orang sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima orang lain dengan mudah.

Penggunaan poster dalam pembelajaran dapat berfungsi untuk menarik minat peserta didik terhadap pesan-pesan yang ingin disampaikan, mencari dukungan tentang suatu hal atau gagasan, serta sebagai metode peserta didik untuk tertarik dan melaksanakan pesan yang terpampang dalam poster. Kriteria poster yang baik menurut Adi Yeremia Mamahit, dkk. (2022:50) yaitu "Penggunaan bahasa sederhana, dapat menyajikan satu ide untuk mencapai tujuan pokok, berwarna dan tulisannya jelas. Selain itu, kalimat pada poster harus ringkas dan tepat sasaran serta desain yang menarik dan bervariasi". Poster yang digunakan harus relevan dengan tujuan dan materi. Poster digunakan guru baik dengan cara membuat sendiri maupun dengan cara membeli/menggunakan yang sudah ada. Ciri-ciri poster menurut Elly Lanti (2017:54) yaitu:

1. Berisi gambar dan tulisan atau kalimat yang sesuai
2. Tulisan atau kalimat poster padat
3. Tulisan atau kalimat poster persuasif
4. Letak antara gambar dan tulisan atau kalimat dalam poster harus sesuai (proposional)

Poster yang baik harus memenuhi beberapa syarat menurut Elly Lanti (2017:54):

1. Kesesuaian poster dengan perilaku yang diimbaukan
2. Kemenarikan kata atau kalimat
3. Kepadatan isi kalimat poster
4. Kesesuaian gambar dengan kalimat poster
5. Keindahan pengaturan letak gambar dengan kalimat poster

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media poster menurut Sanjaya dalam Susi Susanti, dkk. (2021:41) adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengatasi sikap positif anak didik dalam proses pembelajaran.
2. Menumbuhkan gairah belajar dalam diri anak didik sehingga anak didik bersemangat dan tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
4. Memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Penggunaan media poster sebagai media pembelajaran, tidak lepas dari kelebihan dan kelemahan media poster. Kelebihan dan kelemahan media poster menurut Rudi susilana dan Cepi Riana dalam Susi Susanti, dkk. (2021:42) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan
  - Memiliki kekuatan dramatik yang begitu tinggi sehingga memikat dan menarik perhatian.
  - Merangsang motivasi belajar.
  - Simple.
  - Memiliki makna luas.
  - Dapat dinikmati secara individual maupun klasikal.

- Dapat dipasang ataupun ditempelkan di mana-mana. sehingga memberi kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari dan mengingat kembali apa yang telah dipelajari.
- Dapat menyarankan perubahan tingkah laku kepada peserta didik yang melihatnya.

## 2. Kelemahan

- Dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan orang yang melihatnya.
- Karena tidak adanya makna penjelasan yang terinci, maka dapat menimbulkan interpretasi yang bermacam-macam.
- Suatu poster akan banyak mengandung arti ataupun makna bagi kalangan tertentu tetapi juga tidak menarik bagi kalangan lainnya.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media poster adalah suatu pesan tertulis baik itu berupa gambar maupun tulisan yang ditujukan untuk menarik perhatian banyak orang sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima orang lain dengan mudah.

### **2.1.6 Pelajaran IPAS**

IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial sebagai salah satu penyempurnaan struktur pada kurikulum merdeka. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang membahas mengenai gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep,

prinsip, dan hukum yang telah teruji kebenarannya dan disusun secara teratur melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah (Hisbullah & Selvi, 2018).

IPAS sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial bersifat hapalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hapalan semata. Sifat pelajaran IPAS membawa konsekuensi terhadap proses belajar mengajar yang didominasi oleh pendekatan ekspositoris, terutama guru menggunakan metode ceramah sedangkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran atau cenderung pasif. Dalam metode ceramah terjadi dialog imperaktif. Padahal, dalam proses belajar mengajar keterlibatan siswa harus secara totalitas yaitu dengan melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan psikomotorik (siswa, salah satunya sambil menulis).

## 2.1.7 Materi Pembelajaran

### Bagaimana mendapatkan semua keperluan kita

#### A. Aku dan Kebutuhanku



Gambar 2.1 Kebutuhan Manusia

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/zRqcpE97eBgj1qWQ6>)

Manusia sebagai makhluk hidup, pasti akan memiliki berbagai kebutuhan sebagai penunjang hidup. Hal tersebut sering kita kenal, yakni manusia memiliki kebutuhan pangan, sandang, papan, serta kebutuhan-kebutuhan lain untuk memenuhi kepuasan kebutuhan hidup dengan capaian suatu kemakmuran hidup. Pada dasarnya kehidupan merujuk bagaimana upaya seseorang untuk memenuhi kebutuhannya agar bisa bertahan hidup. Apabila manusia dapat memenuhi kebutuhannya, maka dapat dikatakan, hidupnya telah mencapai kemakmuran. Begitu juga dengan kemakmuran, kemakmuran dapat terjadi, bila sebagian besar kebutuhan hidup manusia terpenuhi. Namun kemakmuran disini beda dengan

kekayaan. Jika kekayaan merujuk pada suatu arti terpenuhinya sebagian besar kebutuhan hidup manusia, sedangkan kekayaan merujuk pada jumlah harta, atau materi yang dimiliki oleh seseorang.

## Macam-macam Kebutuhan Manusia

### 1. Kebutuhan Manusia menurut Intensitasnya.

#### a. Kebutuhan Primer



Gambar 2.2 Kebutuhan Primer

(<https://images.app.goo.gl/Gk97zBsjEkbADhCk9>)

Kebutuhan primer disebut juga sebagai kebutuhan pokok, merupakan kebutuhan manusia akan hidup yang layak. Kebutuhan primer, diantaranya adalah sebagai berikut: Pangan, pangan merupakan kebutuhan primer yang pertama dan utama. Pangan dapat diperoleh dengan mengolah dari sumber hewani maupun nabati. Sandang, sandang memiliki pengertian bahan pakaian, jadi pakaian termasuk dalam kebutuhan primer manusia. Pakaian berfungsi untuk melindungi

tubuh manusia dari lingkungan luar, seperti sengatan sinar matahari, cuaca dingin, serangan binatang, dan juga melindungi tubuh dari keinginan atau pikiran asusila. Papan, identik dengan rumah atau tempat tinggal. Rumah atau tempat tinggal berfungsi sebagai tempat perlindungan dan tempat beraktivitas. Papan menjadi kebutuhan primer, meski statusnya sebagai milik sendiri, atau menyewa dari pihak lain. Sebagai kebutuhan primer dari manusia, sangat penting untuk tetap menjaga pola hidup makan yang sehat karena dapat mempengaruhi tubuh dan juga kesehatan.

b. Kebutuhan Sekunder



Gambar 2.3 Kebutuhan Sekunder

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/P6maBo4G93aRq9rN8>)

Kebutuhan sekunder merupakan kebutuhan yang muncul setelah kebutuhan primer terpenuhi. Setiap individu memiliki kebutuhan sekunder yang beragam, kebutuhan ini tergantung pada keinginan dan kemampuan masing-masing individu untuk memenuhi. Kebutuhan sekunder bagi individu, misalnya kendaraan, sepatu, telephone, make

up, dan banyak lagi yang lain.

c. Kebutuhan Tersier



Gambar 2.4 Kebutuhan Tersier

Sumber: <https://images.app.goo.gl/HPcZgBX38FRLNqDz5>)

Kebutuhan tersier merupakan turunan berikutnya dari kelompok kebutuhan manusia berdasar intensitasnya. Kebutuhan tersier akan muncul jika kebutuhan primer dan sekunder telah terpenuhi. Biasanya kebutuhan tersier lebih cenderung pada pemuasan kebutuhan akan barang mewah yang menjadi bagian dari hiburan. Yang termasuk kebutuhan tersier adalah rumah mewah, mobil sport, baju bermerk, liburan ke luar negeri dan banyak lagi contoh lainnya.

2. Kebutuhan manusia berdasarkan waktu

- a. Kebutuhan sekarang : Kebutuhan yang harus segera dipenuhi dan tidak dapat ditunda.

- b. **Kebutuhan mendesak** : Kebutuhan yang tiba-tiba muncul dan bersifat sangat kritis, sehingga dapat mengancam nyawa jika tidak dipenuhi.
- c. **Kebutuhan yang akan Datang** : Kebutuhan yang dapat dipenuhi dikemudian hari dan dapat ditunda sebab sifatnya yang tidak mendesak. Kebutuhan ini dapat direncanakan terlebih dahulu.

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

## **2.2 Kajian Penelitian yang Relevan**

- 1) Penelitian yang dilakukan Novita, dkk (2019). yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Terhadap Hasil Belajar Siswa “ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Vidio Terhadap Hasil belajar Subtema 1 Keberagaman Bangsa. Pendekatan yang di ambil adalah eksperimen quasi desain dua grup di sekolah Dasar Negeri Babakan 01. Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Babakan 01 Kabupaten Bogor yang Terdiri dari 65 Siswa, Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun ajaran 2019/2020. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh

Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Vidio Terhadap hasil belajar  
Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian sekolah, peserta didik/siswa
2. Variabel penelitian Media dan Hasil belajar

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Vidio Terhadap Hasil Belajar Subtema 1 Keberagaman Bangsaku.
2. Waktu dan tempat penelitian SD Negeri 01 Babakan, Kab. Bogor pada tahun ajaran 2019/2020.
3. Objek penelitian Siswa Kelas IV B
- 2) Penelitian yang dilakukan Rahmatullah, (2011) yang berjudul “ Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar” Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMPN 6 Banjarmasin. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif dalam bentuk kuasi eksperimen dengan disain Nonequivalent Control Group Design.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian sekolah, peserta didik/siswa
2. Variabel penelitian Media dan Hasil Belajar

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh pemanfaatan media animasi terhadap hasil belajar IPS
  2. Waktu dan tempat penelitian SMP N 6 Banjarmasin 2011
  3. Objek penelitian Siswa Kelas VII
- 
- 3) Penelitian yang dilakukan Inayah Saleh, dkk.(2014) yang berjudul “Pengaruh penggunaan Media Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba” Penelitian merupakan eksperimen semu, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media alat peraga pada materi sistem peredaran darah kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar untuk siswa kelompok eksperimen sebesar 79,3 dan kelompok kontrol sebesar 69,6, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media alat peraga terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

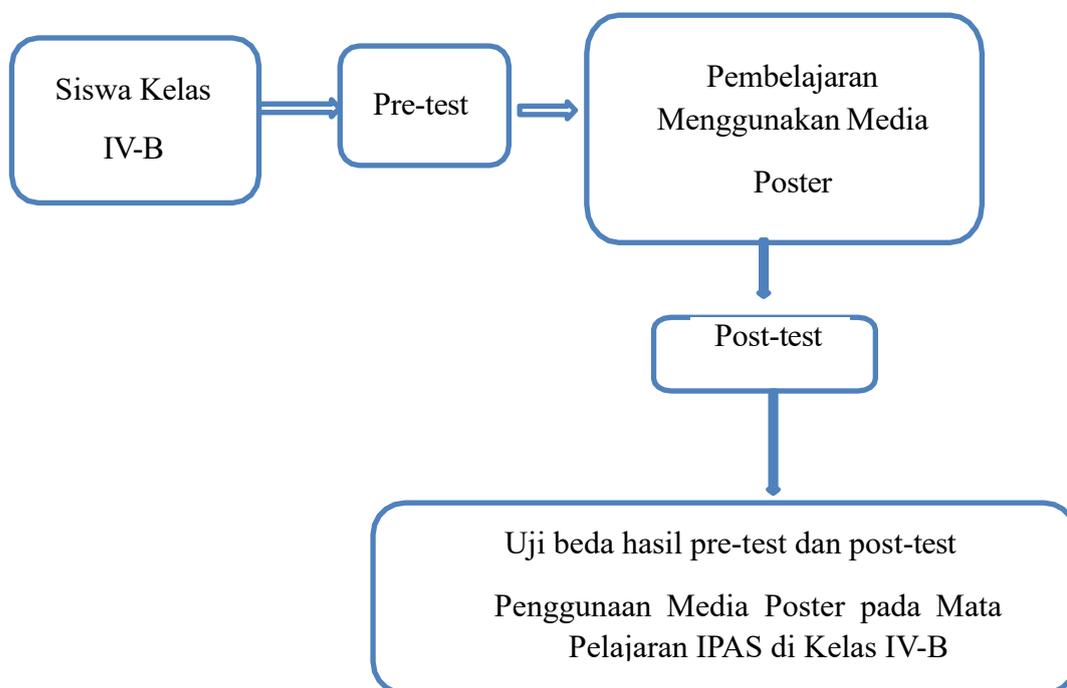
1. Subjek penelitian sekolah, Peserta didik/ Siswa

## 2. Variable penelitian Media dan Hasil Belajar

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bertujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media alat peraga pada materi sistem peredaran darah kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba.
2. Waktu dan tempat penelitian Bulukumba, 0 ktober, 2013
3. objek penelitian seluruh siswa kelas VIII

### 2.3 Kerangka berfikir



**Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran**

Dengan melihat permasalahan yang ada di SD Negeri 54 Banda Aceh, maka peneliti berniat untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV-B Siswa SD Negeri 54 Banda Aceh. Adapun permasalahan penelitian ini adalah Adakah Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik pada mata Pelajaran IPAS dikelas IV-B Siswa SD Negeri 54 Banda Aceh.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Sugiyono, (2013) Menyatakan bahwa Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode Pra-Eksperimen yang dilakukan terhadap siswa kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh dengan desain penelitian *Pre-Test and Post-Test One Group*.

Desain penelitian ini merupakan penelitian Pra-eksperimen, yaitu desain penelitian yang tidak menggunakan kelas kontrol dalam proses penelitian (Sugiyono, 109:119), Jenis rancangan yang dipilih adalah *one group pretest posttest design*. Pada penelitian ini menggunakan satu kelas kemudian diberi tes awal (*pre-test*) untuk melihat kemampuan dasar siswa, kemudian akan diberikan perlakuan sebagai eksperimen dengan menggunakan Media Poster pada saat pembelajaran. Kemudian siswa diberikan tes akhir (*post-test*) untuk melihat perkembangan yang diperoleh dari adanya perlakuan yang telah diberikan.

Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian One Group Design**

Pre-test	Treatment	Post-test
O1	X	O2

Sumber: Sugiyono (2013)

Keterangan :

O1 = Tes awal(pre-test) sebelum perlakuan diberikan

O2 = Tes akhir (post-test) setelah perlakuan diberikan

X = Perlakuan dengan Menggunakan Media Poster

### **3.2 Populasi dan Sampel**

Sugioyono (2013:117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah seluruh siswa di SD Negeri 54 Banda Aceh.

Sugioyono (2013:118) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-B yang terdiri dari 18 orang Laki-laki dan Perempuan 14 orang . Oleh karena itu dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

### **3.3 Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2012: 38) variable penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di Tarik kesimpulanya. Dalam penelitian pra-eskperimen yang dibedakan antara variabel yang memberi pengaruh/ penyebab atau variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable). Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel Bebas : Media Poster
2. Variabel Terikat : Hasil belajar Kognitif

### **3.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang diharapkan maka dalam suatu penelitian diperlukan Teknik pengumpulan data. Langkah ini sangat penting karena data yang dikumpulkan nanti akan digunakan dalam menguji hipotesis. Dalam melakukan Teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan data yang diperlukan. Pada penelitian ini, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dimana *pre-test* adalah tes yang dirancang untuk mengukur kemampuan awal sebelum perlakuan. Sedangkan *post-test* adalah tes yang dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh kompetensi dasar atau indikator yang disampaikan dalam perlakuan telah di kuasi oleh peserta didik. *Post-test* juga dapat dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan yang terjadi antara tes yang dilakukan setelah perlakuan di berikan.

Dokumentasi menurut sugiyono (2015:329) adalah salah satu cara yang di peroleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumentasi, tulisan angka

dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian, dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi profil sekolah dan foto selama melakukan penelitian di dalam kelas.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data seperti tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*), adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pre-test*). Tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui pemahaman konsep yang dimiliki oleh siswa sebelum Menggunakan Media Poster
2. Treatment (pemberian kelakuan). Dalam hal ini peneliti Menjelaskan pembelajaran Menggunakan Media Poster.
3. Tes akhir (*post-test*). Setelah melakukan tindakan treatment, tindakan selanjutnya ialah *post-test* untuk mengetahui keberhasilan Pembelajaran setelah Menggunakan Media Poster Materi Aku dan Kebutuhanku.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian lembar soal diartikan sebagai alat yang dapat menunjang sejumlah data yang diasumsikan dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dan mengajui hipotesis penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pemberian tes pilihan ganda sebanyak 10 soal.

Pemberian tes diadakan pada awal dan akhir pembelajaran berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhri (*post-test*), dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi sebelum dan setelah pembelajaran diajarkan. Adapun

kisi-kisi dalam pembuatan instrumen tes yaitu untuk mengukur Tingkat kemampuan pada ranah kognitif, yakni mengingat (C1), memahami (C2) dan menerapkan (C3). Adapun Uji Instrumen penelitian yaitu:

### **3.5.1 Uji Validitas**

Menurut Arifin (2019:245), Validitas merupakan ketepatan instrumen atau alat ukur bahwa apakah instrument yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang diukur. Suatu instrumen yang valid memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Instrumen yang dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Valid tidaknya suatu instrumen dapat diketahui dengan membandingkan indeks korelasi *product moment* dengan nilai signifikansi 5% (perbandingan antara  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ ).

Dasar pengambilan Keputusan:

Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka variabel pertanyaan valid

Jika nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka variabel pertanyaan tidak valid.

### **3.5.2 Uji Reliabilitas**

Uji reliabiliti digunakan untuk pengukur konsistensi variabel penelitian. Suatu variabel dikatakan reliable (handal) jika jawaban responden terhadap pertanyaan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Instrumen kuesioner dinyatakan reliabel (handal) apabila nilai  $\alpha > 0.6$  (Ghozali 2005).

Dasar pengambilan keputusan:

Jika nilai Cronbach alpha > 0.6 maka instrumen kuesioner handal (reliabel)

Jika nilai Cronbach alpha < 0.6 maka instrumen kuesioner tidak handal

### 3.5.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran (TK) butir tes dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab butir soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Interpretasi Tingkat Kesukaran

Bandingkan nilai MEAN pada tabel statistic output SPSS dengan baik:

**Tabel 3.2 Klasifikasi Interpretasi Tingkat Kesukaran**

TK < 0,30	Sukar
TK 0,30 < 0,70	Sedang
TK > 0,70	Mudah

### 3.5.4 Uji Daya Beda

Daya Beda (BD) soal tes dapat ditemukan menggunakan rumus:

$$DB = P_A - P_B = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

J = Jumlah Peserta tes

$J_A$  = Banyaknya Peserta Kelompok atas

$J_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$B_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P_A$  = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks Tingkat Daya Beda**

0,10 – 0,20	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 -1,00	Baik sekali

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan rangkaian penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran data verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah (Arikunto, 2010 :200). Analisis data dilakukan setelah data dari sample melalui instrumen terkumpul. Instrumen tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur penguasaan Pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Setelah data dari penelitian diperoleh maka data tersebut lalu diolah, pengolahan data penelitian dilakukan dengan menggunakan perhitungan data. statistik data yang diolah yaitu data hasil tes soal berupa *pretest*, *posstest* dan gain yang ternormalisasi.

#### **3.6.1 Uji Normalitas**

Sebelum data dianalisis dengan menggunakan uji t, maka harus memiliki syarat normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui data pre-test dan post-test tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas terhadap data pre-test dan post-test dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-wilk* dengan bantuan SPSS. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-wilk* karena sampel penelitian kurang dari 50 (lima puluh). Analisis statistik dilihat dari nilai signifikan uji *Shapiro-wilk* dengan batas

signifikan 0,05. Data residual dinyatakan normal apabila nilai signifikansi uji normalitas melebihi 0,05. Hipotesis akan di uji pada taraf signifikan =0,05

- 1) Jika nilai sig. > 0.05, Maka data berdistribusi Normal.
- 2) Jika nilai sig. < 0.05, Maka data tidak berdistribusi Normal.

### 3.6.2 Uji N-Gain

Data yang telah diperoleh sesuai dengan jenis data yang didapat. Pengaruh penggunaan Media Poster pada Pelajaran IPAS peserta didik dianalisis dengan menggunakan uji normalitas *gain* (*N-Gain*). Perhitungan *N-gain* dalam penelitian ini merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran mata Pelajaran IPAS. *Gain* yang diperoleh dinormalisasi oleh selisih skor maksimal dengan skort es awal. Perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus *indeks-Gain* (Melzer).

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ maksimal - Skor\ Pretest}$$

Nilai *indeks-Gain* yang diperoleh digunakan untuk melihat persentase peningkatan penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran dengan Menggunakan Media Poster. Nilai *Indeks-Gain* dikelaskan dalam kategori tinggi, sedang dan rendah seperti disajikan pada tabel 3.2

**Tabel 3.4 Klasifikasi Indeks N-Gain**

Koefisien Normalisasi Gain	Interprestai
$0 > 0,3$	Rendah
$0,03 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$G > 0,7$	Tinggi

### 3.6.3 Uji hipotesis

Setelah data tes awal siswa berdistribusi normal maka langkah selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis untuk menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa setelah diberikan perlakuan. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t satu pihak melalui program SPSS.

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t (*one sample test*). Adapun pengambilan Keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada uji-t (*one st-test*) sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
- 2) Jika nilai sig. (2-tailed) > 0.05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Selain membandingkan nilai sig 0,05 ada cara lain untuk menguji hipotesis dalam uji paired sample t yakni dengan membandingkan antara dengan nilai thitung dengan ttabel. Adapun pedoman atau dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai thitung > ttabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
- 2) Jika nilai thitung < ttabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Terima  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$  : Tidak ada pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil

Belajar Kognitif pada mata Pelajaran IPAS IV SD Negeri 54

Banda Aceh

Terima  $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$  : Ada pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil  
Belajar Kognitif pada mata Pelajaran IPAS IV SD Negeri 54  
Banda Aceh

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Hasil Penelitian**

#### **4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 54 Banda Aceh, yang beralamat di Jl. T.nyak Arief No 140 Peurada, Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh, Prov. Aceh. Kepala sekolah yang menjabat saat ini adalah Teuku Murtala, S.Pd., M.Si dengan NPSN 10107290. SD Negeri 54 Banda Aceh.

#### **4.1.2 Visi dan Misi Sekolah**

##### Visi

Terwujudnya sekolah unggul, berkarakter, berwawasan, peduli lingkungan, dan memiliki ketangguhan diri dalam menghadapi tantangan global berlandaskan keimanan serta ketaqwaan.

##### Misi

1. Membentuk peserta didik yang beriman, bertanggung jawab dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa.
2. Mewujudkan lulusan yang unggul dalam bidang akademik dan non akademik serta memiliki life skill.
3. Mengembangkan karakter peserta didik untuk cinta tanah air dan bangsa
4. Meningkatkan budaya literasi.
5. Mengikuti Pendidikan dan pelatihan yang relavan dengan mata Pelajaran.
6. Diampuh untuk dapat meningkatkan kualitas pengetahuan, keterampilan dan wawasan guru agar lebih professional.

7. Mengintegrasikan nilai profil pelajar Pancasila dalam perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian.
8. Meningkatkan pembelajaran yang dapat mengembangkan peserta didik yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi.

#### 4.1.3 Sarana dan Prasarana Sekolah

Sekolah ini memiliki berbagai fasilitas yang mendukung jalannya kegiatan belajar-mengajar yang penulis sajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana SD Negeri 54 Banda Aceh**

No	Jenis Bangunan	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Belajar	18 ruang	Baik
2	Ruang Kantor Guru	1 ruang	Baik
3	Ruang Kepala	1 ruang	Baik
4	Ruang Tata Usaha dan Pengajaran	1 ruang	Baik
5	Ruang Perpustakaan	1 ruang	Baik
6	Aula serbaguna	1 ruang	Baik
7	UKS	1 ruang	Baik
8	Kantin	1 ruang	Baik
9	WC Guru	12 buah	Baik
10	WC Murid	5 buah	Baik
11	Lapangan Olahraga	1 buah	Baik
12	Pagar	1 buah	Baik

Sumber tata usaha SD Negeri 54 Banda Aceh

#### 4.1.4 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 54 Banda Aceh pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 mulai tanggal 27 Mei 2024 pada siswa dan siswi kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh. Adapun jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Jadwal Penelitian**

No	Hari/Jadwal	Jam	Kegiatan
1	Senin/ 27 Mei 2024	11:00-12:00	<i>Pretest</i>
2	Selasa/ 28 Mei 2024	11:00-12:00	Treatment
3	Rabu/ 29 Mei 2024	11:00-12:00	<i>Posttest</i>

#### 4.1.4.1 Pelaksanaan Pretest

Pada tanggal 27 Juni 2024 merupakan kegiatan pemberian Pretest kepada peserta didik. Pemberian pretest diberikan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik khususnya di kelas IV-B mengenai materi yang akan disampaikan nantinya. Dengan adanya pemberian pretest maka akan dapat memperoleh Gambaran mengenai berapa jumlah peserta didik yang sudah memiliki pengetahuan awal terhadap materi yang akan diberikan. Jumlah soal yang diberikan yaitu berjumlah sepuluh soal dengan bentuk soal pre-test yang diberikan berupa pilihan ganda dan skor atau nilai masing-masing setiap soalnya berjumlah sepuluh poin yang nantinya jika jawaban benar semua maka akan diakumulasikan menjadi seratus poin untuk keseluruhan total jawaban yang benar.

#### 4.1.4.2 Pelaksanaan Treatment

Pada tanggal 28 Juni 2024 Pelaksanaan persiapan pembelajaran Treatment dengan menggunakan Media Poster pada materi Aku dan Kebutuhanku pada kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh.

Adapun Pembukaan Treatment sebagai berikut:

1. Guru memulai pembelajaran dengan salam dan menyapa murid, menanyakan kabar, mengabsen dan mengajak berdoa,
2. Guru mengajak siswa melakukan ice breaking

3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, Appersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik, Sebelum mengarah kegiatan pembelajaran guru menampilkan media poster.

Kegiatan apersepsi :

4. Guru mengajak siswa melakukan permainan “Guru berkata...”. Setiap instruksi yang diucapkan guru maka siswa akan mengambil benda di sekitarnya sesuai deskripsi dari guru. Bila tidak ada berarti diam ditempat.
5. Peserta didik yang tidak mendapatkan benda dan menyampaikan alasannya mengapa dia tidak mendapatkan benda sesuai instruksi.
6. Peserta didik yang mendapatkan barang sesuai instruksi diminta memilih 1 barang yang dirasa paling mereka butuhkan dan memberi barang lainnya kepada temannya yang belum mendapatkan barang.
7. Guru memberikan sedikit prolog tentang kebutuhan manusia
8. Guru memberikan pertanyaan pemantik. (Bagian 1)
9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
10. Guru dan peserta didik menyepakati kontrak kerja.

Kegiatan Inti:

Tahap 1. Mengorientasi Siswa Pada Masalah

1. Guru Menampilkan Media Poster Pembelajaran Tentang Kebutuhan Primer, Sekunder dan Tersier.
2. Peserta didik diminta untuk mengamati Media Poster Pembelajaran yang di paparkan di papan tulis.
3. Kemudian Guru memberikan permasalahan kasus yang di tampilkan di video tentang sikap manusia dengan membedakan mana kebutuhan dan yang mana keinginan.
4. Guru Menjelaskan pembelajaran kepada peserta didik.

Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.

5. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok 1 kelompok terdiri dari 11 peserta didik.
6. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik.
7. Guru menjelaskan Langkah-langkah pengerjaan LKPD.
8. Peserta didik Bersama kelompoknya menganalisis jenis-jenis kebutuhan manusia yaitu Primer, Sekunder, dan Tersier.

**Tabel 4.3 Kebutuhan Primer, Sekunder, dan Tersier**

No	Kebutuhan Primer	Kebutuhan Sekunder	Kebutuhan Tersier
1.	Rumah	Televisi	Mobil

2.	Dst	Dst	Dst
3.	Dst	Dst	Dst

9. Peserta didik berdiskusi untuk dapat menyimpulkan apa saja kebutuhan manusia.
10. Kemudian peserta didik berdiskusi Kembali untuk mengidentifikasi kebutuhan manusia di kehidupan sehari-hari.
11. Dengan berdiskusi peserta didik dapat membedakan mana kebutuhan Primer, Sekunder dan Tersier.

#### Tahan 3 Membimbing penyelidikan Individu

12. Guru membimbing peserta didik saat berdiskusi di kelompoknya dalam menyelesaikan LKPD, Peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan. (Kerja sama dan tanggung jawab).

#### Tahap 4 Mengembangkan dan Menyajikan hasil karya

13. Setelah selesai, perwakilan dari kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok didepan kelas.
14. Peserta didik memberikan masukan dan saran kepada peserta didik yang lain yang telah presentasi, kemudian guru memberikan penguatan terhadap materi tersebut.

#### Tahap 5 Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah

15. Guru membimbing Kembali peserta didik yang dirasa masih kesulitan, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya atau menyampaikan pendapatnya.
16. Peserta didik diberikan penguatan Kembali atas apa yang disampaikan

#### Kegiatan Penutup

- 1) Guru Bersama peserta didik menyimpulkan Pelajaran yang telah di pelajari.
- 2) Guru Bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah di pelajari.
- 3) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat saling menghargai kebutuhan setiap orang berbeda-beda.
- 4) Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam.

#### 4.1.4.3 Pelaksanaan Posttest

Pada tanggal 29 Juni 2024 merupakan kegiatan akhir yaitu pemberian Posttest kepada peserta didik, Setelah peserta didik di berikan penjelasan pembelajaran Pada materi Aku dan Kebutuhan ku dengan menggunakan Media Poster selanjutnya peserta didik diwajibkan untuk menjawab pertanyaan pada soal Posttest yang akan dibagikan sebagai pembanding dengan Tingkat pengetahuan awal sebelum diberikannya Materi dengan menggunakan Media Poster.

#### 4.1.5 Deskripsi Data Siswa

##### 4.1.5.1 Analisis Data Siswa

Penelitian ini hanya mengambil satu kelas saja tanpa adanya kelas perbandingan yaitu kelas IV-B dengan jumlah peserta didik 32 orang. Pelajaran yang dikaji ialah IPAS terdapat pada materi Aku dan Kebutuhanku dengan menggunakan Media Poster. Berdasarkan analisis data penelitian, maka hasil penelitian berupa hasil belajar kognitif siswa. Data-data hasil penelitian dideskripsikan berupa data hasil pretest dan posttest peserta didik. Pada tahap awal peserta didik diberiksan pretest untuk melihat kemampuan awal peserta didik selanjutnya dilakukan metode belajar menggunakan media poster dan pada akhir pembelajaran diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Aku dan Kebutuhanku.

**Tabel 4.4 Data *Pretest* dan *Posttest***

No	Nama	Tes Awal ( <i>Pretest</i> )	Tes Akhir ( <i>Posttest</i> )
1	AA	60	90

2	A	60	80
3	ADM	40	80
4	AF	20	70
5	CQN	60	90
6	DA	40	80
7	DTZR	60	90
8	EPZ	30	80
9	FK	30	70
10	FN	30	80
11	FNH	30	80
12	HR	30	80
13	KIA	30	70
14	MFA	20	70
15	MA	50	70
16	MAR	60	50
17	MIF	50	70
18	MMA	60	100
19	MS	70	80
20	MZA	60	70
21	NU	30	80
22	NA	50	80
23	NFS	30	80
24	PSM	40	70
25	QA	50	100
26	SR	40	80
27	TRK	40	70
28	TAG	30	60
29	TT	40	80
30	UQA	30	60
31	ZZA	50	70
32	ZASA	60	90

Sumber: Hasil penelitian di SD Negeri 54 Banda Aceh

#### 4.1.6 Hasil Analisis Penelitian Uji Instrumen

##### 4.1.6.1 Uji Validitas

Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur tingkat validitas soal yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini butir soal dinyatakan valid jika nilai  $r$  hitung yang diperoleh lebih besar dari pada  $r$  tabel. Nilai 0,349 dihitung dengan melihat tabel distribusi nilai  $r$

tabel dengan signifikan 0,05 diketahui dengan  $N = 32$  maka  $df = n - 2$  yaitu  $32 - 2 = 30$ . Pada taraf signifikan 0,05 nilai  $r_{tabel}$  diperoleh sebesar 0,349, Keputusan: Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti valid dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak valid.. Hasil output perhitungan validitas dengan bantuan SPSS dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini.

**Tabel 4.5 Uji Validitas Soal Pretest**

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1.	0,441	0,349	VALID
2.	0,458	0,349	VALID
3.	0,428	0,349	VALID
4.	0,493	0,349	VALID
5.	0,536	0,349	VALID
6.	0,496	0,349	VALID
7.	0,443	0,349	VALID
8.	0,494	0,349	VALID
9.	0,436	0,349	VALID
10	0,428	0,349	VALID

**Tabel 4. 6 Uji Validitas Soal Posttest**

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1.	0,653	0,349	VALID
2.	0,367	0,349	VALID
3.	0,495	0,349	VALID
4.	0,487	0,349	VALID
5.	0,637	0,349	VALID
6.	0,653	0,349	VALID
7.	0,596	0,349	VALID
8.	0,512	0,349	VALID
9.	0,356	0,349	VALID
10	0,440	0,349	VALID

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa koefesien korelasi jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti valid dan nilai  $r_{tabel}$  0,349 maka butir instrumen

dinyatakan valid. Jadi validasi soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 10 butir soal pilihan ganda yang tergolong valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

#### 4.1.6.2 Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas butir-butir soal dilakukan, langkah selanjutnya akan di uji reliabilitasnya. Tujuan dari pengujian reliabilitas adalah untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, adapun hasil dari pengujian reliabilitas soal dapat di lihat pada tabel 4.6 di bawah ini :

**Tabel 4.7 Reliabilitas *Pretest* Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.600	10

**Tabel 4.8 Reliabilitas *Posttest* Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.668	10

Berdasarkan data di atas maka dapat kita simpulkan bahwa nilai reliabilitas *pretest* yaitu sebesar  $0,600 > 0,06$  dan reliabilitas *posttest* yaitu sebesar  $0,668 > 0,06$  dan termasuk dalam tingkat reliabilitas dengan kriteria haldal (reliabel).

Jika nilai Cronbach apha  $> 0.6$  maka instrumen kuesinoner handal (reliabel)

Jika nilai Cronbach apha  $< 0.6$  maka instrumen kuesinoner tidak handal

#### 4.1.6.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran pada penelitian ini dilakukan untuk mengkaji soal-soal tes berdasarkan tingkat kesulitannya apakah soal tersebut dikategorikan sukar,

sedang, dan mudah. Adapun analisis tingkat kesukaran instrumen soal berbantuan SPSS dapat dilihat pada tabel 4.8 dibawah ini :

**Tabel 4.9 Uji Tingkat Kesukaran Soal *Pretest***

		Statistics									
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
N	Valid	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.50	.34	.34	.56	.31	.63	.31	.28	.56	.34

**Tabel 4.10 Uji Tingkat Kesukaran Soal *Posttest***

		Statistics									
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
N	Valid	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.84	.78	.47	.72	.81	.84	.81	.81	.63	.93

Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir tes terhadap 10 Pilihan ganda tes soal *pretest* dan *posttest* yang diuji cobakan dengan menggunakan SPSS. Berdasarkan hasil analisi Tingkat kesukaran dilihat dari nilai Mean dibagi dengan nilai maksimum pada setiap skor item soal, maka soal yang diterima adalah soal tingkat kesukaran .  $TK < 0,30$  sukar,  $TK 0,30 < 0,70$  sedang, dan  $TK > 0,70$  mudah. Pada soal *Pretest* nomor 1-10 di kategorikan Sedang karena  $TK 0,30 < 0,70$ . Dan pada soal *Posttest* nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, dan 10 kategorikan Mudah, Sedang soal 4 dan 9 di kategorikan Mudah. Dapat di lihat pada tabel 4.9 untuk soal *pretest* dan tabel 4.10 untuk soal *posttest*.

**Tabel 4.11 Tingkat Kesukaran Soal *Pretest***

No	Tingkat Kesukaran soal	Keterangan
1.	0,50	Sedang
2.	0,34	Sedang
3.	0,34	Sedang
4.	0,56	Sedang
5.	0,31	Sedang
6.	0,63	Sedang
7.	0,31	Sedang
8.	0,28	Sedang
9.	0,56	Sedang
10	0,34	Sedang

**Tabel 4.12 Tingkat Kesukaran Soal *Posttest***

No	Tingkat Kesukaran soal	Keterangan
1.	0,84	Mudah
2.	0,78	Mudah
3.	0,47	Mudah
4.	0,72	Sedang
5.	0,81	Mudah
6.	0,84	Mudah
7.	0,81	Mudah
8.	0,81	Mudah
9.	0,63	Sedang
10	0,93	Mudah

#### **4.1.6.4 Uji Daya Beda**

Uji coba instrumen juga dilakukan untuk melihat daya pembeda butir soal. Uji daya beda pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui butir soal dalam membedakan antara peserta didik yang dapat menjawab benar dan salah. Hasil analisis daya pembeda butir soal pada penelitian berbantuan SPSS dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut:

**Tabel 4.13 Uji Daya Beda *Pretest***

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	6.84	3.297	.540	.605
Soal2	6.91	3.830	.092	.689
Soal3	7.22	3.467	.230	.670
Soal4	6.97	3.451	.293	.652
Soal5	6.88	3.274	.506	.609
Soal6	6.84	3.297	.540	.605
Soal7	6.88	3.339	.456	.619
Soal8	6.88	3.468	.360	.638
Soal9	7.06	3.673	.128	.691
Soal10	6.72	3.822	.440	.646

**Tabel 4.14 Hasil Uji Daya Pembeda *Pretest***

No	Daya Beda	Interprestasi
Soal 1	0.540	Baik
Soal 2	0.092	Baik Sekali
Soal 3	0.230	Cukup
Soal 4	0.293	Cukup
Soal 5	0.506	Baik
Soal 6	0.540	Baik
Soal 7	0.456	Baik
Soal 8	0.360	Cukup
Soal 9	0.128	Jelek
Soa10	0.440	Baik

Berdasarkan hasil tersebut, uji daya pembeda pada 10 butir soal pilihan ganda yang terdapat pada *pretest* sudah di validasi dan di uji tingkat kesukarannya menunjukkan bahwa butir-butir soal yang tergolong ke dalam klasifikasi Jelek (0,00 – 0,20) terdapat pada nomor soal 9. Serta butir soal yang tergolong klasifikasi Cukup (0,21-0,40) terdapat pada soal nomor 3, 4, dan 8. Klasifikasi pada kategori baik (0,41

– 0,70) terdapat pada nomor 1, 5, 6, 7, dan 10. Dan klasifikasi Baik Sekali (0,70-1,00) terdapat pada nomor 2 dan Selanjutnya dianalisis daya pembeda soal *posttes* seperti tabel 4.13 dibawah ini.

**Tabel 4.15 Uji Daya Pembeda *Posttest***

	Item-Total Statistics			
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	3.69	4.351	.244	.582
Soal02	3.84	4.330	.280	.573
Soal03	3.84	4.394	.246	.581
Soal04	3.63	4.242	.303	.567
Soal05	3.88	4.242	.341	.558
Soal06	3.56	4.319	.276	.574
Soal07	3.88	4.371	.270	.575
Soal08	3.91	4.281	.336	.560
Soal09	3.63	4.371	.237	.583
Soal10	3.84	4.459	.213	.589

**Tabel 4.16 Hasil Uji Daya Pembeda *Posttest***

No	Daya Beda	Interprestasi
Soal 1	0.244	Cukup
Soal 2	0.280	Cukup
Soal 3	0.246	Cukup
Soal 4	0.303	Cukup
Soal 5	0.341	Cukup
Soal 6	0.276	Cukup
Soal 7	0.270	Cukup
Soal 8	0.336	Cukup
Soal 9	0.237	Cukup
Soa10	0.213	Cukup

Berdasarkan hasil tersebut, uji daya pembeda pada 10 butir soal Pilih ganda yang terdapat pada *posttest* sudah di validasi dan di uji tingkat kesukarannya menunjukkan bahwa butir-butir soal yang tergolong ke dalam klasifikasi Cukup untuk semua soal 1 sampai dengan 10, 0,20 – 0,40 (Interprestasi (cukup)).

#### **4.1.6.5 Uji Normalitas Data**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS, normal tidaknya data penelitian dapat dilihat dari pengambilan keputusan apabila  $\text{Sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal. Dan apabila pengambilan keputusan  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji shapiro-wilk karena sampel penelitian kurang dari 50.

Peserta didik akan terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak. Selanjutnya akan diberikan perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui nilai akhir yang diperoleh anak. Data pretest dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas Shapiro-wilk**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.201	32	.002	.900	32	.006
Posttest	.210	32	<.001	.918	32	.019

Berdasarkan pada tabel diatas uji *Tests of Normality Shapiro-Wilk* yang dilakukan terhadap data *Pretest-Posttest*. Semua data diperoleh nilai  $> 0,05$  nilai yang diperoleh pada hasil *Pretest* nilai sig  $0,006 > 0,05$  maka data berdistribusi normal, dan hasil *posttest* nilai sig  $0,019 >$  dari  $0,05$  maka berdistribusi normal. Maka dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal.

**4.1.6.6 Uji N-Gain**

Perhitungan *N-gain* digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media poster terhadap hasil belajar kognitif setelah diberikan perlakuan. Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.18 Uji N-Gain**

No	Nama	Pretest	Posttest	Gain Score	Kategori
1	AA	60	90	0,75	Tinggi
2	A	60	80	0,50	Sedang
3	ADM	40	80	0,67	Sedang
4	AF	20	70	0,63	Sedang
5	CQN	60	90	0,75	Tinggi
6	DA	40	80	0,67	Sedang
7	DTZR	60	90	0,75	Tinggi
8	EPZ	30	80	0,71	Tinggi

9	FK	30	70	0,57	Sedang
10	FN	30	80	0,71	Tinggi
11	FNH	30	80	0,71	Tinggi
12	HR	30	80	0,71	Tinggi
13	KIA	30	70	0,57	Sedang
14	MFA	20	70	0,63	Sedang
15	MA	50	70	0,40	Sedang
16	MAR	60	50	-0,25	Rendah
17	MIF	50	70	0,40	Sedang
18	MMA	60	100	1,00	Tinggi
19	MS	70	80	0,33	Rendah
20	MZA	60	70	0,25	Rendah
21	NU	30	80	0,71	Tinggi
22	NA	50	80	0,60	Sedang
23	NFS	30	80	0,71	Tinggi
24	PSM	40	70	0,50	Sedang
25	QA	50	100	1,00	Tinggi
26	SR	40	80	0,67	Sedang
27	TRK	40	70	0,50	Sedang
28	TAG	30	60	0,43	Sedang
29	TT	40	80	0,67	Sedang
30	UQA	30	60	0,43	Sedang
31	ZZA	50	70	0,40	Sedang
32	ZASA	60	90	0,75	Tinggi
	<b>Rata-rata</b>	<b>43,12</b>	<b>77,18</b>	<b>0.58</b>	<b>Sedang</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perbedaan yang di hasilkan melalui model pembelajaran menggunakan media poster, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang di dapatkan dari Pretest adalah 43,12 sedangkan nilai rata-rata pada Posttest adalah 77,18. Selain itu N-gain menunjukkan nilai rata-rata adalah 0.58 yang di kategorikan sedang. Pada peningkatan ini rata-rata N-Gain tersebut menunjukkan interprestasi sedang atau kurang tinggi. Perbandingan peningkatan Pretest dan Posttest pada kategori peningkatan N-Gain di tunjukan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.19 Rekapitan Analisis N-Gain**

<b>Koefisien Normalisasi Gain</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Interprestasi</b>
$0 > 0,3$	3	Rendah
$0,03 \leq g \leq 0.7$	17	Sedang
$G > 0,7$	12	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa perolehan N-Gain terhadap hasil belajar kognitif pada Pelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku kelas IV-B, terdapat Interpretasi rendah yaitu 3 peserta didik, pada kategori Sedang 17 peserta didik dan 12 peserta didik di kategorikan Tinggi. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif pada materi Aku dan Kebutuhanku yang dialami oleh peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 0.58 pada karegori Sedang.

#### 4.1.6.3 Uji Hipotesis

**Tabel 4.20 Uji Paired Samples Test**

		Paired Differences							Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest hasil belajar - Posttest hasil belajar	-50.625	18.481	3.267	-57.288	-43.962	-15.496	31	<.001	<.001

Berdasarkan tabel pada 4.20 dapat dilihat bahwa kriteria pengujian hipotesis berdasarkan uji paired sampel t-test dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan jika nilai signifikan (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima, tes belajar diatas berlaku Untuk uji dua pihak. Dapat dilihat bahwa perolehan nilai signifikan (Sig. 2 tailed) dengan menggunakan paired sample t-test yaitu  $0,000 < 0,05$  maka dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Diketahui  $N = 32$  maka  $df = N - 1$  yaitu  $32 - 1 = 31$ ,  $sig\ a = 0,05$ ,  $a/2 = 0,05/2 = 0,025$  dilihat di tabel-t  $0,025 = 2.039$ . Sedangkan untuk melihat nilai thitung dengan ttabel yaitu  $15.496 > 2.039$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya terdapat pengaruh yang signifikan dalam Penggunaan Media Poster

terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV-B Siswa SD Negeri 54 Banda Aceh.

Setelah melakukan uji normalitas dan diketahui bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yaitu pengujian uji paired sampel t-test, Uji hipotesis ini bertujuan untuk membandingkan pengaruh penggunaan media poster terhadap hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah adanya perlakuan berupa Media poster. hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable. Pengujian hipotesis menggunakan bantuan IBM SPSS dengan taraf signifikan  $< 0,05$ , Kriteria pengambilan keputusan yang diambil adalah  $H_a$  diterima. Adapun hipotesis yang akan di uji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak ada pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 54 Banda Aceh.

$H_a$ : Ada pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 54 Banda Aceh.

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan SPSS, dapat dilihat pada tabel paired samples test nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  menunjukkan adanya pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada mata Pelajaran IPAS pada materi Aku dan Kebutuhanku siswa sebelum menerapkan perlakuan dan setelah melakukan perlakuan maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima “ Pengaruh Penggunaan Media Poster Dapat Meningkatkan

Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS ”.Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi  $<0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
- b. Jika nilai signifikansi  $>0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_0$  ditolak

#### **4.2 Pembahasan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media poster dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran IPAS dengan materi Aku dan Kebutuhanku kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh.

Pada pertemuan pertama peneliti melakukan *pretest* ( tes awal ) yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 27 Mei 2024 pada tahap ini diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 43%, nilai ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh hasil belajar kognitif pada mata Pelajaran IPAS dengan materi Aku dan Kebutuhanku, siswa ini juga belum mampu memenuhi nilai KKM yaitu 75, ini terjadi karena belum adanya variasi dan inovasi dalam belajar proses belajar mengajar, seperti kurangnya menggunakan media poster, Media poster yang dapat meningkatkan pengaruh hasil belajar kognitif. Jenis soal yang digunakan dalam pertemuan pertama ( *pretest*) dalam tingkat berfikir kognitif menurut Taksonomi Bloom segala aktivitas yang menyangkut otak kategori di C1 dan C2 dapat dilihat pada 10 soal dalam pelaksanaan *pretest* yaitu soal 1 tergolong C1 (Pengetahuan) Mengingat, Soal 2 tergolong C1 tergolong (Pengetahuan) Mengingat, Soal 3 tergolong C1 (Pengetahuan) Mengingat, Soal 4 tergolong C2 ( Pemahaman ), Soal 4 tergolong

C2 (Pemahaman), Soal Nomor 5 tergolong C2 (Pemahaman), Soal Nomor 6 tergolong C1 (Pengetahuan) Mengingat, Soal Nomor 7 C1 (Pengetahuan) Mengingat, Soal Nomor 8 tergolong C2 (Pemahaman), Soal Nomor 9 tergolong C2 (Pemahaman), Soal Nomor 10 tergolong C1 (Pengetahuan) Mengingat.

Menurut Abdurrahman (2012:20) Menyatakan bahwa yang menjadi faktor penyebab rendahnya atau kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep pembelajaran, salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar, misalnya dalam pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan tradisional yang menempatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar sebagai pendengar. Oleh karena itu adanya inovasi dalam proses belajar mengajar salah satunya yaitu menggunakan Media Poster

Pada pertemuan kedua yaitu hari selasa tanggal 28 Mei 2024 peneliti melaksanakan persiapan pembelajaran Treatment kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan Media Poster pada materi Aku dan Kebutuhanku pada kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh, Adapun pembukaan pembelajaran seperti biasa Guru memulai pembelajaran dengan salam dan menyapa murid, menanyakan kabar mengabsen dan berdoa, Di kegiatan inti Guru menampilkan Media poster pembelajaran tentang Kebutuhan Primer, Sekunder dan Tersier. Setelah dijelaskan dilanjutkan dengan mengerjakan LKPD Per kelompok dan terlihat sekali siswa tersebut sangat antusias dalam pengerjaan LKPD tersebut. Selanjutnya pada pertemuan ketiga hari Rabu 29 Mei 2024 peneliti melakukan *posttest* ( tes akhir ) ini dilakukan untuk melihat hasil akhir nilai siswa yang mana pada tahapan *posttest* diperoleh nilai rata-rata 77%, ini menunjukkan adanya peningkatan pengaruh

penggunaan media poster untuk siswa yang diperoleh pada hasil *posttest*. Peningkatan pengaruh penggunaan media poster siswa ini didorong oleh adanya Media poster, siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Jenis soal yang digunakan dalam pertemuan Terakhir (*Posttest*) dalam tingkat berfikir kognitif menurut Taksonomi Bloom segala aktivitas yang menyangkut otak kategori di C1 dan C2 dapat dilihat pada 10 soal dalam pelaksanaan *Posttest* yaitu soal 1 tergolong C1 (Pengetahuan) Mengingat, Soal 2 tergolong C1 tergolong (Pengetahuan) Mengingat, Soal 3 tergolong C4 (Analisis) Memecahkan masalah, Soal 4 tergolong C1 (Pengetahuan) Mengingat, Soal 4 tergolong C1 (Pengetahuan), Soal Nomor 5 tergolong C1 (Pengetahuan) Mengingat, Soal Nomor 6 tergolong C3 (Penerapan), Soal Nomor 7 C1 (Pengetahuan) Mengingat, Soal Nomor 8 tergolong C4 (Analisis), Soal Nomor 9 tergolong C1 (Pengetahuan)Mengingat, Soal Nomor 10 tergolong C1 (Pengetahuan) Mengingat.

Pada uji normalitas data pretest dan *posttest* menunjukkan data tersebut berdistribusi normal, ini sesuai dengan kriteria pengambilan Keputusan uji normalitas yaitu nilai signifikansi  $>0.05$ , maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dimana pada uji normalitas ini menunjukkan data tersebut berada pada signifikansi  $0,019 > 0.05$  maka data tersebut berdistribusi normal.

Dari hasil pengolahan data pengujian hipotesis dengan melakukan uji paired sampel t-test menunjukkan  $t_{hitung} = 15.496 > t_{tabel} = 2.039$  jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak dan sebaliknya  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bawah “Terdapat Pengaruh Terhadap Hasil Belajar kognitif Materi IPAS sebelum

dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan Media Poster siswa kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh.

Dengan hasil yang didapat melalui analisis data menggunakan, uji Normalitas, Uji *N-gain* dan uji Hipotesis, dan mendapat hasil memuaskan dengan kategori Sedang. Selanjutnya penggunaan Media Poster dalam pembelajaran juga dipilih oleh peneliti dikarenakan memiliki kelebihan : a. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman terhadap pesan yang disajikan, b. Dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa. Pengolahan data terhadap hasil belajar kognitif pada materi IPAS Aku dan Kebutuhanku di kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh dengan menggunakan Media Poster menunjukkan adanya pengaruh dalam hasil belajar kognitif peserta didik.

Dalam penelitian yang telah dilakukan ini pada kelas IV- B SD Negeri 54 Banda Aceh dapat dinyatakan bahwa adanya Media Poster berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Pelajaran IPAS Materi “Aku dan Kebutuhanku”, Ketercapaian ini dapat terlihat dari sebelum adanya penggunaan media poster peserta didik memperoleh nilai rata-rata 43,12%, sedangkan setelah menggunakan Media Poster peserta didik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77,18%, dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Adanya pengaruh penggunaan Media Poster dapat meningkatkan Hasil Belajar Kognitif peserta didik kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel paired samples test nilai signifikansi  $0,001 < 0.05$  menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media poster Pelajaran IPAS sebelum menerapkan perlakuan dan setelah melakukan perlakuan maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh hasil belajar kognitif dengan menggunakan media poster kelas IV-B SD Negeri 54 Banda Aceh, terlihat pula pada nilai rata-rata tes akhir peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan nilai tes awal, dari peningkatan nilai ini dapat dilihat bahwa perlakuan yang diberikan memberi dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Banyaknya kreatifitas guru dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, salah satunya yaitu dengan menyesuaikan pembelajaran dengan materi yang disampaikan. Pembelajaran menggunakan media Poster akan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi siswa SD Negeri 54 Banda Aceh diharapkan lebih aktif dalam berlangsungnya proses belajar mengajar, karena dengan keikutsertaan siswa dalam proses belajar akan membantu siswa untuk lebih mendalami dan memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga dapat membantu siswa

untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran sehingga dapat memahami materi dengan baik maupun secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardi, Lufri dkk. 2020. Metodologi Pembelajaran: Strategi Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran. Malang: CV IRDH.
- Darmadi. 2017. Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Siswa. Yogyakarta: Deepublish.
- Gasong, Dina. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Hapudin, Muhammad Soleh. 2021. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Haryanto. 2022. Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Dengan Two Stay Two.
- Hasan Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hisbullah dan Nurhayati Selvi. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di*
- Husnul Inayah Saleh, Nurhayati B, Oslan Jumadi. (2014) Pengaruh penggunaan Media Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba. *Jurnal Sainsmat*, Maret 2015, Halaman 7-13 Vol. IV, No. 1 ISSN 2086-6755. Jakarta: Literasi Nusantara.
- Kasmini, L., & Munthe, I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar Kota Banda Aceh. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(1), 62-71.
- Kustandi dan Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor.
- Lanti, Elly. 2017. *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Gorontalo: Athra Samudra.
- Lina Novita, Elly Sukmanasa, Mahesa (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan* Vol. 3, No. 2 (2019) 64-72 ISSN: 2597-4866.
- Mamahit, Adi Yeremia. 2022. *Teori Promosi Kesehatan*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Muhammad Rahmatullah. (2011) Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar. Edisi Khusus No. 1, ISSN 1412-565X.
- Nemeth, J., & Long, J. G (2012). *Assesing Learning Outcomes in U.S. Planing*.
- Pawenang. Supawi. 2008. Analisis kuantitatif penelitian. Surakarta: FE Uniba Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia. 2011. Pendidikan Anak Usia Dini UU NO 20 Tahun 2003 Pasal 1 Butir 14. Jakarta:

Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal dan Informal  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Purwanto, (2014). *Evaluasi Hasil Belajar pada Pembelajaran IPA di SD. Universitas Terbuka Yogyakarta* : Pustaka Belajar.

Rahmi, R. (2014). The used of multimedia in english language teaching. *Getsempena English Education Journal*, 1(2), 64-79.

Ramdani, Peri. 2021. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka.

Ratnawuri, T., Fikri, A., & Suprihatin, S. (2018). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PQ4R UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 1 METRO. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 6(2).

Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryanto, A., & Rahardjito. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

*Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur.

Siregar, Putra Apriadi dkk. 2020. *Promosi Kesehatan Lanjutan dalam Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.

Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitati Dan R&D*. Bandung : ALFABETA.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Susanti, Susi. 2021. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Susanto, 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.

Suzana, Yenny dan Imam Jayanto. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*.

*Undang-Undang Republik Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Lampiran 1 rtabel

**Tabel r untuk df = 1-50**

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541

<b>31</b>	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
<b>32</b>	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
<b>33</b>	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
<b>34</b>	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
<b>35</b>	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
<b>36</b>	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
<b>37</b>	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
<b>38</b>	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
<b>39</b>	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
<b>40</b>	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
<b>41</b>	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
<b>42</b>	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
<b>43</b>	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
<b>44</b>	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
<b>45</b>	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
<b>46</b>	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
<b>47</b>	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
<b>48</b>	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
<b>49</b>	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
<b>50</b>	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Lampiran 2 2 ttabel

**Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)**

<b>Pr df</b>	<b>0.25 0.50</b>	<b>0.10 0.20</b>	<b>0.05 0.10</b>	<b>0.025 0.050</b>	<b>0.01 0.02</b>	<b>0.005 0.010</b>	<b>0.001 0.002</b>
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Lampiran 3 Modul Ajar

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024**

**ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL IPAS SD KELAS IV**

**BAB 7 TOPIK A “AKU DAN KEBUTUHANKU”**

**A. IDENTITAS UMUM**

Nama Penyusun : Saswita  
Instansi : SDN 54 Banda Aceh  
Tahun Ajaran : 2023/2024 Genap  
Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar  
Kelas / Fase : IV (Empat) Fase B  
Alokasi Waktu : 1x 45 Menit

Dominan Cp:

Peserta Didik Mampu Membedakan Antara Kebutuhan Primer, Sekunder Dan Tersier.

**B. KOMPOTENSI AWAL**

1. Peserta didik mengetahui yang mana kebutuhan Primer, Sekunder, dan Tersier dalam kehidupan sehari-hari.

**C. PROFIL PELAJARAN PANCASILA**

1. Beriman, bertaqwa kepada YME, dan berakhak mulia.
2. Bernalar kritis
3. Kreatif
4. Mandiri
5. Gotong royong

**D. SARANA DAN PRASARANA**

1. Papan tulis, spidol, dan penghapus
2. Media Poster
3. Ruang kelas dengan pengaturan kelompok 11 siswa

**E. TARGET DAN JUMLAH PESERTA DIDIK**

- ❖ 32 Peserta didik yang kemudian di bagi menjadi 3 kelompok 11 siswa

**F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

- ❖ Model pembelajaran : Problem Based Learning
- ❖ Metode pembelajaran : Diskusi kelompok, penugasan, dan tanya jawab

**KOMPONEN INTI**

**G. TUJUAN DAN INDIKATOR**

Tujuan Pembelajaran:

1. Menganalisis perbedaan jenis kebutuhan Primer, Sekunder, dan Tersier melalui Media Poster
2. Mengkategorikan kebutuhan hidupnya berdasarkan jenisnya.

Indikator pencapaian:

1. Peserta didik dapat menganalisis jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan dengan tepat
2. Peserta didik dapat mengevaluasi perbedaan antara kebutuhan dan keinginan dengan tepat.
3. Peserta didik dapat mengkategorikan kebutuhan hidupnya berdasarkan jenisnya.

#### H. PEMAHAMAN BERMAKNA

Manfaat yang akan diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran ini adalah:

- ❖ Peserta didik mampu menganalisis perbedaan dan mengelompokkan kebutuhan sehari-harinya berdasarkan jenis kebutuhan Primer, Sekunder, dan Tersier sehingga lebih bijak dalam memenuhi kebutuhan sehari-harinya sesuai prioritas.

#### I. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apakah kalian membutuhkan benda-benda pada Media poster? (rumah, pakaian, dan makanan)
- ❖ Apa yang terjadi jika kamu tidak mendapatkan benda-benda tersebut?
- ❖ Apa yang kalian butuhkan dalam hidup?
- ❖ Bagaimana kamu mendapatkannya?

#### J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### **Kegiatan Pendahuluan (10 menit)**

Pembukaan:

1. Guru memulai pembelajaran dengan salam dan menyapa murid, menanyakan kabar, mengabsen dan mengajak berdoa,
2. Guru mengajak siswa melakukan ice breaking
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, Appersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik, Sebelum mengarah kegiatan pembelajaran guru menampilkan media poster

Kegiatan apersepsi :

4. Guru mengajak siswa melakukan permainan “Guru berkata...”. Setiap instruksi yang diucapkan guru maka siswa akan mengambil benda di sekitarnya sesuai deskripsi dari guru. Bila tidak ada berarti diam ditempat.
5. Peserta didik yang tidak mendapatkan benda dan menyampaikan alasannya mengapa dia tidak mendapatkan benda sesuai instruksi.
6. Peserta didik yang mendapatkan barang sesuai instruksi diminta memilih 1 barang yang dirasa paling mereka butuhkan dan memberi barang lainnya kepada temannya yang belum mendapatkan barang.
7. Guru memberikan sedikit prolog tentang kebutuhan manusia.
8. Guru memberikan pertanyaan pemantik. (Bagian 1)
9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

10. Guru dan peserta didik menyepakati kontrak kerja

Kegiatan Inti (30 menit)

Tahap 1. Mengorientasi Siswa Pada Masalah

1. Guru Menampilkan Media Poster Pembelajaran Tentang Kebutuhan Primer, Sekunder dan Tersier.
2. Peserta didik diminta untuk mengamati Media Poster Pembelajaran yang di paparkan di papan tulis.
3. Kemudian Guru memberikan permasalahan kasus yang di tampilkan di video tentang sikap manusia dengan membedakan mana kebutuhan dan yang mana keinginan.
4. Guru Menjelaskan pembelajaran kepada peserta didik.

Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.

5. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok 1 kelompok terdiri dari 11 peserta didik.
6. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik.
7. Guru menjelaskan Langkah-langkah pengerjaan LKPD.
8. Peserta didik Bersama kelompoknya menganalisis jenis-jenis kebutuhan manusia yaitu Primer, Sekunder, dan Tersier.

No	Kebutuhan Primer	Kebutuhan Sekunder	Kebutuhan Tersier
1.	Rumah	Televisi	Mobil
2.	Dst	Dst	Dst
3.	Dst	Dst	Dst

9. Peserta didik berdiskusi untuk dapat menyimpulkan apa saja kebutuhan manusia.
10. Kemudian peserta didik berdiskusi Kembali untuk mengidentifikasi kebutuhan manusia di kehidupan sehari-hari.
11. Dengan berdiskusi peserta didik dapat membedakan mana kebutuhan Primer, Sekunder dan Tersier.

Tahan 3 Membimbing penyelidikan Individu

12. Guru membimbing peserta didik saat berdiskusi di kelompoknya dalam menyelesaikan LKPD, Peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan. (Kerja sama dan tanggung jawab).

Tahap 4 Mengembangkan dan Menyajikan hasil karya

13. Setelah selesai, perwakilan dari kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok didepan kelas.

14. Peserta didik memberikan masukan dan saran kepada peserta didik yang lain yang telah presentasi, kemudian guru memberikan penguatan terhadap materi tersebut.

Tahap 5 Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah

15. Guru membimbing Kembali peserta didik yang dirasa masih kesulitan, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya atau menyampaikan pendapatnya.
16. Peserta didik diberikan penguatan Kembali atas apa yang disampaikan

Kegiatan Penutup ( 5 menit )

1. Guru Bersama peserta didik menyimpulkan Pelajaran yang telah di pelajari.
2. Guru Bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah di pelajari.
3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat saling menghargai kebutuhan setiap orang berbeda-beda.
4. Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam.

K. ASESMEN

Bentuk Asesmen	Indikator	Bentuk Tes
Formatif 1 (Kelompok)	Menganalisis kebutuhan tiap orang dan mengelompokannya ke dalam kebutuhan umum (dasar) dan kebutuhan khusus (perorangan)	Produk hasil diskusi
Formatif 2 (Individu)	Mengelompokkan Media poster sesuai kebutuhan berdasarkan kebutuhan dan keinginan	Tulis

L. KRITERIA KETERCAPAIN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)

**LKPD 1 (Kelompok)**

- Indikator ketercapain : peserta didik dapat menganalisis jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan bentuk mind mapping atau peta pikiran
- Jenis penilaian : produk
- Rubrik Asesmen ( Keterampilan )

No	Kriteria	Poin 4	Poin 3	Poin 2	Poin 1

1.	Klasifikasi 3 Jenis-jenis kebutuhan	Dapat mengkalsifikasi 2 jenis kebutuhan dengan benar	Dapat mengkalsifikasi 2 jenis kebutuhan dengan benar	Dapat mengkalsifikasi 1 jenis kebutuhan dengan benar	Mengkalsifikasi jenis kebutuhan namun tidak ada benar
2.	Definisi jenis-jenis kebutuhan dengan benar	Dapat mengkalsifikasi 3 jenis-jenis kebutuhan dengan benar	Dapat mengkalsifikasi 2 jenis-jenis kebutuhan dengan benar	Dapat mendefinisikan 1 jenis-jenis kebutuhan dengan benar	Mendefinisikan jenis-jenis kebutuhan namun tidak ada yang benar
3.	Menuliskan contoh untuk setiap jenis-jenis kebutuhan	Menuliskan masing-masing 3 contoh untuk setiap jenis-jenis kebutuhan	Menuliskan masing-masing 2 contoh untuk setiap jenis-jenis kebutuhan	Menuliskan masing-masing 1 contoh untuk setiap jenis-jenis kebutuhan	Menuliskan masing-masing contoh untuk setiap jenis-jenis kebutuhan namun tidak ada yang benar
4.	Kreativitas (bentuk menarik, rapi, indah dan jelas)	Memahami 4 kriteria	Memenuhi 3 kriteria	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria

#### M. LEMBAR REFLEKSI

##### 1. Refleksi guru terhadap diri sendiri :

- Apa kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran ini? Apa yang dilakukan oleh guru saat peserta didik mengalami kesulitan?
- Apakah ada peserta didik yang tidak fokus dalam pembelajaran? Apa yang menyebabkan peserta didik tersebut tidak fokus?
- Apakah pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran guru?

### Refleksi guru terhadap peserta didik :

Nama siswa :

No	Instrumen Penilaian	Sangat baik (4)	Baik (3)	Kurang (2)	Sangat Kurang (1)
1.	Peserta didik menganalisis jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan				
2.	Peserta didik menganalisis perbedaan kebutuhan dan keinginan				
Jumlah Skor = ....					

### 2. Refleksi peserta didik terhadap diri sendiri

No	Refleksi Diri	Sudah mampu	Perlu belajar lagi
1.	Saya dapat memahami jenis-jenis kebutuhan manusia		
2.	Saya bisa membedakan antara kebutuhan dan keinginan		

### 2. Refleksi peserta didik terhadap guru :

No	Refleksi	Baik	Kurang
1.	Cara guru menjelaskan materi		
2.	Metode yang digunakan oleh guru		

3.	Media poster yang diberikan		
4.	Guru memahami materi		
5.	Bahasa yang digunakan guru		

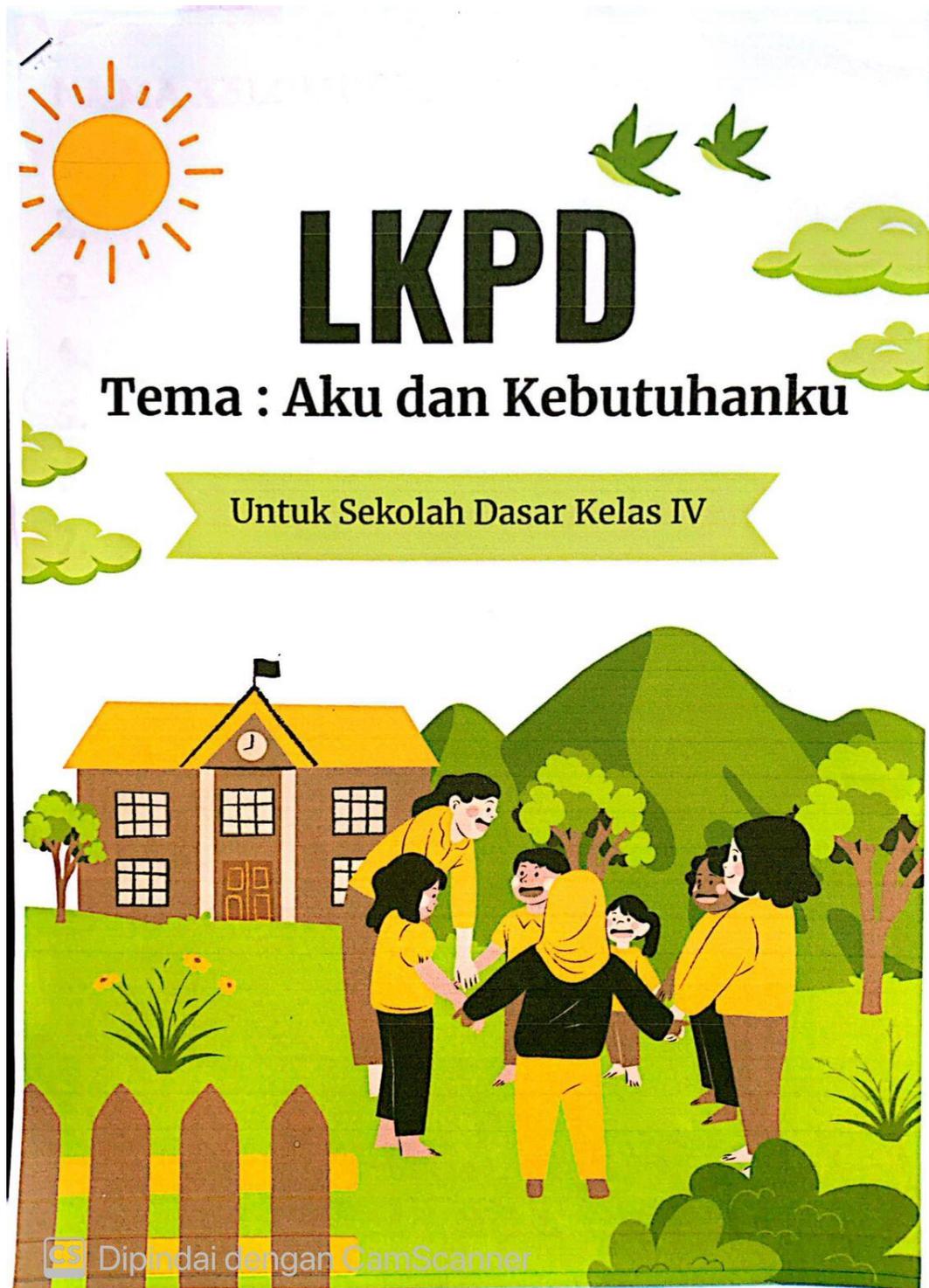
Mengetahui  
Kepala Sekolah

  
**Tenku Muthalla, S.Pd., M.Si**  
NIP. 197107141996061001

Banda Aceh, 28 Juli 2024  
Guru Kelas IV-B

  
**Sri Fahmi, S.Si**  
NIP. 198203172022212013

Lampiran 4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



**NAMA KELOMPOK:**

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

**KELAS :**

**Mata Pelajaran :**



## **Petunjuk penggunaan LKPD**

- 1. Bacalah petunjuk LKPD sebelum mengerjakan Dan Berdoa**
- 2. Kerjakan LKPD ini dengan teman kelompok mu yang sudah ditentukan sebelumnya**
- 3. Tuliskan Identitas pada kolom yang sudah tersedia**
- 4. Setiap kelompok mencatat jawaban secara berurutan berdasarkan langkah-langkah yang di sajikan pada lembar yang telah disediakan dengan waktu yang telah ditentukan**
- 5. Pastikan semua anggota kelompokmu memahami materi di LKPD**





## **Tujuan Pembelajaran**

- 1. Peserta didik dapat menganalisis jenis kebutuhan berdasarkan Kepentingan dengan tepat**
- 2. Peserta didik dapat mengevaluasi perbedaan antara kebutuhan dan keinginan.**
- 3. Peserta didik dapat mengkategorikan kebutuhan hidupnya berdasarkan jenisnya**



## Perhatikan Gambar Berikut!

**Gambar**

**Kebutuhan berdasarkan  
Kepentingan**

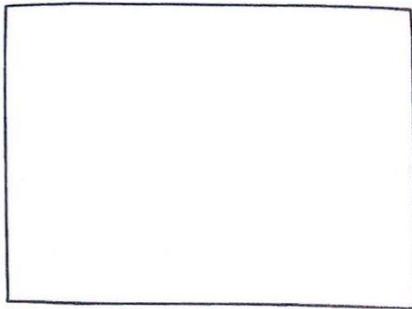


Dipindai dengan CamScanner

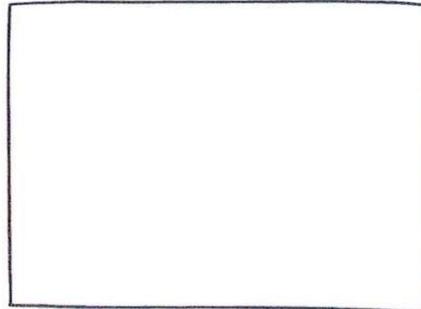


Berdasarkan gambar di atas, coba kalian identifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingannya berdasarkan tabel skala prioritas dibawah ini

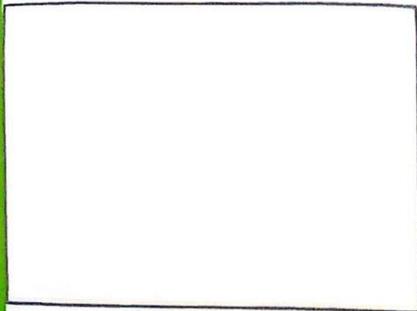
**Penting- Mendesak**



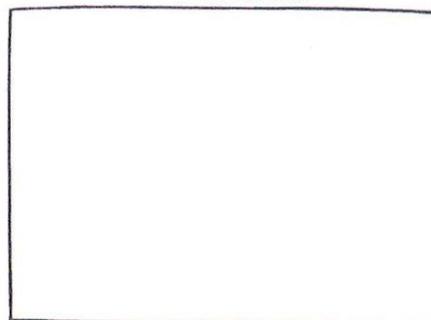
**Penting - Tidak Mendesak**



**Tidak Penting - Mendesak**



**Tidak Penting - Tidak Mendesak**



Setelah melakukan kegiatan di atas, kelompokkanlah kebutuhan sesuai dengan intensitas kegunaannya!

### Kebutuhan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### Intensitas Kegunaan

#### Kebutuhan Primer

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### Alasan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Setelah melakukan kegiatan di atas, kelompokkanlah kebutuhan sesuai dengan intensitas kegunaannya!

### Kebutuhan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### Intensitas Kegunaan

#### Kebutuhan Sekunder

.....

.....

.....

.....

.....

### Alasan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Setelah melakukan kegiatan di atas, kelompokkanlah kebutuhan sesuai dengan intensitas kegunaannya!

### Kebutuhan

.....

.....

.....

.....

.....

### Intensitas Kegunaan

#### Kebutuhan Tersier



.....

.....

.....

.....

.....

### Alasan

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 5 Lembar Soal Pretest

**INSTRUMEN PENELITIAN**

**Soal Pre-test (test awal)**

Mata Pelajaran : IPAS  
Kelas/Semester : IV / 2  
Bab / Topik A : 7 / Aku dan Kebetuhanku  
Waktu : 30 Menit

**Petunjuk**

---

1. Tulis Nama, Kelas dan Tanggal pada lembar jawaban yang telah di sediakan!
2. Kerjakan terlebih dahulu soal yang di anggap mudah!
3. Pilih salah satu yang benar!
4. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan!

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Soal Pilihan Ganda:

1. Keinginan manusia terhadap suatu barang dan jasa yang harus dipenuhi guna mempertahankan kehidupannya merupakan pengertian dari ...
  - A. Keinginan
  - B. Kemauan
  - C. Sekunder
  - D. Kebutuhan
2. Setiap individu memiliki kebutuhan sekunder yang beragam, salah satu kebutuhan sekunder individu yaitu ...

A.



B.





3. Rumah merupakan tempat untuk tinggal dan beristirahat dengan nyaman, rumah merupakan kebutuhan dari ...
  - A. Keinginan
  - B. Sekunder
  - C. Primer
  - D. Tersier
4. Yang merupakan pengertian dari kebutuhan sekunder yaitu ...
  - A. Keinginan manusia terhadap suatu dan jasa yang harus dipenuhi guna mempertahankan kehidupannya
  - B. Kebutuhan yang muncul setelah kebutuhan primer terpenuhi
  - C. Kebutuhan yang paling mendasar dipenuhi oleh manusia
  - D. Kebutuhan yang muncul jika kebutuhan sekunder dan kebutuhan primer terpenuhi
5. Jeno menabung untuk membeli mainan mobil-mobilan namun jeno menggunakan tabungannya untuk membeli tas, karena tasnya sudah rusak. Tindakan jeno merupakan? ...
  - A. Kebutuhan bersifat mengikat, keinginan tidak
  - B. Kebutuhan itu objektif, keinginan subjektif
  - C. Kebutuhan harus dipenuhi, keinginan dapat ditunda
  - D. Kebutuhan mengutamakan fungsi, keinginan mengutamakan kepuasan

6. Kebutuhan utama atau kebutuhan pertama yang harus dipenuhi oleh manusia merupakan kebutuhan? ...
  - A. Sekunder
  - B. Tersier
  - C. Keinginan
  - D. Primer
  
7. Ayah Aqila merupakan pengrajin kayu, ayah aqila kadang membuat meja, kursi, bahkan mabel dari kayu. Bagi ayah aqila gergaji merupakan kebutuhan.
  - A. Tersier
  - B. Sekunder
  - C. Primer
  - D. Keinginan
  
8. Athaya membeli smartphone dengan harga yang sangat mahal untuk mendapatkan status sosial atau memenuhi kepuasan emosionalnya. Hal ini merupakan perbedaan kebutuhan dan keinginan .....

  - A. Kebutuhan bersifat mengikat, Keinginan tidak
  - B. Kebutuhan itu objektif, Keinginan subjektif
  - C. Kebutuhan harus dipenuhi, Keinginan dapat ditunda
  - D. Kebutuhan mengutamakan fungsi, Keinginan mengutamakan kepuasan

  
9. Kebutuhan yang akan dipenuhi dikemudian hari dan dapat ditunda sebab sifatnya yang tidak mendesak disebut ....
  - A. Kebutuhan yang akan datang
  - B. Kebutuhan mendesak
  - C. Kebutuhan sekarang
  - D. Kebutuhan sekarang
  
10. Seorang driver online, kebutuhan primernya adalah ....

A.



B.



C.



D.



Lampiran 6 Lembar Soal Posttest

**Soal Post-test (Test akhir )**

Mata Pelajaran : IPAS  
Kelas/Semester : IV / 2  
Bab / Topik A : 7 / Aku dan  
Kebutuhanku Waktu : 30 Menit

**Petunjuk**

---

1. Tulis Nama, Kelas dan Tanggal pada lembar jawaban yang telah di sediakan!
2. Kerjakan terlebih dahulu soal yang di anggap mudah!
3. Pilih salah satu yang benar!
4. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan!

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Soal Pilihan Ganda:

1. Ketika libur sekolah, Aifa pergi berbelanja ke pasar Bersama Aisha untuk membeli beberapa kebutuhannya, Aifa memerlukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan sandang. Aifa memerlukan...

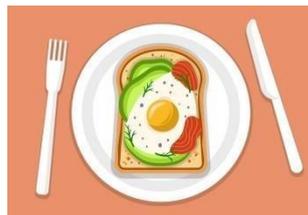
A.



B.



C.



D.



2. Kebutuhan manusia berdasarkan kepentingan atau intensitas kegunaan dibedakan menjadi 3. Salah satunya adalah kebutuhan sekunder. Berikut ini yang merupakan contoh kebutuhan sekunder yaitu ...
  - A. Televisi
  - B. Perhiasan
  - C. Ayam Goreng
  - D. Rumah
  
3. Kebutuhan seseorang dapat berbeda-beda, tergantung kemampuan ekonomi dan profesinya. Jika dilihat dari kepentingan atau intensitasnya, pengelompokan Kebutuhan manusia terbagi menjadi 3 yaitu kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Pengelompokan kebutuhan sangat penting dilakukan dengan tujuan ...
  - A. Memilah kebutuhan yang didahulukan dan memisahkan kebutuhan utama, sampingan atau hanya keinginan.
  - B. Mengetahui segala hal yang diinginkan dan segera membelinya.
  - C. Memisahkan kebutuhan berdasarkan apa yang diinginkan.
  - D. Mengetahui pengeluaran untuk membandingkan dan memenuhi segala kebutuhan tersebut.
  
4. Kebutuhan yang harus segera dipenuhi dan tidak dapat ditunda disebut? ...
  - A. Kebutuhan yang akan datang
  - B. Kebutuhan mendesak
  - C. Kebutuhan sekarang
  - D. Semuanya benar
  
5. Abizar akan bekerja sebagai fotografer. Dia membeli benda seperti pada gambar di atas. Benda tersebut termasuk ...



- A. Papan
- B. Keinginan
- C. Pangan
- D. Kebutuhan

6. Kebutuhan-kebutuhan primer ditunjukkan oleh gambar nomor ...



1.



2.



3.



4.

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

7. Gambar dibawah ini merupakan satu diantara kebutuhan yang dimiliki manusia, Kebutuhan yang berkaitan dengan gambar merupakan kebutuhan?

...





- A. Tambahan
- B. Tersier
- C. Sekunder
- D. Primer

8. Perhatikan nama-nama benda dibawah ini! ...
- 1. Handphne
  - 2. Laptop
  - 3. Prhiasan
  - 4. Pakaian
  - 5. Teleisi

Berdasarkan nama-nama benda diatas tersebut,yang merupakan golongan kebutuhan sekunder ditunjukkan oleh nomor ....

- A. 2, 4 dan 5
  - B. 1, 2 dan 3
  - C. 2, 3 dan 4
  - D. 1, 2 dan 5
9. Felisa sedang bermain di taman Bersama teman-temanya. Tiba-tiba Felisa pingsan dan dilarikan ke rumah sakit. Biaya termasuk kebutuhan ...
- A. Mendesak
  - B. Yang akan datang
  - C. Primer
  - D. Sekunder

10. Kebutuhan primer siswa SD ditunjukkan oleh gambar nomor ...



A



B



C



D

## Lampiran 7 Kunci Jawaban Pretest dan Posttest

### **Kunci Jawaban Pretest**

1. D
2. A
3. C
4. B
5. C
6. D
7. C
8. B
9. A
10. A

### **Kunci Jawaban Posttest**

1. A
2. C
3. A
4. C
5. D
6. B
7. B
8. D
9. A
10. C

## Lampiran 8 Validasi Ahli Media

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

#### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POSTER TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SISWA SDN 54 BANDA ACEH

Peneliti : Saswita  
Ahli Materi : Dr. Akmaluddin, S.Pd.I, M.Pd  
Jabatan : Ketua Prodi S2 PMP

Lembar Penelitian ini dimaksud untuk mengumpulkan informasi dari Bapak sebagai ahli media dan mengetahui kelayakan materi pembelajaran yang telah dirancang. Jawaban dan saran dari Bapak berikan sangat membantu saya dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom berdasarkan penilaian Bapak.

Keterangan:

1 = Sangat kurang

2 = Kurang baik

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat baik

**B. Aspek Yang Dinilai**

NO	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Penyajian	1. Tema poster menarik				✓	
		2. Ketepatan pemilihan background					✓
		3. Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓
		4. Kesesuaian tata letak gambar, teks, dan objek yang sesuai					✓
		5. Gambar berkualitas dan dapat terlihat jelas					✓
2	Aspek isi	1. Isi poster menarik perhatian pembaca					✓
		2. Isi poster menampilkan informasi secara terstruktur				✓	
3	Aspek bahasa	1. Kalimat yang terdapat pada poster jelas dan dapat dipahami					✓
		2. Tidak terdapat penafsiran ganda					✓
		3. Kesesuaian Bahasa dengan EYD				✓	
		4. Penulisan tanda baca pada poster sudah tepa				✓	
		Jumlah					

Media video pembelajaran ini:

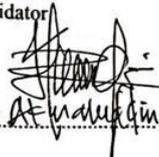
- Valid untuk digunakan dalam kegiatan Pembelajaran
- Kurang valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran
- Tidak valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran

Digunakan Komentar Validator :

.....*Polisinya di besarkan lagi*.....  
.....*Warna sesuai dengan gambar*.....

Banda Aceh, 22 Mei 2024

Validator

  
.....*Dr. Afzalul Hakim, M.Pd*.....

## Lampiran 9 Dokumentasi Ahli Validator



Lampiran 10 Kegiatan Pretest





Lampiran 12 Kegiatan Kelompok (LKPD)



### Lampiran 13 Kegiatan Posttest



Lampiran 14 Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN  
ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No. 34 Rukoh, Banda Aceh 23112 Indonesia | fkip.ac.id | fkip@bbg.ac.id | +62 823-2121-1883



Nomor : 1188/131013/F1/PN/V/2024  
Lampiran : -  
Hal : *Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi*

Kepada Yth,

Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh

Di\_

Tempat

Dengan hormat,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) mengharapkan bantuan Bapak/Ibu agar sudi kiranya memberi izin kepada yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : Saswita  
NIM : 20080007  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengumpulkan data-data di *SD Negeri 54 Banda Aceh* dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

***“Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 54 Banda Aceh”.***

Atas pemberian izin dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 27 Mei 2024  
Dekan/FKIP,

**Dr. Svarfuni, M.Pd**  
NIDN 10628068203

Tembusan:  
1. Yang bersangkutan  
2. Arsip

Lampiran 15 Surat Izin Pengumpulan Data Dinas



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

JALAN. P. NYAK MAKAM NO. 23 GP. KOTA BARU TELP/FAX. (0651) 7555136, 7555137  
E-mail: [dikbud@bandacehkota.go.id](mailto:dikbud@bandacehkota.go.id) Website: [dikbud.bandacehkota.go.id](http://dikbud.bandacehkota.go.id)

Kode Pos: 23125

**IZIN PENELITIAN**  
**NOMOR : 074/A3/2160**

**TENTANG**  
**PENGUMPULAN DATA PADA SD NEGERI 54 KOTA BANDA ACEH**

Dasar : Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh nomor : 1188/131013/F1/PN/V/2024 tanggal 21 Mei 2024, Perihal Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi,

**MEMBERI IZIN**

Kepada :  
Nama : Saswita  
NIM : 20080007  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jenjang : S-1  
Untuk : Mengumpulkan data dalam rangka penyusunan skripsi, dengan judul :  
"Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 54 Banda Aceh."

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi mahasiswa yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil Penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Banda Aceh.
3. Surat ini berlaku sejak tanggal 28 Mei s.d 28 Juni 2024.
4. Kepala sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk yang benar - benar telah melakukan pengumpulan data.
5. Memperhatikan Protokol Kesehatan New Normal Covid-19

Demikianlah surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Banda Aceh, 28 Mei 2023 M  
19 Dzulqaidah 1445 H  
An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH  
KEPALA BIDANG PEMBINAAN SD  
  
JAILANI YUSTI, S.Ag, M.Pd  
Pembina TK  
NIP. 19720401 199801 1 001

Tembusan :  
1. Dekan FKIP UBBG Banda Aceh  
2. Mahasiswa/i yang bersangkutan  
3. Arsip

Lampiran 16 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 54**

Jn. T.Nyak Arief No.140 Peurada, Syiah Kuala, Kota Banda Aceh  
Email : sdn54bna@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 422.2 / SD / 321 / 2024**

Kepala Sekolah Dasar Negeri 54 Kota Banda Aceh menerangkan bahwa :

Nama : Saswita  
NPM : 20080007  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jenjang : S-1

Telah mengumpulkan data penelitian untuk skripsi di SD Negeri 54 Banda Aceh pada tanggal 28 Mei s.d 28 Juni 2024, sesuai dengan Surat Dinas Nomor : 074/A.3/2160 dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 54 Banda Aceh”** dan pelaksanaannya berjalan dengan baik.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 22 Juli 2024  
Kepala Sekolah  
  
**Teuku Muthalla, S.Pd.M.Si**  
Nip. 197.10714 199606 1 001



Lampiran 18 SK Pembimbing II



UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN  
ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No. 34 Rukoh, Banda Aceh 23112 Indonesia | fkip.ac.id | fkip@bbg.ac.id | +62 823-2121-1883



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
NOMOR: 1060/131013/F1/SK/V/2024**

**Tentang**

**PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi bagi mahasiswa, perlu diberikan secara kontinue dan intensif.  
b. Bahwa untuk keperluan tersebut perlu ditunjuk Dosen Pembimbing Skripsi dan ditetapkan dengan surat keputusan.
- Mengingat** : a. Surat Edaran Dikti No. 298/D/T/1986, tanggal 10 Februari 1986 tentang proses dan bimbingan Skripsi/Karya Tulis Akhir Mahasiswa.  
b. Rapat standar bimbingan Skripsi Universitas Bina Bangsa Getsempena Tanggal 19 April 2021.  
c. Buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Program Pendidikan Sarjana (S-1) pada Universitas Bina Bangsa Getsempena tahun 2010.  
d. Hasil Seminar Proposal Skripsi tanggal 05 March 2024 pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan** :  
**Pertama** : Menunjuk Saudara/i :  
**Dr. Lili Kasmini, S.Si, M.Si** Sebagai Pembimbing I  
**Regina Rahmi, M.Pd** Sebagai Pembimbing II

**Untuk membimbing skripsi mahasiswa**

- Nama/NIM** : Saswita / 20080007  
**Program Studi** : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
**Judul Skripsi** : Pengaruh Penggunaan Metode Poster Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada mata Pelajaran IPAS Kelas IV Siswa SDN 54 Banda Aceh
- Kedua** : Dengan Ketentuan:  
1. Bimbingan harus dilaksanakan dengan kontinue dan penuh rasa tanggung jawab dan harus sudah selesai selambat-lambatnya 6 Bulan terhitung sejak Surat Keputusan ini dikeluarkan.  
2. Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.  
3. Surat Keputusan ini akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, jika dalam penetapan ini terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada Tanggal : Selasa, 07 Mei 2024

Dekan FKIP:

  
**Dr. Svarfuni, M.Pd**  
NIDN: 0128068203

**TEMBUSAN:**

1. Ketua Program Studi
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



Digitized by CamScanner

