



**KEEFEKTIFAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET  
TERHADAP HASIL BELAJAR MUATAN IPS  
KELAS IV GUGUS SULTAN AGUNG  
KABUPATEN JEPARA**

**SKRIPSI**

**disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh**

**Nora Sara Damayanti**

**1401416031**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara" karya,

nama : Nora Sara Damayanti

NIM : 1401416031

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 5 Mei 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan


Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,



Drs. Ansori, M.Pd

NIP 196008201987031003



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP 195607041982032002

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara" karya,

nama : Nora Sara Damayanti

NIM : 1401416031

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu tanggal 3 Juni 2020


Semarang, 21 Juli 2020

### Panitia Ujian




Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd.  
NIP 195908211984031001

Sekretaris,




Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19770725200811008

Penguji I,




Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd.  
NIP 199011102015041001

Penguji II,



Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.  
NIP 196203121988032001

Penguji III,



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.  
NIP 195607041982032002

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Nora Sara Damayanti

NIM : 1401416031

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas  
Negeri Semarang

Judul : Keefektifan Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Kartu Kuartet  
Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV Gugus Sultan Agung  
Kabupaten Jepara

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,  
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.  
Pendapat atau temuan orang lain yang teradapat dalam skripsi ini dikutip atau  
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 5 Mei 2020

Peneliti,



Nora Sara Damayanti  
1401416031

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

Tahapan pertama dalam mencari ilmu adalah mendengarkan, kemudian diam dan menyimak dengan penuh perhatian, lalu menjaganya, lalu mengamalkannya dan kemudian menyebarkannya. (Sufyan bin Uyainah)

Kegunaan pendidikan adalah untuk mengajarkan seseorang untuk berpikir dengan intensif dan kritis. Kecerdasan dan karakter itulah tujuan pendidikan sesungguhnya.

(Marthin Luther King Jr)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Alm. Bapak Damin dan Ibu Chumaidah yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Damayanti, Nora Sara.** 2020. *Keefektifan Model Circuit Learning Berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara*. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. 163 halaman.

Berdasarkan data pra penelitian melalui observasi, wawancara, dan data dokumen berupa hasil belajar di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara pada kelas IV diperoleh data hasil belajar muatan IPS kurang optimal. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran *direct instructon* yang berpusat pada guru dan media pembelajaran berupa gambar sehingga kurang optimal dalam memperjelas materi pelajaran IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet terhadap hasil belajar IPS materi peninggalan sejarah Hindu Budha serta untuk mendeskripsikan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara dengan sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 01 Karangrandu sejumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN 02 Pecangaan Wetan sejumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan ganda. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji gain, dan analisis deskriptif.

Hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil belajar *posttest* siswa di kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 76,3 dibandingkan kelas kontrol hanya memperoleh nilai 66,6. Pengamatan aktivitas siswa dengan lembar observasi menunjukkan rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 77% dibandingkan kelas kontrol yaitu 61%. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 2,9627 > t_{tabel} = 2,0009$  maka  $H_0$  ditolak yang berarti model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet lebih efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV.

Simpulan penelitian ini yaitu model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah Hindu Budha dan dapat meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.

**Kata Kunci:** hasil belajar; IPS; keefektifan; kartu kuartet; *Circuit Learning*

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara”. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd., Dosen penguji I;
5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Dosen penguji II;
6. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Dosen penguji III;
7. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd., Dosen validasi ahli materi;
8. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Dosen validasi ahli media;
9. Zainudin, S.Pd., Risang Purwari Budi Mulyanto, S.Pd., Ani Nursilastuti, S.Pd., Satyaning Dyah Nglutiati S.Pd., Kepala SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara;
10. Nur Niati S.Pd., guru kelas IV SDN 01 Karangrandu;
11. Fifi Nirmalasari S.Pd., guru kelas IV SDN 02 Pecangaan Wetan.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan berkah dan pahala dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 5 Mei 2020

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nora Sara Damayanti'.

Nora Sara Damayanti

NIM 1401416031



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah .....	11
1.4 Rumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	13
1.7 Manfaat Teoritis .....	13
1.8 Manfaat Praktis .....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	15
2.1 Kajian Teoritis .....	15
2.1.1 Teori Belajar .....	15
2.1.1.1 Behavioristik .....	15
2.1.1.2 Kognitif.....	16
2.1.1.3 Humanistik .....	19
2.1.1.4 Konstruktivisme .....	20
2.1.2 Hakikat Belajar .....	21
2.1.2.1 Pengertian Belajar .....	21

2.1.2.2	Prinsip-prinsip Belajar .....	23
2.1.2.3	Faktor –faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	26
2.1.3	Pembelajaran .....	31
2.1.3.1	Pengertian Pembelajaran .....	31
2.1.3.2	Komponen Pembelajaran .....	32
2.1.3.3	Pembelajaran Efektif .....	34
2.1.4	Hasil Belajar .....	36
2.1.4.1	Pengertian Hasil Belajar .....	36
2.1.4.2	Penilaian Hasil Belajar .....	40
2.1.5	Aktivitas Belajar Siswa .....	42
2.1.6	Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i> .....	45
2.1.6.1	Pengertian Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i> .....	45
2.1.6.2	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i> .....	46
2.1.6.3	Ciri-ciri Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i> .....	48
2.1.6.4	Kekurangan Model pembelajaran <i>Direct Instruciton</i> .....	49
2.1.7	Model Pembelajaran <i>Circuit Learning</i> .....	51
2.1.7.1	Pengertian Model Pembelajaran <i>Circuit Learning</i> .....	51
2.1.7.2	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Circuit Learning</i> .....	54
2.1.7.3	Kelebihan Model Pembelajaran <i>Circuit Learning</i> .....	56
2.1.8	Media Pembelajaran kartu Kuartet .....	57
2.1.8.1	Pengertian Media Pembelajaran .....	57
2.1.8.2	Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	60
2.1.8.3	Jenis Media Pembelajaran .....	60
2.1.8.4	Manfaat Media pembelajaran .....	62
2.1.8.5	Media Pembelajaran Kartu Kuartet .....	63
2.1.9	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD .....	67
2.1.9.1	Pengertian IPS .....	67
2.1.9.2	Tujuan Pembelajaran IPS .....	69
2.1.9.3	Karakteristik Pembelajaran IPS .....	71
2.1.9.4	Ruang Lingkup IPS di SD .....	73
2.1.9.5	Pembelajaran IPS di SD .....	75

2.1.10	Keefektifan Model <i>Circuit Learning</i> Berbantuan Kartu Kuartet .....	76
2.2	Kajian Empiris .....	79
2.3	Kerangka Berpikir .....	82
2.4.1	Hipotesis .....	86
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>87</b>
3.1	Desain Penelitian .....	87
3.1.1	Pendekatan .....	87
3.1.2	Jenis Penelitian.....	87
3.2	Desain Eksperimen .....	89
3.3	Prosedur Penelitian.....	90
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian .....	93
3.4.1	Tempat Penelitian .....	93
3.4.2	Waktu Penelitian .....	93
3.5	Populasi dan Sampel .....	94
3.5.1	Populasi .....	94
3.5.2	Sampel .....	95
3.6	Variabel Penelitian .....	97
3.6.1	Variabel Bebas atau Independen.....	97
3.6.2	Variabel Terikat atau Dependen .....	97
3.7	Definisi Operasional Variabel .....	97
3.8	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	100
3.8.1	Teknik Pengumpulan Data .....	100
3.8.1.1	Tes .....	100
3.8.1.2	Observasi .....	101
3.8.1.3	Dokumentasi .....	102
3.8.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	102
3.8.2.1	Validitas Instrumen .....	102
3.8.2.2	Reliabilitas Instrumen .....	104
3.8.2.3	Taraf Kesukaran .....	106
3.8.2.4	Daya Pembeda .....	107
3.9	Teknik Analisis Data .....	109

3.9.1	Analisis Data Awal/ Uji Persyaratan .....	109
3.9.1.1	Uji Normalitas .....	109
3.9.1.2	Uji Homogenitas .....	111
3.9.2	Analisis Data Akhir .....	112
3.9.2.1	T-Test .....	112
3.9.2.2	N-Gain .....	114
3.9.2.3	Analisis data Deskriptif .....	114
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		116
4. 1	Hasil Penelitian .....	116
4.1.1	Hasil Belajar Siswa .....	116
4.1.2	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ....	118
4.1.3	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	119
4.1.4	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ...	120
4.1.5	Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	121
4.1.6	Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	112
4.1.7	Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	123
4.1.8	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	125
4.1.8.1	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol .....	126
4.1.8.2	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen .....	132
4.1.8.3	Perbedaan Rata-rata Skor Aktivitas Siswa .....	140
4.1.9	Deskripsi Proses Pembelajaran .....	141
4.2	Pembahasan .....	145
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian .....	146
4.2.1.1	Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	146
4.2.1.2	Hasil <i>Posttest dan Aktivitas</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	147
4.2.1.3	Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	153
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian .....	156
4.2.2.1	Implikasi Teoritis .....	156

4.2.2.2	Implikasi Praktis .....	158
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis .....	159
BAB V PENUTUP .....		160
5.1	Simpulan .....	160
5.2	Saran .....	161
DAFTAR PUSTAKA .....		163

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Taksonomi Bloom Revisi .....	38
Tabel 2.2	Kompetensi Dasar dan Indikator .....	75
Tabel 3.1	Data Siswa Kelas IV di SDN Gugus Sultan Agung Kab. Jepara .....	95
Tabel 3.2	Definisi Operasional Variabel .....	97
Tabel 3.3	Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba .....	104
Table 3.4	Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba .....	107
Tabel 3.5	Kriteria Indeks Daya Pembeda Instrumen .....	107
Tabel 3.6	Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Uji Coba .....	108
Tabel 3.7	Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba .....	109
Tabel 3.8	Persentase Aktivitas Siswa .....	115
Tabel 4.1	Hasil Belajar Siswa .....	117
Tabel 4.2	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	118
Tabel 4.3	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	119
Tabel 4.4	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	120
Tabel 4.5	Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	121
Tabel 4.6	Hasil Uji <i>Independen Sampel T-Test</i> .....	123
Tabel 4.7	Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	125

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Ketuntasan hasil Belajar PAS IPS Gasal .....	5
Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	59
Gambar 2.2	Alur Kerangka Berpikir .....	85
Gambar 3.1	Desain <i>Nonequivalent Control Group</i> .....	89
Gambar 3.2	Alur Prosedur Penelitian .....	90
Gambar 4.1	Diagram Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar .....	121
Gambar 4.2	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	126
Gambar 4.3	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2 .....	128
Gambar 4.4	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3 .....	129
Gambar 4.5	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4 .....	131
Gambar 4.6	Persentase Aktivitas Siswa kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	133
Gambar 4.7	Persentase Aktivitas Siswa kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	135
Gambar 4.8	Persentase Aktivitas Siswa kelas Eksperimen Pertemuan 3 .....	137
Gambar 4.9	Persentase Aktivitas Siswa kelas Eksperimen Pertemuan 4 .....	139
Gambar 4.10	Rata-rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	141

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	174
Lampiran 2	Silabus dan RPP Kelas Eksperimen .....	179
Lampiran 3	Silabus dan RPP Kelas Kontrol .....	237
Lampiran 4	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa .....	289
Lampiran 5	Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba .....	296
Lampiran 6	Soal Uji Coba.....	312
Lampiran 7	Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	333
Lampiran 8	Pedoman Penskoran Soal Uji Coba .....	334
Lampiran 9	Daftar Hasil Tes Uji Coba .....	335
Lampiran10	Skor Tertinggi Tes Uji Coba .....	336
Lampiran 11	Skor Terendah Tes Uji Coba .....	337
Lampiran 12	Analisis Instrumen Soal Uji Coba .....	338
Lampiran 13	Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba .....	358
Lampiran 14	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	364
Lampiran 15	Kunci Jawaban dan Pedoman Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	379
Lampiran 16	Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	380
Lampiran 17	Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol .....	381
Lampiran 18	Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol .....	383
Lampiran 19	Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	385
Lampiran 20	Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen .....	386
Lampiran 21	Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen .....	388
Lampiran 22	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	390
Lampiran 23	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	391
Lampiran 24	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	393
Lampiran 25	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	394
Lampiran 26	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	395
Lampiran 27	Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	397



Lampiran 28 Analisis Uji Hipotesis .....	398
Lampiran 29 Uji N-Gain .....	400
Lampiran 30 Aktivitas Siswa kelas Kontrol .....	403
Lampiran 31 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen .....	408
Lampiran 32 Rata-rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	413
Lampiran 33 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	414
Lampiran 34 Dokumentasi .....	417

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada kurikulum 2013, pendidikan nasional memiliki ranah, tujuan, kompetensi dalam standar isi yang telah diatur di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 terdiri dari sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, keterampilan, dan berisikan kriteria ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi yang harus dicapai siswa, sehingga dapat menentukan kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Standar isi disesuaikan dengan substansi tujuan pendidikan nasional dalam domain sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang merupakan tujuan kurikulum 2013.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pada Muatan Pembelajaran Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi yaitu (1) kompetensi sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan; dan (4) keterampilan. Tujuan kurikulum tersebut dapat dicapai saat proses pembelajaran berlangsung, kegiatan yang mendukung pembelajaran maupun di luar kegiatan pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian menyebutkan pembelajaran adalah kegiatan belajar yang melibatkan komunikasi secara aktif antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar.

Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan memiliki tujuan untuk menilai pencapaian standar kompetensi lulusan untuk semua muatan pembelajaran.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang standar isi menyebutkan terdapat delapan muatan pembelajaran pada kurikulum SD/MI, salah satunya muatan pembelajaran IPS, sehingga muatan pembelajaran IPS wajib diberikan kepada peserta didik pada jenjang pendidikan dasar. Ruang lingkup muatan pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar terdiri (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan sistem sosial dan budaya; (3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pada Muatan Pembelajaran Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa ruang lingkup materi pada muatan pembelajaran IPS untuk kelas IV di satuan pendidikan dasar meliputi (1) karakteristik ruang dan sumber daya alam; (2) keragaman sosial budaya, kegiatan ekonomi; (3) sejarah kerajaan Hindu/Budha/Islam serta pengaruhnya pada masyarakat. Pelaksanaan pembelajaran pada muatan IPS di satuan pendidikan dasar kurikulum 2013 dilakukan secara tematik terpadu.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menyebutkan kriteria pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan kurikulum 2013 diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, dan menyenangkan dengan melibatkan peran siswa secara aktif yang disesuaikan pada kemampuan dan karakteristik siswa.

Suhada (2017:27) menjelaskan pengertian IPS merupakan kegiatan mempelajari dan menganalisis gejala sosial dari berbagai aspek kehidupan masyarakat secara terpadu yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dengan menggunakan pendekatan interdisipliner atau multidipliner. Ilmu geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik, psikologi sosial, dan filsafat merupakan sumber bahan kajian dari IPS. Menurut Surahman dan Mukminan (2017:2) IPS merupakan muatan pembelajaran dengan pendekatan interdisipliner dari perpaduan disiplin ilmu sosial yang bertujuan agar siswa memiliki stimulus dalam menyelesaikan berbagai masalah sosial.

Pelaksanaan pembelajaran IPS telah berjalan sesuai dengan tujuan dan ruang lingkup IPS, namun masih terdapat masalah salah satunya yang dikemukakan oleh Rosramadhana (2017:52) memandang bahwa pembelajaran IPS memiliki banyak permasalahan dari berbagai faktor. Faktor tersebut antara lain penyusunan materi yang kurang optimal, penggunaan media pembelajaran yang terbatas, kurangnya pengelolaan sumber belajar yang baik, penerapan model mengajar konvensional yang membuat siswa mudah bosan. Siswa kurang responsif dan kreatif dalam pembelajaran IPS karena dalam proses pembelajaran IPS hanya menekankan kegiatan membaca dan menghafal pelajaran, sehingga siswa cenderung kurang tertarik untuk mempelajari IPS.

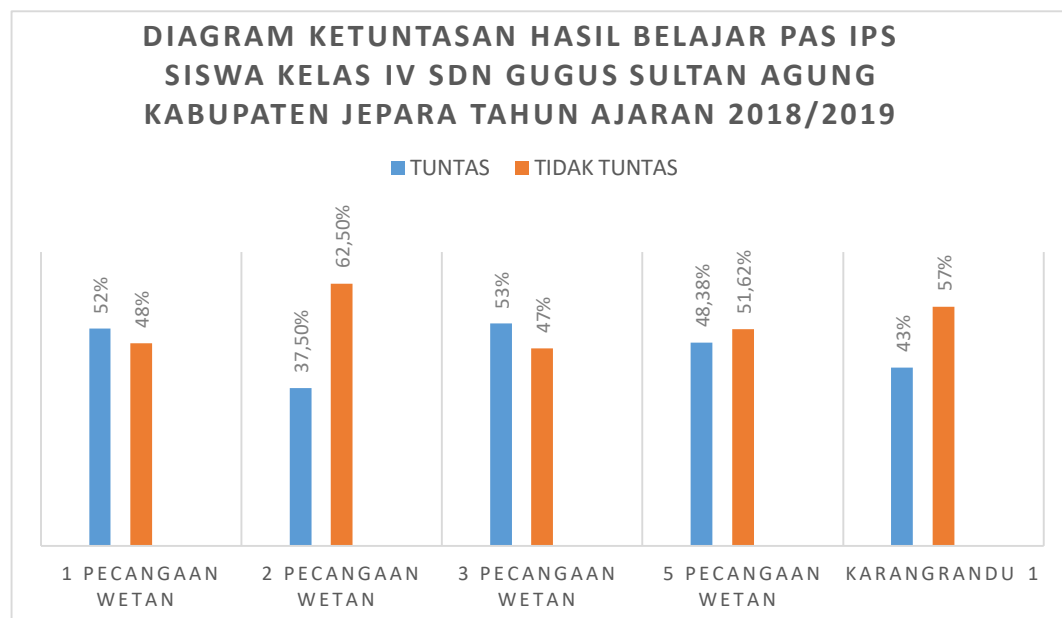
Permasalahan pembelajaran IPS juga terjadi di lingkungan sekolah dasar. Berdasarkan data pra penelitian melalui kegiatan observasi, wawancara dan data dokumen berupa hasil belajar di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara pada kelas IV, diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran. Minat belajar IPS

kurang optimal karena materi pada muatan pembelajaran IPS cukup luas sehingga banyak materi yang harus dibaca dan dihafalkan. Salah satu materi IPS yang memiliki cakupan materi cukup luas yaitu pada materi peninggalan sejarah.

Menurut hasil observasi dan wawancara, guru cenderung menggunakan model pembelajaran *direct instruction*. Pada model tersebut peran guru sangat menonjol dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa menggantungkan materi pelajaran pada guru sehingga siswa dalam kegiatan belajar cenderung tidak aktif, media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan alat bantu berupa gambar lalu ditunjukkan secara klasikal di depan kelas yang dirasa masih kurang efektif dan materi yang disampaikan belum bisa dipahami dengan jelas, sehingga dalam pembelajaran siswa masih berpikir secara abstrak dan hasil belajar IPS kurang optimal.

Data kualitatif tersebut diperkuat dengan data hasil belajar Penilaian Akhir Semester IPS pada semester satu siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara tahun ajaran 2018/2019. SDN 1 Pecangaan Wetan dengan jumlah 29 siswa sebanyak 14 (48%) nilainya dibawah rata-rata, sedangkan 15 siswa (52%) nilainya diatas rata-rata. SDN 2 Pecangaan Wetan dengan jumlah 24 siswa sebanyak 15 siswa (62,5%) nilainya dibawah rata-rata, sedangkan 9 siswa (37,5%) nilainya diatas rata-rata. SDN 3 Pecangaan Wetan dengan jumlah 34 siswa sebanyak 16 siswa (47%) nilainya dibawah rata-rata, sedangkan 18 siswa (53%) nilainya diatas rata-rata. SDN 5 Pecangaan Wetan dengan jumlah 31 siswa sebanyak 16 siswa (51,62%) nilainya dibawah rata-rata, sedangkan 15 siswa (48,38%) nilainya diatas rata-rata. SDN 1 Karangrandu dengan jumlah siswa 40

siswa sebanyak 23 siswa (57%) nilainya dibawah rata-rata, sedangkan 17 siswa (43%) nilainya diatas rata-rata. KKM pada muatan pembelajaran IPS SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara yaitu 70. Sehingga, dari jumlah siswa sebanyak 158 siswa, 84 siswa (53,16%) nilainya masih di bawah KKM dan sisanya 74 siswa (46,83%) sudah di atas KKM. Berikut disajikan diagram ketuntasan hasil belajar PAS IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara:



**Gambar 1.1** Ketuntasan Hasil Belajar PAS IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara Tahun Ajaran 2018/2019

Dari permasalahan tentang pembelajaran IPS tersebut peneliti ingin menguji keefektifan model dan media pembelajaran yang dipandang lebih efektif yaitu model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet. Model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa karena pada model *circuit learning* lebih mengedepankan pemberdayaan pikiran dalam memperoleh pengetahuannya dengan cara yang dipahami oleh siswa melalui peta konsep, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Menurut Bikhurin'in, Husna, dan Martanti (2018: 90) menyebutkan bahwa pembelajaran *circuit learning* merupakan model yang menyajikan materi dalam bentuk peta konsep yang memudahkan dalam penyampaian materi pelajaran dan siswa dapat mempelajari konsep materi IPS dengan jelas. Pada model *circuit learning* siswa akan berlatih secara berkelompok untuk membuat peta konsep. Adanya pembuatan peta konsep dalam pembelajaran mempermudah siswa memahami materi IPS yang luas dan membutuhkan hafalan untuk memahaminya secara ringkas. Pembelajaran akan lebih interaktif jika dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Media tersebut adalah kartu kuartet karena kartu kuartet merupakan salah satu permainan anak-anak berupa kartu bergambar dilengkapi dengan tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Permainan menggunakan media kartu kuartet dapat menciptakan kegiatan belajar sambil bermain dengan mengambil tema yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari sehingga siswa mudah untuk menghafal dan memahami materi pelajaran (Prasidya, 2018:906). Model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet diharapkan dapat meningkatkan keefektifan belajar dengan menciptakan kegiatan belajar sambil bermain yang berlangsung secara aktif karena siswa dapat terlibat langsung selama kegiatan pembelajaran yang diwujudkan dalam kegiatan membuat peta konsep secara berkelompok setelah masing-masing siswa dalam satu kelompok melakukan permainan kartu kuartet dilanjutkan dengan membuat peta konsep sesuai dengan topik materi yang mereka peroleh dari hasil bermain kartu kuartet dan diakhir pembelajaran siswa membuat rangkuman dari materi pelajaran yang telah mereka

pelajari untuk memudahkan siswa mengingat dan memahami materi pelajaran sehingga suasana pembelajaran berlangsung interaktif dan menyenangkan.

Pramita, Sudarma, Murda (2019:27) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggunakan model *circuit learning* membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dengan kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa karena siswa dapat mencari pengetahuan yang didapat secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, selain itu model *circuit learning* dapat meningkatkan daya kreativitas siswa serta melatih konsentrasi siswa untuk fokus dalam kegiatan belajar yang diwujudkan dalam bentuk kegiatan membuat peta konsep dan rangkuman di akhir pembelajaran sehingga materi pembelajaran yang dipelajari dapat bertahan lama dalam ingatannya.

Menurut Sanjaya (2014:163) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara dalam penyampaian pesan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan manfaat praktis di dalam proses belajar seperti dapat memperjelas materi penyajian materi pelajaran; merangsang siswa untuk menimbulkan motivasi belajar siswa; mengatasi keterbatasan ruang, indera, dan waktu; memberikan kesamaan pengalaman belajar siswa (Arsyad, 2014:29).

Media pembelajaran yang dapat mendukung model *circuit learning* salah satunya adalah kartu kuartet. Menurut Mulyono, Julia, dan Kurnia (2016: 484) kartu kuartet yaitu menyajikan beberapa sub tema dilengkapi dengan gambar yang harus disusun sesuai tema dan aturan. Kartu kuartet berisi tema gambar yang ditulis pada bagian paling atas, kemudian dibawah judul terdapat tulisan sub tema yang



diletakkan dua baris kanan dan kiri secara menurun, tulisan yang menjelaskan gambar diberi warna berbeda dengan lainnya. Pernyataan tersebut didukung dengan teori Piaget yaitu teori perkembangan kognitif. Pada siswa sekolah dasar yang berumur 7-11 tahun masuk dalam tahap perkembangan operasional konkret, dalam perkembangan ini tingkat berpikir siswa membutuhkan benda nyata dan bisa melakukan pengelompokan benda. Sehingga siswa sekolah dasar sudah dapat berfikir secara logis dan mengelompokkan gambar sejenis sesuai dengan arahan yang telah diberikan. Penelitian yang mendukung pengembangan media kartu kuartet dalam pembelajaran adalah penelitian oleh Wulandari dan Damayanti (2019) dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar” diperoleh hasil bahwa media kartu kuartet berkualitas dan layak digunakan untuk keterampilan menulis narasi sugestif dengan persentase 92,28% yang berarti media kartu kuartet layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang mendukung dalam penggunaan model *circuit learning* sebagai pemecahan masalah ini adalah penelitian oleh Saufani Rosyida, M.Ismail, dan Sukardi (2018: 67) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar PKn”. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Hasil analisis data menjelaskan bahwa rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 80,3 dengan menerapkan model *circuit learning* berbantuan kartu soal lebih tinggi sedangkan pada kelas kontrol 71,84, dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,613 > 1,675$ ), maka model *circuit*

*learning* berbantuan kartu soal dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar PKN.

Penelitian dari Othman, Ya'acob, Azman, Thang, Kamarulzaman, Stapa, Hashim, Mokhtar, dan Mohamad (2014:9) yang berjudul "*Circuit Learning Teacher's And Student's Reactions To An Innovative Approach In Language Teaching*". Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kelompok kecil dapat menghasilkan partisipasi aktif dari setiap anggota dalam suatu kelompok. Dengan menerapkan *circuit learning* dapat memberikan pengaruh yang berhasil terhadap pengalaman kemampuan berbahasa.

Penelitian yang dilakukan oleh YuLung Wu, Yu Tien Wu, dan ShuMey Yu (2016: 37) yang berjudul "*An Augmented-Reality Interactive Card Game for Teaching Elementary School Students*". Dari penelitian ini menerangkan bahwa siswa melakukan kegiatan belajar sambil bermain yang membuat siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan proses pembelajaran, sebuah permainan yang dilakukan menggunakan permainan kartu interaktif sebagai alat bantu pengajaran. Melalui permainan kartu interaktif sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian oleh Sidqi dan Rukmi (2016) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Tema Indahnya Negeriku Siswa Kelas IV SDIT At-Taqwa Surabaya". Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan perolehan uji t menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,08 > 2,06$ ) maka terdapat pengaruh yang signifikan

dalam penggunaan media kartu kuartet terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV.

Dari uraian latar belakang tersebut, penelitian akan mengkaji permasalahan melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Kelas IV Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Model pembelajaran yang diterapkan yaitu *direct instruction* (pengajaran langsung) cenderung membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Model pembelajaran yang cenderung tidak bervariasi membuat siswa jenuh dan bosan, sehingga minat belajar siswa rendah untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.
3. Selama proses pembelajaran berlangsung guru cenderung kurang mampu mengelola kelas dengan baik saat pembentukan kelompok diskusi di kelas, sehingga dalam proses pembelajaran kurang kondusif dan efektif.
4. Sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional berupa ceramah dan diskusi baik secara kelompok maupun klasikal sehingga siswa merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
5. Siswa kurang tertarik dengan muatan pembelajaran yang banyak menerapkan metode ceramah dan hafalan khususnya pada muatan pembelajaran IPS, karena kebanyakan siswa kurang suka untuk membaca dan menghafal materi yang terlalu banyak.

6. Media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung berupa gambar sehingga proses berpikir siswa masih bersifat abstrak yang menyebabkan tingkat pemahaman siswa kurang optimal.
7. Siswa kurang memiliki minat baca pada muatan pembelajaran yang mempunyai ruang lingkup materi cukup luas seperti muatan pembelajaran IPS, sehingga minat siswa untuk belajar IPS cukup rendah.
8. Siswa kurang termotivasi untuk belajar sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif yang menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang aktif.
9. Siswa kurang bersemangat belajar pada saat kegiatan pembelajaran IPS karena banyak konsep materi yang harus dipahami dan diingat sehingga membutuhkan kemampuan daya ingat yang cukup.
10. Sebanyak 53,16% dari jumlah siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung memperoleh rata-rata hasil belajar pada muatan pembelajaran IPS masih rendah dan belum tuntas KKM.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada penggunaan model pembelajaran dan hasil belajar IPS yang rendah karena guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang lebih menekankan peran guru (*direct instruction*) berbantuan media gambar saat proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan mengkaji keefektifan model pembelajaran lain yaitu *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet pada muatan pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah Hindu Budha di kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah hasil belajar IPS dengan model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet di kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet di kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara?
3. Bagaimanakah keefektifan penggunaan model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet daripada menggunakan model *direct intructions* berbantuan gambar dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan hasil belajar IPS dengan model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet di kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet di kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara
3. Menguji keefektifan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet daripada menggunakan model *direct instruction* berbantuan gambar dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis dalam penelitian ini adalah memberikan gambaran tentang penggunaan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPS.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Siswa dapat memiliki pengalaman baru menggunakan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet saat pembelajaran serta dapat menerima pengalaman belajar yang baru, membantu siswa untuk memahami konsep teori peninggalan sejarah Hindu Budha dengan pengetahuan yang diperoleh sendiri melalui peta konsep sehingga lebih bermakna dan dapat meningkatkan aktivitas, kreativitas, serta hasil belajar siswa.

#### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Hasil penelitian dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan inovatif.

### 1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan lulusan sekolah serta mendorong sekolah untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif.

### 1.6.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti untuk memperoleh pengalaman dan ilmu pengetahuan terkait model pembelajaran yang sesuai digunakan dalam kegiatan pembelajaran, serta untuk mengukur seberapa besar hasil yang telah dicapai siswa dalam muatan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara, mengetahui keefektifan model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet terhadap muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Teori Belajar**

###### 2.1.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Budiningsih (2017: 20) menjelaskan bahwa teori belajar behavioristik merupakan perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi yang ditimbulkan antara rangsangan berupa *input* dan respon berupa *output*, selain itu faktor penguatan juga berperan penting untuk mendorong munculnya sebuah respon. Sementara menurut Suyono dan Haryanto (2017:59) teori belajar behavioristik ditandai dengan adanya *input* berupa stimulus dan *output* berupa respon yang berakibat pada perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Suprihatiningrum (2013:16) menjelaskan bahwa adanya perubahan tingkah laku siswa merupakan bagian dari respon siswa terhadap kondisi lingkungan yang ada disekitar dan hasil belajar.

Menurut Suprihatiningrum (2013:18-36) terdapat beberapa teori belajar behavioristik, antara lain:

a. Teori *Operant Conditioning* oleh Skinner

Teori ini menjelaskan bahwa hasil dari kegiatan belajar dapat dihubungkan melalui usaha-usaha dari hasil percobaan dan kegagalan (*Trial and error learning*).

b. Teori pembiasaan klasik yang dikemukakan oleh Pavlov (dalam Suprihatiningrum 2013:19-20) mengatakan bahwa tingkah laku individu dapat disesuaikan dengan apa yang diinginkan dan dapat berlangsung secara berulang-ulang.



c. Teori *Operant Conditioning* oleh Skinner

*Operant* berupa penguatan positif maupun negatif. Menurut Rifa'i dan Anni (2016:131) menjelaskan bahwa penguatan positif dapat berupa sebuah hadiah atau pujian sehingga adanya kecenderungan perilaku yang dapat diulang kembali, sedangkan penguatan negatif berupa sebuah hukuman yang cenderung dapat membuat perilaku tersebut akan ditinggalkan atau dihilangkan.

d. Teori belajar Gagne

Slameto (2010:3) memberikan definisi belajar yaitu sebuah proses untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang akan berpengaruh terhadap terhadap tingkah laku.

Dari pendapat tersebut, teori belajar behavioristik merupakan teori yang mendukung kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *circuit learning*, karena stimulus yang diberikan kepada siswa berupa tanya jawab yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar, penyajian materi dengan menggunakan peta konsep sehingga siswa mudah memahami konsep materi dan tertarik untuk memperhatikan kegiatan pembelajaran (respon). Pada model pembelajaran *circuit learning* terdapat penguatan berupa pemberian hadiah atau pujian dan semangat sehingga dapat memberikan stimulus yang menghasilkan perilaku belajar yang baik pada diri siswa.

2.1.1.2 Teori Belajar Kognitif (Jean Piaget)

Menurut Anidar (2017:8-9) menjelaskan bahwa teori belajar kognitif lebih mengutamakan proses berfikir secara kompleks yang berarti dalam menerapkan kegiatan pembelajaran lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar.

Pada teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh piaget menekankan bahwa siswa akan belajar lebih baik jika mereka aktif dengan didukung oleh tindakan guru sebagai fasilitator serta ruang kelas yang dapat mendorong siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sumiati dan Asra (2011: 47) teori belajar kognitif merupakan suatu proses terpadu yang berlangsung didalam diri seseorang untuk memperoleh pemahaman dan struktur kognitif baru, atau untuk mengubah pemahaman dan struktur kognitif lama. Teori kognitif bertentangan dengan teori belajar behavioristik, karena pada teori ini stimulus dari luar individu tidak ikut terlibat dalam mempengaruhi perubahan perilaku melainkan faktor internal yang digunakan untuk mengolah informasi. Berikut tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2017:37-39):

- a. Tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap ini ditandai dengan perkembangan yang didasarkan pada tindakan secara bertahap dan kemampuan anak dari kegiatan motorik yang sederhana.
- b. Tahap praoperasional (2-7/8 tahun), tahap ini ditandai dengan penggunaan bahasa tanda dan perkembangannya secara intuitif. Pada tahap ini dibagi menjadi dua, yang terdiri dari: (1) preoperasional (2-4 tahun) dengan ciri anak sudah menggunakan bahasa sederhana; (2) intuitif (4-7 atau 8 tahun) dengan ciri anak sudah memperoleh pengetahuan yang sedikit abstrak.
- c. Tahap operasional konkret (7 atau 8 -11 atau 12 tahun), tahap ini ditandai dengan anak sudah bisa berpikir logis hanya menggunakan benda-benda konkret saja.

d. Tahap operasional formal ( 11 atau 12 tahun – 18 tahun) , tahap ini ditandai dengan anak telah mampu berpikir secara abstrak dan logis melalui kegiatan menafsirkan dan mengembangkan hipotesa.

Mitasari (2018:42) menjelaskan bahwa siswa SD berada di tahap operasional konkret dari segi perkembangan kognitif karena pada tingkatan ini siswa akan mulai menggunakan penalaran secara sederhana dan ingin tahu segalanya.

Dari pendapat tersebut, teori belajar kognitif merupakan teori yang mendukung kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet, karena di dalam proses pembelajaran terdapat kegiatan yang menunjang proses berpikir dengan menggunakan penalaran siswa secara sederhana seperti pada langkah kegiatan membuat peta konsep, mengajak siswa untuk menempel dan menganalisis gambar sesuai dengan materi pelajaran dan melakukan permainan kartu kuartet dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mencari dan mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh dengan guru memberikan fasilitas belajar untuk lebih mendalami materi pelajaran melalui peta konsep yang dibuat secara berkelompok setelah melakukan permainan kartu kuartet, selain itu proses pembelajaran yang menerapkan kegiatan belajar sambil bermain dapat memberikan sebuah tantangan kepada siswa untuk memecahkan permainan tersebut, sehingga dapat mendorong siswa untuk berpikir dalam kegiatan pembelajaran.

### 2.1.1.3 Teori Belajar Humanistik

Baharuddin dan Wahyuni (2015:196) teori belajar humanistik memandang bahwa belajar bukan sekedar pengembangan kualitas kognitif, melainkan proses yang melibatkan seluruh bagian atau domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teori belajar humanistik menekankan pentingnya emosi, komunikasi yang terbuka, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh setiap siswa sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar menjadikan siswa sebagai individu yang bertanggungjawab, penuh perhatian terhadap lingkungannya, mempunyai kedewasaan emosi dan spiritual. Suprihatiningrum (2013:31-32) menjelaskan bahwa teori belajar humanistik bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya karena dalam pembelajaran siswa dihadapkan pada proses pembelajaran yang memberikan makna yang berarti dari belajar yang sesungguhnya. Sehingga dalam teori humanistik, setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan minat dan kemampuan yang dimiliki, serta kreativitas siswa sehingga kemampuan siswa akan lebih terasah dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *circuit learning* didukung oleh teori belajar humanistik, karena terdapat kegiatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas yang dimilikinya seperti kegiatan membuat peta konsep yang dilakukan secara berkelompok sesuai dengan tingkat pemahaman individu terhadap materi yang telah dipelajari dan harus menggunakan bahasa mereka sendiri yang didukung daya kreativitas masing-masing, hal tersebut dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

#### 2.1.1.4 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Suprihatiningrum (2013:22) kegiatan belajar akan lebih bermakna dengan memahami lalu menerapkan ilmu yang diperoleh dari kegiatan belajar di dalam kehidupan sehari-hari bukan hanya sekedar mengingat ilmu yang telah dipelajarinya. Tujuan pembelajaran dapat tercapai saat peran siswa terlibat secara aktif dan interaktif menyebabkan siswa lebih fokus memperhatikan pelajaran, sehingga pembelajaran dapat dikatakan bermakna (Ulfa, 2015:14).

Budiningsih (2017:58-59) menjelaskan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan sebuah proses dalam pembentukan pengetahuan. Pada teori ini memandang bahwa siswa sudah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sebuah hal. Dalam teori belajar konstruktivisme lebih menekankan peran siswa dalam aktivitas proses pembelajaran karena mendorong siswa untuk mencari dan mentransformasikan informasi yang diperolehnya, sehingga siswa diharuskan untuk memiliki banyak ide-ide serta dapat memecahkan masalah. Pada teori belajar ini tugas pendidik yaitu dapat membantu siswa memahami konsep-konsep penting yang dapat memperkuat pemikiran siswa serta dapat membangun pengetahuan yang dimilikinya, sehingga pendidik dapat menyajikan materi pelajaran yang bermakna.

Menurut Wijanarko, Sukarjo, dan Purnomo (2014:25) menjelaskan bahwa terdapat teori belajar yang menekankan peran siswa secara aktif dalam proses pembelajaran serta dapat membangun pengetahuan yang dimilikinya yaitu teori konstruktivisme. Tujuan pembelajaran yang menggunakan teori belajar konstruktivisme yaitu membantu siswa untuk dapat mempelajari sesuatu, sehingga dapat mendorong siswa untuk membangun pengetahuan yang dimilikinya

berdasarkan pengalaman yang dimilikinya, untuk mencapai tujuan tersebut maka siswa harus interaktif saat kegiatan belajar. Usaha yang dapat dilakukan untuk mencapai hal tersebut yaitu (1) menciptakan lingkungan belajar yang demokratis; (2) menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif melibatkan banyak arah komunikasi; (3) seorang pendidik harus dapat merencanakan pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat terpenuhi dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Rifai'i dan Anni, 2016:194).

Dari pendapat tersebut, teori konstruktivisme merupakan teori yang mendukung kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *circuit learning*, karena pada model tersebut pelaksanaan kegiatan belajar berlangsung lebih aktif. Aktivitas siswa lebih ditonjolkan dengan siswa menemukan sendiri dan mengolah pengetahuan yang diperolehnya melalui pengalaman yang dimilikinya. Model *circuit learning* sesuai dengan teori konstruktivisme karena memiliki kesamaan antara lain, adanya kegiatan yang membangun, membentuk, dan menciptakan makna dalam pembelajaran. Pada model *circuit learning* hal tersebut diwujudkan dalam peta konsep yang dibuat siswa sendiri secara berkelompok.

### **2.1.2 Hakikat Belajar**

#### **2.1.2.1 Pengertian Belajar**

Menurut Hamdani (2011: 17) belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun yang berlangsung sepanjang hidup serta merupakan ciri khas yang dilakukan oleh manusia melalui hubungan timbal balik dengan lingkungan fisik maupun sosial. Santi dan Amalina (2019:2-3) menjelaskan bahwa belajar

merupakan kegiatan yang menghasilkan perubahan secara permanen berupa pengetahuan, perilaku dan kepribadian. Dimiyati dan Mudjiono (2015:7) menjelaskan bahwa hasil perilaku siswa yang didapatkan dari lingkungan sekitar berupa kondisi alam, makhluk hidup atau benda-benda yang dijadikan sebagai bahan belajar merupakan pengertian dari belajar, sehingga siswa menjadi penentu terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Fathurrohman (2017:24) menjelaskan bahwa belajar adalah kemampuan siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sekitar, sehingga siswa memiliki inisiatif untuk mencari pengatahuannya sendiri.

Suprihatiningrum (2013:15) mendefinisikan belajar merupakan suatu kegiatan yang berlangsung secara interaktif dan memberikan perubahan pada sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Slameto (2010:2) menerangkan bahwa maksud dari belajar yaitu rangkaian tindakan yang bersifat interaktif dengan keadaan sekitar akan berpengaruh terhadap perubahan perilaku yang bersifat menyeluruh.

Pendapat lain yang diuraikan oleh Kusumadewi, Ulia dan Ristanti (2019: 15) bahwa setelah melakukan kegiatan belajar, maka akan menghasilkan rangsangan dan respon pada diri individu. Sedangkan menurut Piaget (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2015:13) segala yang terbentuk dari hasil interaksi individu dengan lingkungannya merupakan hal yang berkaitan dengan belajar sehingga dapat merangsang intelektual siswa. Husamah, Yuni, Arina, dkk (2016:4) belajar merupakan sebuah proses bukan sebuah hasil karena cakupan belajar lebih luas dan hasilnya berupa perubahan perilaku. Belajar berkaitan dengan kegiatan yang melibatkan jiwa dan raga untuk mencapai perubahan perilaku yang merupakan hasil

pengalaman interaksinya dengan lingkungan sekitar mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Djamarah, 2015:13).

Dari pendapat tersebut menjelaskan bahwa hasil tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan yang ada di sekitar. Lingkup belajar tidak hanya terbatas pada kegiatan mengingat saja melainkan kegiatan belajar dikaitkan dengan pengalaman siswa sendiri sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya. Selain itu belajar tidak hanya beracuan pada hasil yang didapat baik dari segi sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotrik) namun lebih menekankan pada perubahan tingkah laku (stimulus dan respon) setiap individu yang sesuai dengan tujuan belajar yang telah ditetapkannya. Pada penelitian ini menekankan pada ranah kognitif (pengetahuan) yang diukur menggunakan tes bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

#### 2.1.2.2 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Suprijono (2017:4-5) menyebutkan prinsip-prinsip belajar terdiri dari: (1) belajar merupakan perubahan perilaku yang disadari dan berkesinambungan serta memberikan manfaat bagi kehidupan; (2) belajar merupakan suatu proses yang merupakan satu kesatuan dari berbagai komponen belajar; (3) belajar merupakan bentuk pengalaman yang terbentuk dari hasil interaksi dengan lingkungan sekitar.

Slameto (2010: 27-28) menjelaskan bahwa prinsip belajar meliputi: (1) sesuai dengan prasyarat yang diperlukan dalam belajar seperti siswa harus berpartisipasi aktif, belajar menimbulkan motivasi dan penguatan, belajar membutuhkan lingkungan untuk eksplorasi kemampuan anak, belajar harus



terdapat interaksi aktif; (2) sesuai dengan hakikat belajar; (3) sesuai dengan bahan materi yang harus dipelajari; (4) syarat keberhasilan belajar yaitu membutuhkan sarana yang cukup untuk belajar dan belajar diperlukan pengulangan agar dapat memahami materi lebih dalam.

Karwati dan Priansa (2015:192) menguraikan tentang prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran adalah: (1) siswa harus mempelajari hal apapun yang dipelajarinya; (2) siswa harus menyesuaikan tingkat kecepatan mereka dalam belajar berdasarkan umur dan kemampuan pengembangan diri masing-masing siswa; (3) siswa diberikan penguatan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasinya; (4) siswa akan lebih memahami pembelajaran dengan menguasai setiap langkah-langkah pembelajaran; (5) siswa dalam mempelajari materi pelajaran sesuai dengan kemampuan dan keinginannya sehingga dapat meningkatkan motivasi dan memiliki daya ingat yang lebih baik.

Prinsip-prinsip belajar juga dijelaskan dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015:42) antara lain :

a. Perhatian dan motivasi

Menurut Gagne dan Berliner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2015:42) menjelaskan bahwa tanpa ada perhatian belajar tidak akan berlangsung. Perhatian siswa akan muncul jika bahan pelajaran yang dipelajarinya merupakan kebutuhannya. Dengan munculnya perhatian dalam belajar, maka akan timbul motivasi untuk mempelajarinya.

b. Keaktifan

Davies (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2015:44) dalam proses belajar tidak bisa dipaksakan. Siswa harus memiliki inisiatif sendiri untuk belajar karena hal itu menyangkut pada kebutuhannya sendiri, sehingga guru hanya bertugas sebagai fasilitator.

c. Keterlibatan Langsung

Menurut Edgar Dale (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2015:43) berdasarkan pengkategorian dalam kerucut pengalaman, kegiatan belajar yang baik yaitu pengalaman langsung.

d. Pengulangan

Proses pengulangan dengan mengulang-ulang bahan pelajaran maka dapat melatih untuk mengingat kembali bahan belajar sehingga daya ingat akan terus berkembang dan menjadikan proses belajar menjadi lebih bermakna.

e. Tantangan

Dalam proses belajar untuk mencapai tujuan belajar pasti akan ada hambatan-hambatan di dalamnya, sehingga siswa akan merasa adanya sebuah tantangan yang harus diselesaikan, hal tersebut dapat membangkitkan minat siswa untuk menyelesaikan hambatan tersebut.

f. Balikan dan penguatan

Memberikan tanggapan yang baik dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi. Pemberian penguatan dapat mempengaruhi emosional siswa menjadi lebih menyenangkan dalam usaha belajar selanjutnya. Penguatan terdiri dari penguatan positif dan negatif.

#### g. Perbedaan individual

Setiap perorangan memiliki kepibadian berbeda. Perbedaan individu dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang akan diterapkan. Dengan adanya perbedaan di setiap individu akan mempengaruhi bagaimana siswa belajar, sehingga pendidik perlu memperhatikan kemampuan pada setiap siswa sebelum melaksanakan kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan pendapat tersebut, prinsip-prinsip belajar sangat diperlukan sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Guru harus memahami dan menerapkan prinsip belajar tersebut dengan baik kepada siswa saat pembelajaran berlangsung, hal tersebut bertujuan agar kegiatan belajar terlaksana dengan baik dan lancar serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### 2.1.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Djamarah (2015:142-156) menyebutkan faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari: (1) faktor lingkungan alami dan sosial budaya; (2) faktor instrumental yaitu kurikulum, guru, sarana prasarana, program; (3) kondisi fisiologis; (4) kondisi psikologis. Sementara Sumiati dan Asra (2011: 59) menjelaskan mengenai faktor-faktor dalam belajar antara lain: (1) motivasi untuk belajar berupa dorongan untuk bertingkah laku yang menyebabkan munculnya perilaku dalam belajar; (2) tujuan yang hendak dicapai berupa arah atau sasaran yang dituju oleh proses pembelajaran; (3) situasi yang mempengaruhi proses belajar pada siswa berkaitan dengan diri siswa sendiri, keadaan belajar, proses belajar, guru yang memberi pelajaran, teman lingkungan belajar, serta program belajar yang ditempuh.

Adapun menurut Baharuddin dan Wahyuni (2015) terdapat faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain:

a. Faktor dari dalam individu (Internal)

Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

1) Faktor fisiologis

Kondisi fisik individu merupakan faktor fisiologis. Pada faktor fisiologis ini dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor tonus jasmani dan keadaan fungsi jasmani/ fisiologis.

a) Faktor tonus jasmani

Sehat merupakan kondisi badan secara menyeluruh bebas dari penyakit dan tidak mempunyai keluhan tertentu. Kesehatan individu akan berpengaruh terhadap kegiatan belajar yang sedang dilakukan. Sehingga, diperlukan adanya usaha untuk menjaga kesehatan jasmani antara lain : (1) memperhatikan asupan makanan seperti nutrisi dan gizi yang dikandungnya, karena jika kekurangan nutrisi atau gizi maka akan mengakibatkan tubuh menjadi lemah yang berakibat menghambat kegiatan belajar; (2) rajin olahraga agar tubuh menjadi bugar; (3) istirahat yang cukup untuk menjaga kesehatan tubuh.

b) Faktor jasmani/fisiologis

Peran fisiologis sangat penting dalam mempengaruhi kegiatan belajar terutama panca indera. Panca indera berfungsi untuk memperoleh informasi dari luar untuk diterima dan ditangkap oleh manusia, untuk itu diperlukan tindakan mengkonsumsi makanan yang sehat dan bergizi serta

memeriksa kesehatan panca indera secara periodik agar panca indera dapat terjaga dengan baik.

## 2) Faktor psikologis

Faktor yang berkaitan dengan kondisi psikologis individu diantaranya kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

### a) Kecerdasan siswa

Faktor psikologis yang sangat berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar siswa ialah kecerdasan. Semakin bertambahnya tingkat kecerdasan individu maka semakin mudah untuk mendapatkan kesempatan untuk mencapai kesuksesan, sebaliknya jika tingkat kecerdasan semakin rendah maka semakin sulit untuk meraih keberhasilan belajar.

### b) Motivasi

Slavin (dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2015:22) motivasi merupakan proses yang ada di dalam diri untuk mendorong dan memberikan arah untuk berperilaku setiap saat. Motivasi merupakan dorongan yang akan mempengaruhi perilaku siswa dalam kegiatan belajar. Motivasi menurut sumbernya ada dua terdiri dari intrinsik dan ekstrinsik. Dorongan yang berasal dari diri individu merupakan motivasi intrinsik sedangkan pujian, peraturan, tata tertib dan hal lain yang berkaitan dengan kondisi di luar individu merupakan motivasi ekstrinsik.

c) Minat

Minat pada diri seseorang akan berpengaruh terhadap hasil belajar selain kecerdasan dan motivasi. Minat merupakan kemauan tinggi terhadap sesuatu hal yang disukainya.

d) Bakat

Menurut Syah (dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2015:25) setiap individu dapat mencapai keberhasilan yang diinginkan dengan memiliki kemampuan disebut dengan bakat. Potensi yang dimiliki oleh siswa dan berpengaruh pada kegiatan belajar merupakan sebuah bakat. Oleh karena itu bakat memiliki pengaruh penting dalam belajar sehingga pendidik dan orangtua dari siswa harus memahami dan mencermati bakat yang dimiliki dari setiap siswa.

b. Faktor yang berasal dari luar individu (Eksternal)

Terdapat dua faktor yang perlu dikaji dari faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

1) Lingkungan sosial

a) Lingkungan sosial sekolah, seluruh komponen yang ada di dalam sekolah serta hubungan antar komponen akan berpengaruh terhadap rangkaian tindakan belajar seorang siswa.

b) Lingkungan sosial masyarakat, sikap dan perilaku siswa juga dipengaruhi dari keadaan lingkungan rumah siswa yang selanjutnya akan berdampak terhadap rangkaian tindakan belajar siswa.

c) Lingkungan sosial keluarga

Kondisi keluarga serta ikatan antar keluarga akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar. Aktivitas belajar yang baik di sekolah juga didukung dari kondisi keluarga yang mendukung, sebaliknya aktivitas belajar siswa yang rendah dan tidak baik disebabkan karena kondisi keluarga yang kurang mendukung.

2) Lingkungan non sosial

a) Lingkungan alamiah, diantaranya keadaan udara, suasana alam, sinar terlalu kuat/silau, cahaya yang terlalu lemah/gelap, dan lain sebagainya.

Aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh lingkungan alam.

b) Faktor instrumental, yaitu perlengkapan yang dapat menunjang kegiatan belajar dikategorikan ke dalam dua macam, yaitu (1) *hardware* yang berkaitan dengan fasilitas dan sarana penunjang belajar siswa; (2) *software* yang berkaitan dengan perangkat kurikulum dan sumber belajar.

c) Faktor materi pelajaran, yaitu informasi yang akan dipelajari oleh siswa. Siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang berarti apabila pemilihan materi disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa.

Komsiyah (2012: 89) menjelaskan terdapat tiga faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain: (1) faktor internal (faktor dari siswa), yakni keadaan jasmani dan rohani; (2) faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi disekitar siswa; (3) faktor pendekatan belajar yaitu usaha yang dilakukan oleh siswa untuk mendukung kegiatan belajarnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, terdapat faktor internal dan eksternal yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Keadaan dalam diri siswa merupakan faktor internal, seperti keadaan fisik dan psikologis, sedangkan keadaan yang ada di sekitar siswa merupakan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut sangatlah penting bagi berlangsungnya proses belajar siswa.

### **2.1.3 Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Wahyuni (2019: 15) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yaitu sebuah hubungan antara guru dan siswa yang aktif dan edukatif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya menurut Fathurrohman (2017:15-16) mendefinisikan pembelajaran merupakan hasil interaksi dari berbagai arah antara pendidik dengan siswa, siswa dengan siswa dan sumber belajar di lingkungan belajar, hal tersebut untuk memudahkan siswa memahami ilmu pengetahuan yang telah diberikan oleh pendidik. Pengajaran cenderung berbeda dengan pembelajaran, dalam konteks pendidikan pengajaran cenderung guru hanya menyampaikan isi materi pelajaran (aspek kognitif), mengajarkan sikap (aspek afektif) dan kemampuan keterampilan dalam proses pembelajaran (aspek psikomotorik), sedangkan pembelajaran tidak hanya mengajar saja melainkan lebih menekankan hubungan interaktif antara pendidik dengan siswa diantara keduanya.

Menurut Wenger (dalam Huda, 2013:2) Pembelajaran tidak hanya sebuah aktivitas, namun kegiatan yang berlangsung secara terus menerus dan bisa dilakukan di mana saja dengan tingkat yang berbeda-beda baik secara individual, kolektif maupun sosial. Hamalik (2015:57) menjelaskan bahwa pembelajaran



merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah upaya mengorganisir lingkungan pembelajaran dan menyediakan fasilitas belajar untuk siswa, sehingga siswa merupakan subjek dari pembelajaran sementara guru memberikan fasilitas belajar bagi siswa (Suprijono, 2017: 13).

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran merupakan bagian dari usaha atau kegiatan membelajarkan siswa yang sudah terprogram dan terstruktur. Tujuan pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik, tenaga pendidik harus menyusun rencana yang akan dilakukan sebelum melaksanakan pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna serta dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan selanjutnya menyebabkan adanya hasil belajar dari proses penilaian yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran.

#### 2.1.3.2 Komponen Pembelajaran

Hubungan yang berlangsung secara interaktif antara guru dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan bertujuan untuk membelajarkan siswa sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang berarti merupakan maksud dari pembelajaran. Rifai'i dan Anni (2016: 92) menjelaskan komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran dilihat dari pendekatan sistem, adalah :

a. Tujuan

Tujuan pembelajaran yaitu siswa akan memperoleh hasil belajar dan kesadaran sifat tentang wawasan, pendidikan karakter, kepandaian dalam mengolah bahasa dan lain sebagainya.

b. Subjek belajar

Subjek belajar sekaligus objek belajar dalam proses belajar mengajar yaitu siswa. Dalam kegiatan belajar, siswa menjadi subjek belajar karena menjadi individu dalam melaksanakan proses belajar mengajar, sedangkan objek belajar dalam kegiatan pembelajaran yaitu hasil yang didapatkan siswa berupa perubahan perilaku pada diri masing-masing siswa.

c. Materi pelajaran

Materi pelajaran termuat dalam Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku sumber. Ilmu pengetahuan yang akan dipelajari oleh siswa termuat pada materi pelajaran.

d. Strategi pembelajaran

Sebelum melaksanakan pembelajaran diperlukan perencanaan tindakan yang akan dilakukan untuk mewujudkan kegiatan belajar yang lebih efektif dan pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

e. Media pembelajaran

Peralatan yang dapat membantu pendidik untuk memudahkan penyajian materi pelajaran dan siswa mudah menangkap materi pelajaran dengan jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### f. Penunjang

Penunjang dalam kegiatan proses belajar yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan semacamnya. Adanya komponen penunjang berfungsi sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara interaktif dan berkelanjutan. Dalam melaksanakan pembelajaran diperlukan adanya komponen yang mendukung pembelajaran. Komponen dalam pembelajaran berkaitan dengan subjek pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan komponen penunjang lainnya yang mempermudah terjadinya kegiatan belajar dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan harapan.

#### 2.1.3.3 Pembelajaran Efektif

Menurut Slameto (2010:74) belajar yang efektif merupakan proses belajar yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan intruksional yang ingin dicapai. Sedangkan, proses mengajar yang efektif ditandai dengan siswa yang aktif dalam melakukan kegiatan mencari, menemukan dan melihat pokok masalah yang dapat menghasilkan dan menemukan kesimpulan. Selanjutnya menurut Bistari (2017:16) menjelaskan bahwa terdapat beberapa indikator pembelajaran efektif diantaranya (1) saat pembelajaran berlangsung; (2) interaksi yang terjadi saat kegiatan belajar; (3) hasil yang diterima oleh siswa setelah pembelajaran; (4) kegiatan selama pembelajaran; (5) hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dan keseluruhan indikator tersebut harus tergolong baik (mencapai 75%).

Menurut Fitriyaningsih (2014:43) pembelajaran efektif adalah proses pembelajaran menjadi lebih interaktif antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa sehingga memudahkan dalam memahami materi yang sedang dipelajarinya. Selanjutnya Susanto (2013:53-54) menerangkan tentang tingkat pencapaian pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila guru dapat mengelola kelas dengan baik dan pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan perencanaan. Segi proses dan hasil dapat mengukur kualitas pembelajaran yang baik. Ditinjau dari segi proses, bahwa pembelajaran yang efektif apabila proses pembelajaran siswa memperhatikan proses pembelajaran, sehingga aktivitas siswa meningkat dan penuh gairah semangat dalam melaksanakan kegiatan belajar. Sementara pembelajaran dapat dikatakan efektif dari segi hasil yaitu jika hal yang diharapkan setelah pembelajaran selesai dapat tercapai serta menghasilkan sikap yang positif dan bermanfaat untuk orang lain.

Djamarah (2015:105) menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan instruksional khusus dari bahan pengajaran. Suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila:

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok. Daya serap ini merupakan indikator yang banyak dipakai sebagai tolok ukur keberhasilan.
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif dapat dijadikan sebagai acuan untuk menilai kualitas pembelajaran. Kualitas

pembelajaran dapat ditinjau saat kegiatan pembelajaran berlangsung serta hasil yang didapat setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila terjadi *student centered* artinya saat kegiatan pembelajaran berlangsung peran siswa terlibat sangat aktif, selain itu tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tercapai dengan baik. Pada kegiatan pembelajaran dengan model *circuit learning* dikatakan efektif apabila semua komponen pembelajaran tergolong baik seperti saat kegiatan belajar yang berjalan dengan aktif dan interaktif, antusiasme siswa meningkat, serta hasil belajar siswa yang lebih baik.

#### **2.1.4 Hasil Belajar**

##### **2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Suprijono (2015:5-7) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Susanto (2013:5) hasil belajar adalah berbagai perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono (2015:3) hasil belajar ialah hasil dari suatu interaksi tindakan dalam belajar dan mengajar. Dari pandangan pengajar, tindak mengajar diakhiri dengan suatu proses penilaian hasil belajar. Dari pandangan siswa, hasil belajar ialah selesainya penggal dan akhir hasil dari proses belajar.

Suyono dan Hariyanto (2017: 167) menjelaskan bahwa taksonomi bloom memusatkan perhatian pada domain pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Domain pengetahuan atau kognitif berkaitan dengan pengetahuan, berpikir atau intelek. Sikap atau efektif semakna dengan perasaan, emosi, dan perilaku. Sedangkan

keterampilan atau psikomotor berkaitan dengan keterampilan fisik, terampil dan melakukan. Selanjutnya menurut Suprihatiningrum (2013:38) menjelaskan tentang taksonomi tujuan pembelajaran Benyamin S. Bloom, hasil belajar dibedakan dalam tiga ranah meliputi:

a. Kognitif

Menurut Gunawan dan Palupi (2016) menjelaskan bahwa kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir seseorang untuk mencapai tujuan belajar. Taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl yaitu perubahan taksonomi dari kata benda menjadi kata kerja. Perubahan ini dibuat agar sesuai dengan tujuan-tujuan pendidikan, yang terdiri dari : (1) mengingat (*remember*) merupakan usaha untuk memperoleh pengetahuan dari ingatan yang baru diperoleh maupun sudah lampau, (2) memahami/mengerti (*understand*) merupakan kegiatan membangun sebuah pemahaman dari berbagai sumber melalui kegiatan mengklasifikasikan dan membandingkan, (3) menerapkan (*apply*) berkaitan dengan kegiatan melaksanakan prosedur dan mengimplementasikan, (4) menganalisis (*analyze*) merupakan usaha untuk mengetahui lebih dalam tentang sebuah permasalahan melalui kegiatan memberikan atribut dan mengorganisasikan, (5) mengevaluasi (*evaluate*) berkaitan dengan proses untuk memberikan penilaian sesuai dengan standar dan kriteria yang ada melalui kegiatan mengecek dan mengkritisi untuk berpikir kritis dalam melakukan sebuah penilaian, (6) menciptakan (*create*) mengarahkan siswa untuk dapat menghasilkan karya atau sesuatu yang baru

melalui kegiatan menggeneralisasikan dan memproduksi. Taksonomi Blom yang telah di revisi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2.1** Taksonomi Bloom revisi

Tingkatan	Berpikir tingkat tinggi
Menciptakan (creating)	Menggeneralisasikan ( <i>generating</i> ), merancang ( <i>designing</i> ), memproduksi ( <i>producing</i> ), merencanakan kembali ( <i>devising</i> )
Mengevaluasi (Evaluating)	Mengecek ( <i>checking</i> ), mengkritisi ( <i>critiquing</i> ), hipotesa ( <i>hypothesising</i> ), eksperimen ( <i>experimenting</i> )
Menganalisis (Analyzing)	Memberi atribut ( <i>attributeing</i> ), mengorganisasikan ( <i>organizing</i> ), mengintegrasikan ( <i>integrating</i> ), mensahihkan ( <i>validating</i> )
Menerapkan (Applying)	Menjalankan prosedur ( <i>executing</i> ), mengimplementasikan ( <i>implementing</i> ), menyebarkan ( <i>sharing</i> ),
Memahami/ mengerti (Understansing)	Mengklasifikasikan ( <i>classification</i> ), membandingkan ( <i>comparing</i> ), menginterpretasikan ( <i>interpreting</i> ), berpendapat ( <i>inferring</i> )
Mengingat (Remembering)	Mengenali ( <i>recognition</i> ), memanggil kembali ( <i>recalling</i> ), mendeskripsikan ( <i>describing</i> ), mengidentifikasi ( <i>identifying</i> )
	Berpikir tingkat rendah

Sumber: Gunawan dan Palupi (2016: 108)

b. Afektif

Afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Menurut Depdiknas (dalam Suprihatiningrum, 2013:41) aspek afektif yang bisa dinilai di sekolah, yaitu sikap, minat, dan konsep diri. Sementara menurut Gunawan dan Palupi (2016:99) ranah afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati.

c. Psikomotorik

Suprihatiningrum (2013:45) psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik. Sementara menurut Gunawan dan Palupi (2016:99) ranah psikomotor berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka.

Dari uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar yaitu pencapaian keberhasilan siswa dalam memahami isi materi yang telah dipelajari setelah mengikuti proses belajar yang berhubungan dengan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar menggambarkan tingkat penguasaan yang dimiliki oleh siswa dan dapat mempengaruhi perilaku siswa setelah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menekankan pada ranah kognitif. Aspek kognitif tersebut diukur menggunakan tes dengan indikator sebagai berikut: (1) menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia; (2) mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia; (3) menganalisis tokoh raja-raja pada masa kerajaan Hindu Budha di Indonesia; (4) menganalisis macam-macam bentuk peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia; (5) menganalisis pengaruh peninggalan sejarah Hindu Budha terhadap kehidupan masyarakat sekitar; (6) menganalisis karakteristik peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha; (7) menganalisis upaya melestarikan peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha. Hasil belajar dalam penelitian ini didapat melalui *pretest* dan *posttest*.



#### 2.1.4.2 Penilaian Hasil Belajar

Widoyoko (2017:29) penilaian hasil belajar merupakan salah satu kegiatan untuk menilai data hasil pengukuran tentang kecakapan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Penilaian hasil belajar ialah komponen penting dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan kualitas system penilaiannya. Menurut Sumiati dan Asra (2011:200) menjelaskan bahwa adanya penilaian dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan informasi terkait tingkat pencapaian hasil belajar siswa, mengetahui informasi tentang kesulitan belajar siswa sehingga informasi tersebut dapat digunakan oleh guru untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Hamdani (2011:303) menjelaskan bahwa dalam melaksanakan penilaian hasil belajar, guru harus memperhatikan beberapa hal meliputi:

a. Valid (sahih)

Penilaian hasil belajar yang valid, berarti menilai apa yang seharusnya dinilai dengan menggunakan alat yang sesuai untuk mengukur kompetensi.

b. Objektif

Penilaian hasil belajar siswa tidak dipengaruhi oleh faktor subjektivitas penilai, perbedaan latar belakang agama, sosial-ekonomi, budaya, bahasa, gender dan hubungan emosional.

c. Transparan (terbuka)

Prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui oleh semua pihak berkepentingan.

d. Adil

Penilaian hasil belajar tidak memberikan keuntungan atau kerugian bagi siswa.

e. Terpadu

Penilaian hasil belajar merupakan salah satu komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.

f. Menyeluruh dan berkesinambungan

Penilaian hasil belajar mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai.

g. Bermakna

Penilaian hasil belajar yang baik dapat mudah dipahami, mempunyai arti dan bermanfaat, serta dapat ditindaklanjuti.

h. Sistematis

Penilaian hasil belajar dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan.

i. Akuntabel

Penilaian hasil belajar dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

j. Beracuan kriteria

Penilaian hasil belajar didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

Sudjana (2016:4) menyebutkan tentang tujuan penilaian hasil belajar antara lain: (1) mendeskripsikan kecakapan yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari berbagai bidang studi selama kegiatan

pembelajaran; (2) mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah; (3) menentukan tindak lanjut hasil penilaian berupa perbaikan dan penyempurnaan serta strategi pelaksanaannya; (4) bentuk pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Berdasarkan uraian tersebut, penilaian hasil belajar yaitu suatu tindakan untuk memberikan nilai berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan terhadap hasil belajar yang telah diperoleh oleh siswa dengan cara membandingkan antara kriteria penilaian dengan kondisi yang terjadi di lapangan melalui berbagai bentuk penilaian tertentu serta dalam memberikan penilaian hasil belajar harus berlandaskan pada prinsip-prinsip penilaian serta sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Penilaian yaitu sebuah kegiatan yang terintegrasi di dalam pembelajaran sehingga pelaksanaannya dapat dilakukan kapanpun dengan berpedoman pada instrumen penilaian yang komprehensif.

### **2.1.5 Aktivitas Belajar Siswa**

Suprihatiningrum (2013:15) belajar merupakan sebuah usaha dalam rangka mendapatkan perubahan perilaku melalui pengalaman dan interksi dengan kondisi sekitar. Belajar juga dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan mental atau psikis melalui hubungan timbal balik dengan lingkungan yang akan mendapatkan perubahan nilai, pengetahuan, dan keterampilan. Selanjutnya menurut Susanto (2013:116) bahwa aktivitas yaitu memberikan peluang bagi siswa untuk melakukan sebuah tindakan yang kreatif dengan diawali dari sebuah perencanaan yang matang dan dilanjutkan dengan melaksanakan aktivitas.

Menurut Agustin, B., Rusdi (2017: 68) menjelaskan bahwa aktivitas belajar adalah hubungan antara aktivitas fisik dan aktivitas mental untuk meraih aktivitas belajar yang diinginkan. Di bawah ini merupakan beberapa kategori sktivitas siswa antara lain:

- a. *Visual activities* merupakan kegiatan yang berhubungan dengan gambar (vsual), seperti : membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, dan lain-lain.
- b. *Oral activities* merupakan kegiatan yang berkaitan dengan berbahasa, seperti : memberi pernyataan, membuat rumusan, melakukan pertanyaan, memberikan saran, menyuarakan pendapat, menyelenggarakan wawancara
- c. *Listening activities* merupakan kegiatan yang berkaitan dengan menangkap suara , seperti : percakapan, diskusi, dan musik
- d. *Writing activities* merupakan kegiatan yang berkaitan dengan membuat tulisan, seperti seperti : menuls cerita, karangan, laporan, angket
- e. *Drawing activities*, merupakan kegiatan yang berkaitan dengan hasil karya menggambar, seperti : menggambar, membuat grafik, peta
- f. *Motor activities*, kegiatan yang termasuk di dalamnya meliputi: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak
- g. *Mental activities*, kegiatan yang termasuk didalamnya meliputi: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan
- h. *Emotional activities*, kegiatan yang termasuk didalamnya meliputi: mempunyai keminatan, memiliki rasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani

Wibowo (2016:130) menjelaskan perilaku siswa yang aktif dapat dilihat dari beberapa hal diantaranya: (1) aktif mengerjakan tugas dari sekolah; (2) dapat memecahkan permasalahan; (3) aktif memberikan pertanyaan kepada teman atau guru apabila terdapat materi yang belum dipahami; (4) mencari informasi materi terkait pemecahan masalah secara mandiri; (5) melaksanakan diskusi kelompok; (6) menilai kemampuan serta hasil yang didapat; (7) berlatih menyelesaikan permasalahan; (8) mengambil kesempatan untuk menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya. Aktivitas siswa terbagi menjadi dua yaitu aktivitas fisik terdiri dari gerakan yang dilakukan siswa seperti gerakan badan, bermain, maupun bekerja membuat sesuatu atau mengerjakan tugas, sedangkan yang kedua yaitu aktivitas psikis apabila melibatkan daya jiwanya bekerja dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa hal sebagai bentuk upaya peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu (1) pemberian dorongan perhatian kepada siswa; (2) menyampaikan tujuan pembelajaran; (3) menyampaikan kompetensi dasar; (4) memberikan apersepsi berupa pemberian masalah terkait topik yang sedang dipelajarinya; (5) memberikan arahan kepada siswa cara memahami materi; (6) menimbulkan adanya aktivitas aktif dalam proses pembelajaran; (7) memberikan refleksi; (8) menyimpulkan setiap materi yang sudah dipelajari. Pada saat kegiatan pembelajaran dapat dilakukan perbaikan dan peningkatan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian tentang aktivitas belajar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa suatu tindakan yang dilakukan secara berkelanjutan dan kreatif yang diwujudkan dalam bentuk sebuah kegiatan merupakan pengertian dari aktivitas

belajar siswa. Aktivitas fisik dan aktivitas psikis yang dilakukan oleh siswa merupakan aktivitas siswa dalam sebuah pembelajaran. Indikator yang akan diteliti dalam penelitian ini berdasarkan aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian, yaitu: (1) persiapan sebelum mengikuti pembelajaran; (2) menyimak apersepsi yang sesuai dengan materi; (3) menyimak penyajian materi dalam bentuk peta konsep; (4) mendiskusikan masalah yang disampaikan guru; (5) mendiskusikan lembar kerja siswa; (6) menyusun perencanaan pembuatan peta konsep; (7) pelaksanaan pembuatan peta konsep ; (8) menyampaikan pembahasan mengenai peta konsep yang dibuat; (9) membuat rangkuman/catatan; (10) menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

### **2.1.6 Model Pembelajaran *Direct Instruction***

#### **2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran *Direct Instruction***

Fathurrohman (2017:167-168) model pembelajaran langsung (*direct instruction*) yaitu model pembelajaran dengan peran guru sangat menonjol, sehingga guru harus memiliki keaktifan, kelihaihan, keterampilan dan kreativitas dalam mengajar. Pada model pembelajaran langsung peran yang menonjol adalah guru, namun peran siswa juga ikut dilibatkan dalam kegiatan belajar walaupun intensitas keaktifan siswa cenderung rendah.

Menurut Shoimin (2014: 64) model pembelajaran *direct instruction* yaitu model pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan prosedural yang terstruktur dengan pola kegiatan belajar mengajar yang bertahap dalam mempelajari suatu materi pelajaran. Model pembelajaran langsung adalah model dengan membelajarkan siswa guna memperoleh pengetahuan dalam bentuk kata-

kata dan pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu dengan pola bertahap yang bertujuan untuk membantu rangkaian tindakan belajar dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *direct instruction* adalah model dengan peran guru lebih dipusatkan saat kegiatan pembelajaran berlangsung (*teacher centered*), guru berperan sangat penting guna menyajikan sumber belajar kepada siswa, menyebabkan tidak terlihat peran aktif dari siswa dalam kegiatan belajar.

#### 2.1.6.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Menurut Shoimin (2014:64-65) terdapat lima tahapan penting dalam model pembelajaran *direct instruction*. Langkah-langkah model pembelajaran tersebut memiliki lima tahap diantaranya:

##### a. Fase orientasi/menyampaikan tujuan

Dalam tahapan ini, guru menyajikan kerangka materi pelajaran pada saat awal kegiatan pembelajaran sebagai langkah orientasi. Aktivitas guru yang akan dilakukan diantaranya:

- 1) Kegiatan pendahuluan untuk mendapatkan informasi terkait pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa agar saat kegiatan belajar berlangsung pengetahuan yang didapat akan relevan
- 2) Memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan diperoleh setelah kegiatan pembelajaran selesai
- 3) Memberi penjelasan mengenai aktivitas siswa yang akan dilakukan
- 4) Menyampaikan konsep materi yang akan dipelajari serta kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran

- 5) Menyampaikan kerangka pelajaran dengan jelas
- 6) Memberikan dorongan kepada siswa

b. Fase Demonstrasi

Dalam tahapan ini siswa mendapatkan penjelasan materi oleh guru. Aktivitas guru yang akan dilakukan diantaranya :

- 1) Memberikan penjelasan materi secara bertahap
- 2) Memberikan contoh konsep materi pelajaran
- 3) Membuat kerangka dalam keterampilan
- 4) Menyampaikan materi yang dirasa sulit dan belum dimengerti oleh siswa secara berulang-ulang

c. Fase latihan terbimbing

Pada tahapan ini, siswa mendapatkan bimbingan dari guru untuk mengerjakan latihan-latihan awal, sehingga tugas guru merencanakan kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan.

d. Fase mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik

Dalam tahapan ini terjadi di akhir pembelajaran, siswa mendapatkan kesempatan untuk berlatih konsep dan keterampilan yang telah dipelajarinya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

a. Fase latihan mandiri

Pada tahapan ini, siswa melakukan kegiatan secara mandiri.



Adapun menurut slavin (dalam Fathurrohman, 2017:175) mengemukakan tujuh langkah pembelajaran model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*):

- 1) Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan diperoleh dan hal apa yang siswa akan lakukan pada kegiatan pembelajaran saat ini.
- 2) Apersepsi disampaikan oleh guru untuk mengetahui seberapa jauh siswa dalam memahami pelajaran yang akan dipelajari melalui tanya jawab.
- 3) Guru menyajikan materi pelajaran.
- 4) Guru menyebutkan beberapa pertanyaan tambahan terkait materi yang sudah disampaikan sebelumnya bertujuan untuk mengulang materi.
- 5) Siswa mengerjakan latihan soal terkait dengan materi yang sudah dipelajari.
- 6) Guru menilai hasil latihan dari siswa serta memberikan umpan balik.
- 7) Diakhir pembelajaran, guru memberikan tugas mandiri kepada siswa untuk dikerjakan di rumah dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajarinya saat itu.

Dari uraian tersebut, maka langkah-langkah model pembelajaran *Direct Instruction* secara ringkasnya yaitu orientasi, demonstrasi, memberikan tugas/latihan terbimbing baik individu maupun kelompok, menilai kinerja siswa dan umpan balik, memberikan tugas atau latihan mandiri.

#### 2.1.6.3 Ciri-Ciri Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Menurut Fathurrohman (2017:168-169) model pembelajaran langsung (*direct instruction*) memiliki ciri dengan kegiatan ceramah, demonstrasi, pelatihan dan kerja kelompok. Guru menyampaikan pengajaran langsung kepada siswa dengan waktu yang harus seefisien mungkin untuk meraih tujuan pembelajaran

yang diharapkan. Model pengajaran langsung memberikan peluang kepada siswa untuk mengingat dan menirukan segala sesuatu yang telah dicontohkan oleh gurunya.

Menurut Fathurrohman (2017:169) ciri-ciri model pembelajaran langsung antara lain:

- a. Tujuan pembelajaran dan pengaruh model terhadap siswa merupakan prosedur penilaian belajar
- b. Memiliki langkah-langkah pembelajaran yang tersusun secara sistematis
- c. Pada model tersebut diperlukan sistem pengaturan dan pengelolaan suasana pembelajaran agar proses kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan.

Dari pendapat tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri model pembelajaran *direct instruction* meliputi: (1) peran guru sangat menonjol dalam kegiatan belajar walaupun tujuan pembelajaran dapat direncanakan secara bersama-sama; (2) durasi waktu harus dipersiapkan dengan baik dan tepat saat melaksanakan alur kegiatan pembelajaran pada model pembelajaran *direct instruction*; (3) model pembelajaran *direct instruction* membutuhkan sistem pengelolaan suasana pembelajaran yang baik agar siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

#### 2.1.6.4 Kekurangan Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Kekurangan dari model pembelajaran *direct instruction* antara lain:

- a. Tidak semua siswa dapat mengasimilasikan informasi yang disampaikan oleh guru

- b. Pada penerapan model tersebut mengalami kesulitan dalam mengatasi perbedaan karakteristik serta kemampuan dari masing-masing siswa
- c. Tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan belajar cenderung rendah, karena model pembelajaran *direct instruction* kurang melibatkan peran siswa
- d. Citra seorang pendidik dalam mengajar saat menerapkan model pembelajaran *direct instruction* sangat diperlukan
- e. Di dalam aktivitas belajar yang menerapkan model pembelajaran *direct instruction* menyebabkan keingintahuan siswa dan kemampuan menyelesaikan masalah terbatas.
- f. Suasana pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *direct instruction* berlangsung pasif karena siswa hanya menerima materi dan komunikasi berlangsung satu arah sehingga guru sulit mendapatkan umpan balik untuk mendapatkan informasi tentang tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya.

Adapun menurut Shoimin (2014:67) kekurangan dari model pembelajaran

*Direct Instruction* adalah :

- 1) Citra guru sangat mempengaruhi tingkat keberhasilan model ini
- 2) Gaya komunikasi yang dilakukan oleh guru berpengaruh terhadap hasil belajar siswa
- 3) Siswa tidak mendapatkan peluang untuk terlibat langsung dalam mengolah dan memproses informasi yang diterima

- 4) Jika guru sering menerapkan model pembelajaran *direct instruction* membuat siswa lebih percaya kepada guru sebagai pusat sumber belajar dan informasi yang perlu diketahui.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari model *direct instruction* yaitu kegiatan pembelajaran dengan guru sebagai pusat dari pembelajaran, sehingga siswa kurang mendapatkan peluang untuk ikut terlibat aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang menyebabkan kegiatan belajar cenderung pasif dan kurang menarik.

### **2.1.7 Model Pembelajaran *Circuit Learning***

#### **2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran *Circuit Learning***

Menurut Chintiawati dan Munisah (2018:51) model pembelajaran merupakan rencana yang dibuat oleh pendidik yang bertujuan menjadikan suasana pembelajaran lebih inovatif dan tidak membosankan. Menurut Hakim (2015:241) model *circuit learning* atau belajar memutar merupakan model pembelajaran yang menyampaikan materi pelajaran dengan pola yang sama setiap hari. Siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mendapatkan pengetahuan sendiri yang disusun dalam bentuk sirkuit yang memudahkan siswa untuk mempelajari kembali melalui peta konsep dan sebuah rangkuman untuk memperjelas materi pelajaran yang akan dipelajari.

Menurut Huda (2013:311) model pembelajaran yang menggunakan daya pikiran dan perasaan secara maksimal melalui pola penambahan dan pengulangan merupakan pengertian dari model *circuit learning*. Sedangkan menurut Shoimin (2014:33) *circuit learning* yaitu kegiatan pembelajaran dengan pola penambahan

dan pengulangan serta mengoptimalkan dan memanfaatkan daya pikiran. Mufarrichah (2016:25) menjelaskan bahwa pola penambahan dan pengulangan pada model *circuit learning* terdapat pada peta konsep dan rangkuman. Pola penambahan dari peta konsep yaitu guru akan menjelaskan materi melalui peta konsep, kemudian siswa secara berkelompok membuat peta konsep sendiri sesuai dengan materi yang telah mereka pahami didukung dengan daya kreativitasnya masing-masing yang termasuk pada pola pengulangan. Sementara pola penambahan dari rangkuman, siswa akan mendapatkan penjelasan materi dengan melakukan tanya jawab selama pembelajaran, kemudian di akhir pembelajaran siswa akan membuat sebuah rangkuman untuk menulis hasil pengetahuan yang diperoleh agar dapat dipelajari kembali, hal tersebut termasuk pola pengulangan.

Dewi, Wiyasa, dan Ganing (2014) Model Pembelajaran *circuit learning* merupakan model pembelajaran yang mengoptimalkan daya pikiran dengan sintaks pembelajaran diawali dengan membuat suasana pembelajaran yang kondusif dan fokus, melakukan tanya jawab, membuat peta konsep dan sebuah catatan/rangkuman, refleksi. Menurut Canas, Reiska, dan Mollits (2017:351) menjelaskan bahwa adanya peta konsep dalam pembelajaran akan berpengaruh terhadap keterampilan siswa untuk memiliki pemikiran tingkat tinggi. Proses Pembelajaran dengan menerapkan peta konsep dapat membuat siswa terdorong untuk berpikir secara mandiri, aktif dalam bekerjasama sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Tarmidzi, 2019:133). Selanjutnya kelebihan dari penggunaan model *circuit learning* yaitu menambah daya kreativitas siswa dalam

menyusun berbagai kata sesuai dengan kalimat yang mudah mereka pahami dan membuat siswa lebih fokus saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Febria, N., Kurniawan (2018:3) model *circuit learning* memiliki tujuan yaitu membuat kondisi belajar menjadi lebih aktif dengan menghilangkan hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar. Pada model *circuit learning* proses pembelajaran lebih berarti karena melibatkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Tujuan dari model pembelajaran *circuit learning* yaitu mengajarkan keadaan prima dalam belajar yang berarti siswa harus memiliki konsentrasi, fokus, dan percaya diri pada saat pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *circuit learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengedepankan pemberdayaan pikiran dan perasaannya dengan pola penambahan dan pengulangan yang dilaksanakan dengan pola yang sama setiap hari. Pemberdayaan pikiran dan perasaan yang dimaksud yaitu pada saat pembelajaran suasana pembelajaran harus kondusif dan membuat siswa fokus untuk mengikuti pembelajaran, sementara pemberdayaan pikiran pada model *circuit learning* karena siswa dapat memahami materi pelajaran dengan cara yang mereka pahami melalui hasil penugasan untuk membuat peta konsep dan rangkuman, hal tersebut juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bisa belajar mandiri dan meningkatkan kemampuan belajarnya. Pola penambahan dan pengulangan dalam *model circuit learning* terdapat pada peta konsep dan rangkuman. Sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang diperolehnya dan mengulang kembali materi yang telah dipelajari dengan mudah.

### 2.1.7.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Circuit Learning*

Langkah-langkah pembelajaran *circuit learning* sebagaimana diungkapkan oleh Huda (2013: 311) antara lain:

#### a. Tahap 1: Persiapan

- 1) Melakukan Apersepsi
- 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran hari ini
- 3) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan

#### b. Tahap 2: Kegiatan Inti

- 1) Melakukan tanya jawab tentang topik yang dibahas
- 2) Menempelkan gambar tentang topik tersebut di papan tulis
- 3) Mengajukan pertanyaan tentang gambar yang ditempel
- 4) Menempelkan peta konsep yang telah dibuat
- 5) Menjelaskan peta konsep yang telah ditempel
- 6) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- 7) Memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok
- 8) Menjelaskan kepada setiap kelompok untuk mengisi lembar jawaban kelompok dan mengisi bagian peta konsep
- 9) Menjelaskan bahwa setelah peta konsep selesai dibuat kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasilnya
- 10) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya

- 11) Memberikan pujian atau hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik, serta memberikan semangat kepada kelompok lain untuk berusaha lebih rajin lagi
- 12) Menjelaskan kembali hal-hal yang perlu dibahas dari jawaban masing-masing kelompok agar siswa memperoleh pengetahuan lebih luas.

c. Tahap 3: Penutup

- 1) Memancing siswa untuk membuat rangkuman
- 2) Melakukan penilaian hasil kerja siswa

Sedangkan menurut Putra dan Setiawan (2019:3) menjelaskan tentang langkah-langkah pembelajaran pada model *circuit learning* yaitu (1) tanya jawab terkait sumber pelajaran yang akan dipelajari; (2) materi ditampilkan dalam bentuk peta konsep, kemudian dijelaskan isi dari peta konsep tersebut; (3) pembagian siswa ke dalam beberapa kelompok; (4) pembuatan peta konsep dan pengisian lembar kerja siswa dilakukan oleh setiap kelompok; (5) menerangkan tentang prosedur dalam mengerjakan tugas; (6) mempresentasikan hasilnya secara kelompok; (7) memberikan penguatan

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *circuit learning* dimulai dari kegiatan awal dengan diberikan tanya jawab yang berkaitan dengan lingkungan sekitar sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Kemudian kegiatan inti merupakan tahapan dalam menyampaikan materi dengan mengajak siswa memilih gambar yang tepat untuk kemudian dikategorikan yang benar lalu siswa mendapatkan penjelasan tentang gambar tersebut, kemudian penyajian materi dilakukan dengan menggunakan peta konsep selanjutnya



pemberian tugas kepada setiap kelompok untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa termasuk membuat peta konsep, setelah mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok kemudian masuk ke tahapan penutup yaitu masing-masing siswa membuat rangkuman, refleksi dan melakukan penilaian hasil kerja siswa serta pemberian hadiah atau pujian.

#### 2.1.7.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Circuit Learning*

Menurut Huda (2013:313) menguraikan kelebihan dari model *circuit learning* terdiri dari: (1) menambah kreativitas siswa dalam pemilihan kata dan penyusunan bahasa mereka sendiri; (2) siswa dapat berlatih konsentrasi dan fokus terhadap peta konsep yang telah disajikan di papan tulis. Adapun menurut Shoimin (2014:35) menguraikan tentang kelebihan dari model pembelajaran *circuit learning*, kelebihannya diantaranya: (1) siswa dapat merangkai kata secara terasah dan menumbuhkan daya kreatif; (2) tercipta suasana pembelajaran yang penuh konsentrasi sehingga tingkat perhatian siswa dalam belajar meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, kelebihan model *circuit learning* diantaranya daya kreativitas siswa menjadi lebih bertambah karena pada model tersebut siswa mendapatkan kesempatan untuk berkreasi dalam menyusun beberapa kata menggunakan bahasa yang mereka pahami melalui pembuatan peta konsep dan sebuah rangkuman di akhir pembelajaran. Pada model *circuit learning* melibatkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat menyebabkan tingkat konsentrasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi lebih meningkat.

## **2.1.8 Media Pembelajaran Kartu Kuartet**

### **2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Komsiyah (2012:73) menjelaskan bahwa perantara yang berguna bagi pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran disebut dengan media. Menurut Arsyad (2014:3) menguraikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan sebuah pesan terkait pembelajaran.

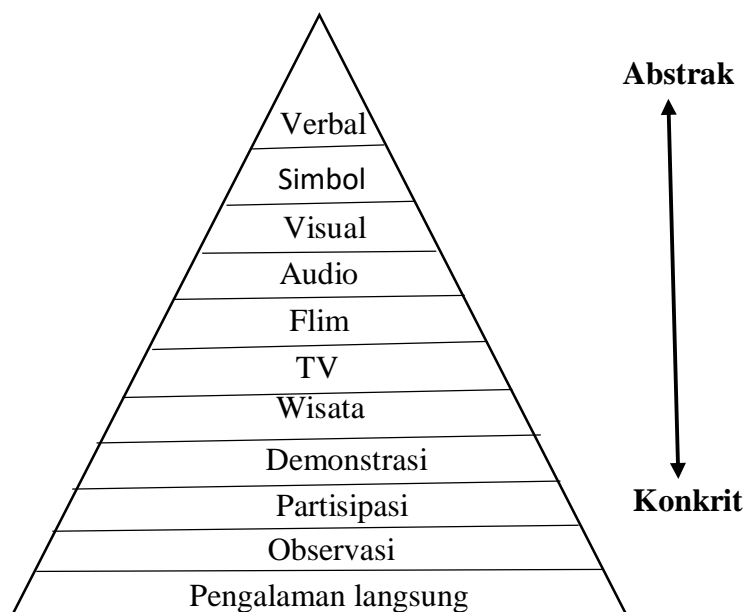
Komsiyah (2012:73) menyebutkan kriteria untuk memilih media pembelajaran yaitu :

- a. Karakteristik siswa, merupakan hasil pembawaan dan diperoleh dari berbagai macam pengalaman yang didapat sehingga membentuk pola perilaku
- b. Tujuan belajar, mencakup tiga hal yaitu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap.
- c. Sifat bahan ajar, setiap isi dari bahan ajar memiliki kategori pembelajaran yang akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa, sehingga akan berpengaruh juga terhadap media pembelajaran yang akan digunakan.
- d. Pengadaan media, menurut Sadiman (dalam Komsiyah, 2012:81) membagi media menjadi dua macam berdasarkan pengadaannya yaitu media pembelajaran yang diperdagangkan dan media yang diciptakan secara khusus oleh pendidik untuk meraih tujuan pembelajaran
- e. Sifat pemanfaatan media, terbagi menjadi dua yaitu media primer yang berfungsi bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran di kelas dan media sekunder

yang berguna sebagai sumber belajar bagi siswa baik mandiri maupun kelompok.

Menurut Sudjana dan Rivai (2011:4) dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal antara lain: penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, isi materi pelajaran yang akan dipelajari, kemudahan dalam mendapatkan media pembelajaran tersebut, tingkat kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut, terdapat waktu yang tepat untuk menggunakan media pembelajaran tersebut sehingga nantinya bermanfaat bagi siswa, dan pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan kebutuhan siswa. Selanjutnya menurut Prastika, Hawanti dan Mareza (2019: 137) aspek yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu metode pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta sifat pembawaan siswa.

Menurut Suprihatiningrum (2013:321-323) media pembelajaran disusun secara vertikal berdasarkan nilai pengalaman menurut Dale yang disebut dengan kerucut pengalaman "*The Cone of Experience*". Dasar pengembangan kerucut berdasarkan tingkat keabstrakan serta jumlah indera yang ikut serta dalam pembelajaran. Arsyad (2017:13) Dale menjelaskan perkiraan persentase dari hasil ingatan melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Kerucut pengalaman digunakan sebagai acuan untuk membantu siswa menemukan pengalaman belajar yang sesuai dan mudah (Sanjaya, 2014:165). Berikut adalah gambar kerucut pengalaman Edgar Dale:



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Daryanto, 2012:15)

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale peneliti menggunakan media kartu kuartet yang termasuk ke dalam visual dan penjelasan materi pelajaran di dalamnya, sehingga memudahkan pembaca atau pengamat untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan. Dengan berbantuan media kartu kuartet maka model pembelajaran *circuit learning* akan berjalan lebih efisien, karena kegiatan pembelajaran dilakukan dengan diselingi permainan yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran serta mampu mengasah daya pikir dan kreativitas.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu sebuah perantara komunikasi berupa alat atau benda antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mempermudah siswa memahami konsep kajian materi yang sedang dipelajarinya. Guru dalam menggunakan media pembelajaran harus tepat dengan memperhatikan hal tertentu agar dapat membantu tugas-tugas pengajaran serta mengkondisikan suasana kelas menjadi lebih efektif.

### 2.1.8.2 Ciri-ciri media pembelajaran

Indriana (2011:53) menyebutkan ciri-ciri terkait dengan media pembelajaran diantaranya: (1) media pembelajaran dapat diindera terutama indera penglihatan dan pendengaran; (2) media pembelajaran merupakan perantara komunikasi antara guru dengan siswa dalam menginformasikan materi pelajaran; (3) media pembelajaran digunakan sebagai alat yang digunakan dalam proses pengajaran; (4) media pembelajaran sebagai salah satu cara yang dapat memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Aqib (2014:52) karakteristik dari masing-masing media pembelajaran, yaitu :

- a. Media grafis, berupa simbol-simbol komunikasi visual. Seperti sketsa, diagram, chart, grafik, kartun, poster, dan lain sebagainya.
- b. Media audio, yang dikaitkan dengan indera penangkap suara. Seperti radio dan alat perekam lainnya.
- c. Multimedia, merupakan media pembelajaran yang dibantu dengan proyektor LCD. Seperti program komputer multimedia.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa masing-masing media memiliki karakteristik berbeda. Pada umumnya ciri-ciri media pembelajaran yaitu dapat diindera dan dapat digunakan pendidik dalam membantu menyampaikan materi saat proses pembelajaran, sehingga dapat mempermudah siswa mengolah kajian materi yang telah diberikan.

### 2.1.8.3 Jenis media pembelajaran

Menurut Ahmadi, Sutaryono, Witanto, dan Ratna ningrum (2017:128-129) jenis media pembelajaran mencakup semua sumber yang memiliki fungsi sebagai

pesan perantara untuk menyampaikann materi pelajaran yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar meliputi perangkat keras, perangkat lunak dan peran pendidik. Indriana (2011: 55) media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak merupakan berbagai jenis media pengajaran. Sementara dilihat dari jenisnya terbagi menjadi dua aspek diantaranya: (1) bentuk fisik seperti media elektronik dan media non elektronik; (2) panca indera seperti media audio, visual, audio visual, dan grafis. Berdasarkan bentuknya jenis media antara lain media cetak, media pameran, media yang diproyeksikan, rekaman audio, gambar bergerak, dan media berbasis komputer. Selanjutnya Sudjana dan Rivai (2011:3) terdapat empat jenis media pengajaran meliputi media dua dimensi, media tiga dimensi, media proyeksi, lingkungan. Media dua dimensi meliputi grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, dan kartun, komik dan lain-lain. Media tiga dimensi berupa bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain Media proyeksi seperti slide, flm strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Lingkungan dapat digunakan sebagai media pengajaran seperti lingkungan kelas, lingkungan, maupun lingkungan tempat tinggal siswa.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, sehingga tugas pendidik yaitu memilih media pembelajaran sesuai dengan kondisi kelas dan karakteristik siswa agar media pembelajaran yang akan digunakan dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran dan membuat suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Berdasarkan jenis media pembelajaran, maka media kartu kuartet merupakan media visual berupa tulisan berisikan pendeskripsian gambar melalui

kata-kata sebagai subtema yang beracuan pada tema sesuai dengan gambar yang ada di kartu yang dapat dilihat oleh indera penglihatan.

#### 2.1.8.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Aqib (2014:51) menyebutkan media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut: (1) menyamakan materi pembelajaran; (2) membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif; (3) hasil belajar menjadi lebih berkualitas; (4) Adanya sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; (5) kegiatan belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Selanjutnya menurut Indriana (2011: 48) manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu untuk membuat konsep materi menjadi lebih konkret dan menampilkan objek yang kemungkinan tidak bisa dihadirkan di dalam ruang kelas. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan rangsangan belajar sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman belajar menjadi lebih efektif (Risky, 2019:15)

Dari pendapat tersebut, maka manfaat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan rangsangan belajar karena objek materi yang dipelajari ditampilkan secara konkret melalui media pembelajaran. Media pembelajaran kartu kuartet memiliki manfaat untuk membantu siswa mudah dalam memahami konsep muatan pembelajaran IPS tentang peninggalan sejarah Hindu Budha yang berisikan pendeskripsian kata-kata sesuai dengan gambar yang ada di kartu tersebut dengan melakukan kegiatan permainan, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar saat menggunakan media pembelajaran.

#### 2.1.8.5 Media Pembelajaran Kartu Kuartet

Menurut Prasetya dan Khabibah (2016: 96) kartu kuartet merupakan salah satu permainan yang sesuai dengan materi bersifat hafalan dan konseptual serta membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi. Media permainan kartu kuartet merupakan jenis media pembelajaran yang menghasilkan teks dan gambar serta dibuat melalui pencetakan, sehingga termasuk ke dalam media cetak berbasis visual. Beberapa fungsi media khususnya media cetak berbasis visual yang dikemukakan yakni: (1) fungsi atensi dapat meningkatkan konsentrasi siswa pada kajian materi karena bersifat menarik perhatian yang berhubungan dengan maksud gambar atau disertai dengan teks kajian materi; (2) fungsi afektif memberikan adanya sebuah perasaan yang senang dalam mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet; (3) fungsi kognitif, disajikan gambar untuk memberikan kemudahan menerima dan mengingat kajian materi yang dipelajari sesuai dengan gambar tersebut. Hidayati dan Hartati (2018:34) Media pembelajaran dalam bentuk gambar merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat secara fisik dan lebih konkrit sehingga dapat menyampaikan isi materi pelajaran yang memuat banyak kajian materi dengan mudah serta membantu siswa memahami materi pelajaran dengan optimal.

Zulfikar dan Azizah (2017:159) menjelaskan bahwa kartu kuartet adalah salah satu permainan kartu bergambar dengan judul gambar ditulis pada bagian atas kartu dan tulisannya dipertebal sebagai tema serta terdapat kata sebagai subtema



yang berkaitan dengan tema dan kata yang mengacu pada gambar diberi warna lain atau di garis bawah. Kegiatan pembelajaran yang diselingi dengan permainan dapat membuat perhatian siswa lebih fokus dan suasana menjadi lebih menyenangkan (Hayatinnopus dan Permatasari, 2019:51)

Mardini (2018:189) menjelaskan bahwa kartu kuartet merupakan media kartu yang terdiri dari empat set kartu terdiri dari tema, subtema, dan gambar yang sesuai dan memuat informasi terkait gambar tersebut. Ilmi dan Salim (2018: 1234-1235) mendefinisikan bahwa kartu kuartet sering dimainkan oleh anak-anak berkisar antar (usia 10-12 tahun), karena permainan kartu kuartet dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk meningkatkan (1) kognitif, motorik, (2) logika, (3) emosional / sosial, (4) kreatif, (5) visual.

Menurut Rohmat (dalam Defingatun dan Sutaryono, 2019: 2) menyebutkan bahwa kartu kuartet terdiri empat kartu yang sama dan mirip dengan kartu remi tetapi banyaknya kartu dapat ditentukan oleh peneliti. Selanjutnya menurut Mulyono, Julia, Kurnia (2016:483) Kartu kuartet adalah sebuah permainan kartu yang dimainkan secara berpasangan atau lebih. Terdapat gambar yang beragam salah satunya dalam bentuk pengetahuan. Karsono, Sujana, Daryanto, Yustinus (2014:45) kartu kuartet berjumlah empat tema dan setiap satu pasangan terdiri dari empat subtema yang bertema sama. Dalam satu set kartu kuartet terdiri dari 24 atau 32 lembar kartu. Pada setiap kartu terdiri dari satu tema diletakkan di bagian tengah atas dengan 4 subtema yang ditulis dibawah tema dibagian samping kanan dan samping kiri disertai dengan gambar yang diletakkan dibawah subtema berkaitan dengan subtema yang ditunjukkan. Subtema yang berhubungan dengan gambar

dicetak tebal atau diberi warna lain. Permainan dilakukan dengan memasang tema yang saling mengikat dan sesuai dengan gambar yang ditampilkan. Jika kartu kuartet yang terdiri dari 6 tema menggunakan kartu berjumlah 24 lembar yang diperebutkan, sementara kartu yang memiliki 8 tema menggunakan kartu berjumlah 32 lembar yang diperebutkan. Pemenang dalam permainan ini yaitu yang paling banyak mengumpulkan kartu berpasangan lengkap. Berikut ini langkah-langkah dalam menggunakan media kartu kuartet saat proses pembelajaran diantaranya:

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan satu kelompok terdiri dari empat orang
- b. Masing-masing kelompok mendapatkan satu set kartu kuartet
- c. Permainan diawali dengan setiap pemain dalam satu kelompok mencari pasangan dari tema kartu yang telah didapatkan dengan mengajukan pertanyaan kepada teman yang lain dalam satu kelompok.
- d. Jika kartu yang dicari dimiliki oleh salah satu teman kelompoknya, maka yang mempunyai kartu tersebut memberikannya kepada pemain yang sedang mencari kartu tersebut, jika kartu yang dicari tidak dimiliki oleh semua teman kelompoknya maka pemain tersebut mengambil kartu lain dari kartu yang ditumpuk dan dilanjutkan dengan pemain berikutnya.
- e. Pemain yang sudah mengumpulkan 4 kartu berpasangan kemudian kartu tersebut diletakkan di depan pemain tersebut dengan rapi
- f. Pada akhir permainan, setiap pemain menghitung jumlah kartu yang dikumpulkan untuk menentukan pemain yang mengumpulkan kartu paling banyak dan paling sedikit

g. Agar permainan terlihat menarik, maka setiap pemenang dari kelompok akan mendapatkan *reward* atau hadiah dan yang kalah mendapatkan hukuman bersifat mendidik, hal ini bertujuan untuk mendorong semangat siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Sementara itu menurut Zulfikar dan Azizah (2017:159) menyebutkan langkah-langkah permainan kartu kuartet dimulai dari (1) guru membacakan aturan permainan; (2) siswa berkelompok; (3) masing-masing siswa mendapatkan empat kartu (sisa kartu yang tidak terpakai diletakkan di tengah meja sebagai cangkulan); (4) jika peserta mendapatkan empat kartu seri maka sudah terjadi kuartet dan permainan dimulai dari pemain tersebut dengan mengambil satu kartu cangkulan. Jika tidak ada yang seri di awal permainan, maka permainan dimulai dari nomor kartu yang terendah; (5) pemain tersebut bertanya kepada pemain lain apakah dia mempunyai kartu yang memiliki sub judul yang sama dengan kartu yang dimilikinya. Pemain berikutnya melakukan permainan setelah pemain pertama selesai bermain; (6) apabila terdapat pemain yang sudah memiliki empat kartu yang seri maka seri kartu tersebut disebut “kuartet” kemudian disimpan untuk dihitung di akhir permainan; jika delapan kuartet tersebut semuanya telah dikumpulkan oleh para pemain, maka permainan selesai; (7) setelah permainan selesai, guru meminta siswa untuk membuat beberapa kalimat berdasarkan tema yang ada di dalam kartu kuartet yang sudah mereka dapatkan dan kemudian mempresentasikannya di depan kelas.

Dari uraian tersebut, kartu kuartet yaitu media yang berisikan gambar dan tulisan yang dikemas dalam sebuah permainan, kartu kuartet termasuk kategori

media cetak berbasis visual. Pengaturan penulisan tema utama dituliskan pada bagian tengah paling atas, dan tulisan vertikal digunakan untuk meletakkan empat subtema di samping kanan dan kiri di atas gambar. Kata yang mengacu pada gambar diberi warna yang lain. Media pembelajaran kartu kuartet cocok digunakan pada materi pelajaran yang bersifat konseptual dan membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi serta dapat mengurangi penyampaian materi secara verbalisme sehingga sesuai digunakan untuk pembelajaran IPS.

### **2.1.9 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD**

#### **2.1.9.1 Pengertian IPS**

Menurut Rafikah (2019:34) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu pendidikan karena memberikan pemahaman sejumlah konsep, sikap dan nilai budi pekerti, serta keterampilan berdasarkan konsep yang telah dipelajarinya sehingga dapat menambah pengetahuan sosial dan perubahan tingkah laku. Gunawan (2016:16-17) IPS merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan telaah manusia dan aspek kehidupan yang terdiri dari mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi yang bersifat terpadu. Selanjutnya menurut Solihatin dan Raharjo (2011:14) Ilmu pengetahuan sosial merupakan hubungan antara manusia dengan lingkungannya, lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan masyarakat yang ada di sekitar siswa tumbuh dan berkembang, serta masalah yang berkaitan dengan lingkungan sekitarnya. Adapun menurut Sapriya (2011:12) IPS sangat erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dengan humaniora dan ilmu pengetahuan alam yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran

di sekolah. Penjelasan tersebut juga sependapat dengan Suhada (2017: 26) menjelaskan bahwa ilmu yang menyederhanakan ilmu-ilmu sosial dan di dalamnya terkandung program kegiatan pendidikan IPS di sekolah adalah materi dari Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu pengetahuan Sosial merupakan hasil gabungan dari beberapa disiplin ilmu sosial yang tidak dapat dipisahkan karena memiliki ciri khas yang sama, sehingga semua disiplin ilmu sosial diajarkan secara terpadu.

Menurut Suhada (2017:28-29) ilmu-ilmu sosial memiliki konsep yang dapat dikaji sebagai berikut:

- a. Geografi : berkaitan dengan bentang alam dan kenampakan bumi seperti lokasi, ruang, kawasan, hubungan timbal balik, hal yang berkaitan dengan keruangan, lingkungan alam, Sumber Daya Alam, demografi, topografi, daerah iklim, dan sebagainya.
- b. Sejarah : peristiwa yang terjadi di masa lalu berkaitan dengan waktu, sebab akibat, objektivitas relativitas, perubahan yang berlangsung secara perlahan-lahan (evolusi), perubahan yang berlangsung cepat (revolusi), nasionalisme, internasionalisme, konflik atau perpecahan, humanisme, dan sebagainya.
- c. Psikologi sosial : berkaitan dengan perilaku individu/kelompok.
- d. Sosiologi : berkaitan dengan hubungan yang ada di dalam masyarakat, seperti peranan sosial, status sosial, norma, lembaga, masyarakat dan sebagainya.
- e. Antropologi : berkaitan dengan budaya dan kebudayaan di lingkungan masyarakat seperti unsur-unsur budaya, daerah kebudayaan, akulturasi, adat istiadat, evolusi, dan sebagainya.

- f. Politik : berkaitan dengan negara dan kekuasaan seperti demokrasi, partai politik, pemilu, republik, sistem politik, dan lain sebagainya.
- g. Ekonomi : kegiatan menciptakan suatu barang, menyalurkan barang, kegiatan konsumsi, hal yang berkaitan dengan barang dan jasa, kelangkaan, pendapatan, keuntungan, dan lain sebagainya.
- h. Filsafat berupa hakikat hidup dan nilai.

Berdasarkan uraian tersebut, IPS adalah ilmu pengetahuan yang memberikan sejumlah konsep dari berbagai disiplin ilmu sosial serta berbagai kegiatan yang berhubungan dengan manusia, Ilmu Pengetahuan Sosial juga merupakan kegiatan pendidikan yang memiliki keterkaitan dengan lingkungan dan masyarakat serta materi IPS merupakan hasil perpaduan kajian disiplin ilmu-ilmu sosial yang tidak dapat saling dipisahkan dan saling berkesinambungan antara satu konsep dengan konsep yang lainnya, ilmu-ilmu sosial tersebut terdiri dari geografi, sejarah, psikologi sosial, sosiologi, antropologi, politik, ekonomi dan filsafat.

#### 2.1.9.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Solihatin dan Raharjo (2011:15) Pendidikan IPS merupakan ilmu pengetahuan yang diajarkan di semua jenjang satuan pendidikan bertujuan untuk menambah wawasan serta menanamkan nilai dan sikap sosial yang baik bagi siswa untuk diterapkan di dalam kehidupan lingkungan masyarakat. Pola pengajaran IPS di sekolah terfokus pada penerapan konsep yang telah dipelajari oleh siswa di lingkungan kehidupan masyarakat bukan hanya memahami konsep dengan teknik hafalan dan IPS dijadikan sebagai kebutuhan kelak saat akan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, sehingga peran guru dalam

mengembangkan materi IPS harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa agar pembelajaran IPS lebih bermakna. Selanjutnya Gunawan (2016:18) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial tidak hanya memadukan konsep-konsep yang relevan antara ilmu pendidikan dan ilmu sosial melainkan menghubungkan antara masalah kemasyarakatan, kebangsaan, dan kenegaraan. Menurut Hardini dan Puspitasari (2017: 173) IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan antara lain: (1) mengenal konsep kemasyarakatan dan lingkungan; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Adapun menurut Gross (dalam Solihatin dan Raharjo, 2011:14) tujuan dari pendidikan IPS yaitu mempersiapkan menjadi warga negara yang baik serta dapat dengan bijak mengambil keputusan dalam menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan kehidupan masyarakat. Menurut Winataputra pembelajaran IPS di sekolah ialah salah satu muatan pelajaran akademis yang dirancang dan digunakan untuk mengembangkan rasa mencintai lingkungan bersama warga negara Indonesia (Munisah, 2018:181). Susanto (2013:146) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan IPS meliputi empat hal yaitu *knowledge*, *skill*, *attitude*, dan *value*. Tujuan pendidikan IPS dari hal *knowledge* adalah untuk membantu siswa mengenal dirinya sendiri dan lingkungan sosial yang ada di sekitar siswa; *skill* meliputi keterampilan kognitif atau keterampilan berfikir; *attitude* berkaitan dengan pembentukan tingkah

laku berpikir dan sosial; *value* merupakan nilai-nilai kepercayaan, pergaulan dengan bangsa lain, ketaatan terhadap pemerintah dan nilai dari hasil interaksi dengan masyarakat maupun lembaga pemerintah.

Dari berbagai uraian pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu mendorong siswa agar memiliki kepedulian dengan keadaan lingkungan yang berada di sekitarnya, sehingga siswa dapat mengenali masalah-masalah sosial yang sedang terjadi di lingkungannya serta mampu menyelesaikan masalah sosial tersebut dengan baik, selain itu tujuan IPS yaitu untuk melakukan interaksi dengan lingkungan kehidupan masyarakatnya sehingga dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik.

#### 2.1.9.3 Karakteristik Pembelajaran IPS

Menurut Sapriya (2011:7) perkembangan masyarakat yang berubah dapat mempengaruhi karakteristik IPS, karena materi IPS mempunyai sifat yang dinamis. Perubahan yang dimaksud dalam pembelajaran IPS ditinjau dari aspek tujuan, pendekatan, materi yang sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Hidayati (2009:26) menjelaskan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki karakteristik berbeda dengan ilmu pengetahuan lain serta memadukan berbagai macam ilmu sosial. Di bawah ini merupakan karakteristik IPS ditinjau dari aspek materi dan strategi penyampaiannya:

##### a. Materi IPS

Menganalisis hubungan timbal balik antara individu dan masyarakat dengan lingkungan baik secara fisik, sosial, dan budaya merupakan hal yang dipelajari di



IPS. Kehidupan masyarakat menjadi pedoman dalam materi IPS. Terdapat lima acuan materi pelajaran diantaranya:

- 1) Semua hal yang berada di sekitar lingkungan anak meliputi lingkungan dalam keluarga, sekolah, dan dengan masyarakat secara luas.
- 2) Aktivitas manusia yang dilakukan setiap hari, seperti hal yang berkaitan dengan pekerjaan, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- 3) Lingkungan kenampakan alam dan budaya
- 4) Kehidupan masa lampau/ sejarah.
- 5) Seorang anak bisa menjadi sumber dalam acuan materi dilihat dari berbagai aspek seperti makanan, permainan, pakaian, dan lain sebagainya.

Dengan demikian teori dan konsep pengetahuan yang ada di dalam IPS dapat bermanfaat bagi siswa untuk diterapkan dengan melakukan sosialisasi di dalam kehidupan sehari-hari, karena materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan masyarakat serta lingkungannya.

#### b. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Hidayati (2009:27) menjelaskan bahwa penyampaian pengajaran IPS diawali dengan anak dikenalkan dengan diri sendiri atau lingkungan terdekat, kemudian anak didorong untuk lebih mengenal lingkungan secara luas serta anak akan mulai mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi permasalahan yang lebih kompleks. Strategi penyampaian pengajaran IPS dimulai dari anak, keluarga, masyarakat, kota, region, negara, dan dunia. Sehingga pengetahuan ilmu sosial yang diperoleh siswa tidak hanya terbatas pada ruang lingkup lingkungan kecil tetapi dengan cakupan pengetahuan yang lebih luas. Strategi penyampaian

pengajaran IPS tersebut dapat membuat siswa akan mengalami proses pembelajaran yang bermakna siswa mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya sesuai dengan apa yang mereka peroleh.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kondisi masyarakat yang berkembang saat ini dapat mempengaruhi pembelajaran IPS, sehingga dapat dikatakan karakteristik pembelajaran IPS bersifat dinamis. IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan disiplin ilmu sosial dengan kajian materi berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Penyajian materi dan strategi yang dilakukan untuk menyampaikan materi IPS yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar dapat digunakan untuk melihat karakteristik IPS.

#### 2.1.9.4 Ruang Lingkup IPS di SD

Indriani (2014:22) Pembelajaran IPS pada Sekolah Dasar merupakan sarana untuk membantu siswa untuk memahami lingkungan sekitar dengan melatih siswa untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan masyarakat yang ada disekitar, sehingga menjadikan siswa memiliki jiwa kemanusiaan untuk dapat menyesuaikan diri dengan keadaan sekitar.

Ruang Lingkup IPS menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi dinyatakan bahwa ruang lingkup materi dalam muatan pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar terdiri (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; Sistem sosial dan budaya; 3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Selanjutnya berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 tahun 2018 menjelaskan bahwa kompetensi dasar di kelas IV dalam muatan

pembelajaran IPS meliputi karakteristik ruang dan sumber daya alam, keragaman sosial budaya, kegiatan ekonomi, sejarah kerajaan hindu/budha/islam serta pengaruhnya pada masyarakat.

Menurut Gunawan (2016: 51) disebutkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Sistem sosial dan budaya
- c. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
- d. IPS SD sebagai Pendidikan Global yakni mendidik siswa tentang kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; menanamkan kesadaran semakin terukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

Sementara menurut Tasrif (dalam Rahmad, 2017: 68-69) ruang lingkup IPS dibagi menjadi beberapa aspek yaitu: (1) ditinjau dari hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, geografi, dan politik; (2) ditinjau dari segi kelompoknya berupa keluarga, rukun tetangga, kampung warga, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa; (3) ditinjau dari tingkatannya yaitu lokal, regional, dan global; (4) ditinjau dari lingkup interaksi berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS memiliki ruang lingkup meliputi manusia, tempat, dan lingkungan, waktu, keberlanjutan, dan perubahan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dalam penelitian materi kelas empat yaitu peninggalan sejarah Hindu Budha.

### 2.1.9.5 Pembelajaran IPS di SD

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan menjelaskan bahwa untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, peserta didik harus mencapai kualifikasi dari standar kompetensi lulusan yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Struktur kurikulum IPS SD/MI terdiri atas substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas VI. Berikut tabel rincian Kompetensi Dasar dan Indikator muatan pembelajaran IPS kelas IV materi peninggalan sejarah Hindu Budha.

**Tabel 2.2** Kompetensi Dasar dan Indikator

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.4Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	<p>3.4.1Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia</p> <p>3.4.2Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p> <p>3.4.1Menganalisis tokoh raja-raja pada masa kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p> <p>3.4.2Menganalisis macam-macam bentuk peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p> <p>3.4.3Menganalisis pengaruh peninggalan sejarah Hindu Budha terhadap kehidupan masyarakat sekitar</p> <p>3.4.1Menganalisis karakteristik peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha</p>

Kompetensi Dasar	Indikator
	3.4.1 Menganalisis upaya melestarikan peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4.1 Menampilkan hasil peta konsep terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha 4.4.1 Menampilkan hasil peta konsep terkait macam-macam peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha 4.4.1 Menyajikan laporan tentang karakteristik peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha 4.4.1 Menyajikan pengetahuan baru dari upaya melestarikan peninggalan sejarah Hindu Budha terhadap kehidupan masyarakat sekitar

#### 2.1.10 Keefektifan Model *Circuit Learning* Berbantuan Kartu Kuartet

Menurut Budiyanto (2016:102) mendefinisikan bahwa inti dari model *circuit learning* yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan fokus, melakukan tanya jawab, membuat peta konsep menggunakan bahasa dan kreativitas sendiri, diakhiri dengan membuat catatan/rangkuman dengan pola pikirnya masing-masing sesuai dengan tingkat pemahamannya terhadap materi dan dilanjutkan dengan refleksi. Sehingga pada model *circuit learning* dapat mengasah kemampuan belajar siswa dan kreativitas siswa dalam merangkai kata dan bahasa mereka sendiri, selain itu juga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif dan dapat meningkatkan konsentrasi siswa. Model *circuit learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), karena dalam proses pembelajaran siswa dapat memaksimalkan pemberdayaan pikiran mereka dan

membuat peta konsep menggunakan bahasa mereka sendiri (Rahmah dan Hasibuan, 2019:64). Menurut Mukmin (2018:150) Peta konsep adalah gambaran konkret dari satu konsep lalu dihubungkan dengan konsep lain yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain.

Menurut Zulfikar dan Azizah (2017:159) permainan kartu kuartet merupakan permainan yang memanfaatkan gambar dan tulisan keterangan gambar. Kartu kuartet berisikan judul yang merupakan bagian tema dari kartu kuartet, sedangkan diatas gambar terdapat kata-kata atau subtema dari tema yang disusun secara vertikal dua baris di samping kanan dan kiri. Salah satu kata dari bagian subtema tersebut ada yang sesuai dengan gambar selanjutnya diberi warna lain. Mulyono, Julia, dan Dadang (2016:484) siswa sekolah dasar sangat suka melakukan permainan kartu kuartet, hal tersebut disebabkan karena permainan tersebut disajikan dalam bentuk kartu yang berisikan sebuah gambar disertai dengan keterangan berupa kata dari gambar tersebut. Sehingga penggunaan media kartu kuartet dapat mengurangi penyampaian materi secara verbal dan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet sangat cocok dengan materi peninggalan sejarah Hindu Budha karena cakupan materinya cukup luas, sehingga memerlukan tingkat pemahaman dan daya ingat yang tinggi. Pada model *circuit learning* yang memaksimalkan pemberdayaan perasaan dan pikiran dengan pola memutar setiap harinya dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang bermakna terutama dalam pembelajaran IPS. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *circuit learning*

berbantuan kartu kuartet diawali dengan memaksimalkan pemberdayaan perasaan yaitu siswa harus dalam keadaan belajar yang prima didukung dengan suasana pembelajaran yang kondusif dan fokus, hal tersebut dapat dilakukan di awal kegiatan pembelajaran melalui penyajian materi yang menarik seperti melakukan tanya jawab kemudian mengajak siswa menganalisis beberapa gambar untuk ditempel sesuai dengan penjelasan yang benar, selanjutnya penyajian materi pelajaran diperkuat melalui peta konsep dengan bahasa yang singkat dan jelas terkait topik materi yang akan dipelajari untuk memudahkan siswa mengingat dan memahami materi pelajaran. Kemudian dibentuk ke dalam beberapa kelompok untuk melakukan permainan kartu kuartet dan membuat penugasan untuk mengerjakan lembar kerja peserta didik dan membuat peta konsep secara berkelompok. Setelah melakukan permainan kartu kuartet, siswa secara berkelompok mengerjakan penugasan di lembar kerja peserta didik termasuk membuat peta konsep. Pembuatan peta konsep sesuai dengan topik materi yang telah diperoleh dari masing-masing siswa dalam satu kelompok setelah bermain kartu kuartet dengan ditambahkan penjelasan materi sesuai tingkat pemahaman mereka menggunakan bahasa mereka sendiri dan daya kreativitas masing-masing. Setelah masing-masing kelompok menyelesaikan penugasan dilanjutkan dengan mempresentasikan hasil penugasannya termasuk hasil peta konsep. Diakhir pembelajaran setiap siswa membuat catatan atau rangkuman dari materi yang telah mereka pelajari untuk menguatkan pemahamannya. Sehingga proses pembelajaran dengan model *circuit learning* memaksimalkan pemberdayaan pikiran siswa yang dituangkan dalam pembuatan peta konsep dan catatan/rangkuman di akhir kegiatan

belajar, hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung *student centered* atau berpusat pada siswa. Dengan dilaksanakan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet dapat membuat proses pembelajaran berlangsung kondusif, menyenangkan, dan membuat siswa mudah memahami materi pelajaran karena fokus belajar siswa meningkat. Oleh karena itu, model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet diyakini lebih efektif daripada model *direct instruction* berbantuan gambar dalam pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah Hindu Budha.

## **2.2 Kajian Empiris**

Ada beberapa hasil penelitian yang relevan mengenai penggunaan model pembelajaran *circuit learning* dan media pembelajaran kartu kuartet dalam pembelajaran IPS yang telah dilaksanakan penelitian sebelumnya. Adapun penelitian tersebut sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan oleh Hakim dan MintoHari (2015: 239-248) yang berjudul Pengaruh Model *Circuit Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar tema ekosistem kelas V SDN Masangankulon dan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *circuit learning*. Hasil kesimpulannya yaitu rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan dilihat dari ketiga aspek seperti sikap, kognitif, dan keterampilan terhadap kelas yang menggunakan model *circuit learning* daripada kelas yang tidak menggunakan model tersebut.



Penelitian yang dilakukan oleh Jayanti Putri Purwaningrum (2016:136) yang berjudul Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SD Melalui *Circuit Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perbedaan rata-rata antara hasil tes kemampuan koneksi matematis siswa dengan Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) pada siswa yang belajar melalui model pembelajaran *circuit learning*. Hasil penelitian adalah kemampuan koneksi matematis siswa yang belajar melalui model pembelajaran *circuit learning* mencapai ketuntasan klasikal 75%. Model pembelajaran *circuit learning* dapat meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Novia Indriyani (2015:1-11) dengan judul Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Visual Pada Siswa Kelas VB SD Islam Siti Sulaechah Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Circuit Learning* berbantuan media visual pada siswa kelas VB SD Islam Siti Sulaechah Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas VB SD Islam Siti Sulaechah Semarang mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media visual dapat meningkatkan

Penelitian lainnya dilakukan oleh Marta Wisni (2015: 1) dengan judul Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model *Circuit Learning* di Kelas V SD Kanisius Jomegatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan menerapkan model

pembelajaran *circuit learning* pada siswa kelas V SD kanisius Jomegatan. Hasil kesimpulan dari penelitian ini adalah keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V di SD Kanisius Jomegatan melalui model *circuit learning* mengalami peningkatan.

Penelitian oleh Elisa Dwi Wulandari (2017: 1-13) dengan judul Pengaruh Model *Circuit Learning* Didukung Media Realia Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Fungsi Organ Pernafasan Manusia Siswa Kelas V SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *circuit learning* dengan media realia pada materi fungsi organ pernapasan manusia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *circuit learning* berbantuan media realia dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Muji Prasidya (2018: 904) dengan judul Pengaruh Permainan Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Geometri Kelas V. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen dengan desain penelitian yaitu kuasi eksperimen dan rancangan *nonequivalent control group*. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar geometri. Berdasarkan hasil uji *n-gain* diperoleh kelompok eksperimen lebih dari kelompok kontrol yaitu  $0,47 > 0,35$ , sehingga terdapat pengaruh positif permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar geometri bangun.

Penelitian oleh Mulyono Julia, Dadang Kurnia (2016:489) dengan judul Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha dalam Mata Pelajaran IPS. Tujuan

penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media kartu kuartet. Hasil penelitian ini menunjukkan proses pembelajaran yang menggunakan media kartu kuartet dalam materi peninggalan sejarah Hindu Budha mengalami peningkatan hasil belajar secara signifikan dari setiap siklusnya pada muatan pembelajaran IPS.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Nice Itsna Hasanatul Faizah (2017:13) yang berjudul Efektifitas Penggunaan Media Kartu Kuartet Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Jetis 3 Lamongan. Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan pengujian terhadap efektivitas penggunaan media kartu kuartet dalam penguasaan kosakata bahasa inggris. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pre Test Post Test* dan termasuk jenis penelitian eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa inggris, hal tersebut didasarkan pada hasil analisis data dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $22,015 > 2,052$ ) dengan taraf signifikansi 5% maka  $H_a$  diterima. Selain itu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet telah memenuhi empat indikator pembelajaran efektif sehingga kartu kuartet efektif digunakan pada siswa kelas V SDN Jetis 3 Lamongan dalam penguasaan kosakata bahasa inggris.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Menurut Sugiyono (2016:90-91) menjelaskan bahwa kerangka berpikir merupakan penjelasan secara teoritis hubungan antar variabel, kemudian untuk merumuskan sintesa hubungan antar variabel yang akan diteliti diperlukan analisis secara kritis dan runtut. Kerangka berpikir penelitian ini diawali dari permasalahan

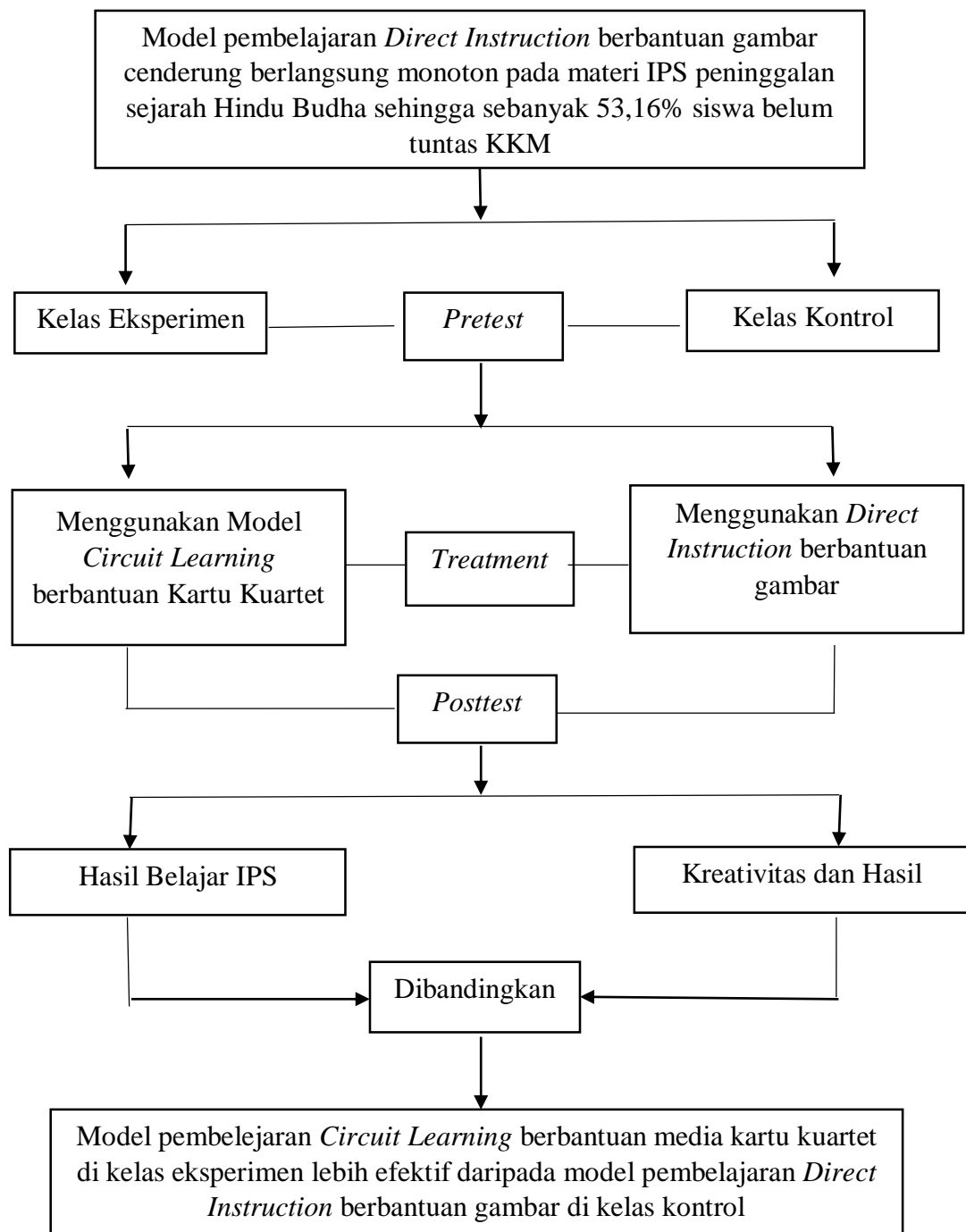
dalam proses pembelajaran IPS di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara pada kelas IV belum berjalan secara maksimal menyebabkan belum tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Kondisi tersebut disebabkan karena guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang terpusat pada guru (*direct instruction*) sehingga siswa kurang berminat untuk mengikuti kegiatan belajar dan pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar muatan IPS di SDN Gugus Sultan Agung pada kelas IV terutama perolehan Penilaian Akhir Semester I masih rendah. Dari jumlah siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara sebanyak 158 siswa, 84 siswa (53,16%) nilainya masih di bawah KKM dan sisanya 74 siswa (46,83%) sudah di atas KKM. KKM di SDN Gugus Sultan Agung yaitu 70 untuk muatan pembelajaran IPS.

Salah satu upaya untuk mengoptimalkan hasil belajar IPS yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *circuit learning*. Model Pembelajaran *circuit learning* adalah pembelajaran dengan memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengulang. Model ini dimulai dengan memberikan sebuah permasalahan sesuai dengan materi yang akan dipelajari kemudian saling tanya jawab lalu diperjelas melalui peta konsep, pembagian kelompok untuk menjawab pertanyaan dan membuat peta konsep, mengkomunikasikan hasil diskusinya, dan langkah terakhir adalah pemberian sebuah hadiah atau pujian (Putra dan Setiawan, 2019:3).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Surya, Yurnetti, dan Ratnawulan (2016) pembelajaran dengan menerapkan model *circuit learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan peta konsep yang ditulis dengan bahasa sendiri

menggunakan gambar, simbol dan kata kunci untuk membantu siswa memahami konsep materi secara mandiri dan dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap konsep materi yang sudah dan akan dipelajari.

Berdasarkan teori tersebut dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran *circuit learning* akan memudahkan siswa dalam memahami konsep dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang sudah dipelajari dan yang akan dipelajari. Aktivitas belajar siswa akan meningkat karena siswa belajar dengan menyenangkan dan kreatif melalui peta konsep yang ditulis dengan bahasa sendiri menggunakan gambar, simbol dan kata kunci. Adapun alur kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.2** Alur Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian kajian teori, kajian empiris dan kerangka berpikir tersebut, maka dapat diperoleh hipotesis bahwa :

Ho : Model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet sama efektif *dengan model direct instruction* berbantuan gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara

Ha : Model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet lebih efektif dibandingkan model *direct instruction* berbantuan gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Pendekatan**

Pendekatan penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat dilakukan dengan cara meneliti hubungan antar variabel untuk menguji teori tertentu kemudian diperoleh data kuantitatif yang selanjutnya dapat dianalisis secara statistik (Lestari dan Yudhanegara, 2015:2). Menurut Sukmadinata (2017:53) menjelaskan bahwa penelitian yang berdasar pada angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol merupakan maksud dari penelitian kuantitatif.

##### **3.1.2 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen yaitu meneliti suatu keadaan terkontrol tanpa adanya pengaruh dari luar dan bertujuan untuk mencari pengaruh tertentu (Sugiyono, 2016: 11-12). Menurut Arikunto (2013: 9) penelitian eksperimen yaitu cara untuk menemukan hubungan sebab akibat antar dua faktor yang telah diatur oleh peneliti melalui pengurangan faktor yang bersifat mengganggu. Menurut Mulyatiningsih (2014:85) penelitian eksperimen dibedakan menjadi dua yaitu eksperimen murni dan eksperimen semu atau kuasi. Subjek penelitian dari eksperimen murni merupakan benda atau hewan yang diteliti di dalam laboratorium dengan kondisi yang sudah dikendalikan oleh peneliti sehingga hasilnya murni, sedangkan subjek



penelitian eksperimen semu atau kuasi merupakan manusia dan kondisi lingkungan yang tidak dapat dikendalikan oleh peneliti sehingga hasilnya tidak murni.

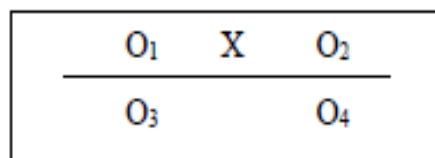
Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan suatu perlakuan terhadap sampel. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) karena diasumsikan peneliti tidak bisa melakukan pengontrolan semua variabel yang mempengaruhi penelitiannya. Tujuannya yaitu setelah melakukan eksperimen yang sesungguhnya maka dapat memperkirakan keadaan yang dapat dicapai tanpa adanya pengontrolan terhadap seluruh variabel yang relevan.

Berdasarkan pengertian yang sudah dijelaskan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian eksperimen kuasi dengan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara. Kemudian peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dari SD tersebut. Peneliti memberikan perlakuan berupa *pretest* yang dilakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kedua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bersifat homogen dilihat dari kesamaan kemampuan hasil belajar siswa. Setelah diberikan *pretest*, selanjutnya masing-masing kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet sedangkan pada kelas kontrol menerapkan model pembelajaran *direct instruction* berbantuan gambar. Peneliti harus teliti dalam mengontrol kondisi pada kedua kelas yang diberikan perlakuan, sehingga menimbulkan adanya peningkatan hasil belajar IPS materi peninggalan sejarah Hindu Budha kelas IV SDN Gugus Sultan

Agung Kabupaten Jepara merupakan hasil *treatment* yang diberikan. Setelah diberikan perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *posttest* pada akhir pembelajaran. Kemudian hasil nilai *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk mengetahui keefektifan atau tidaknya model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet.

### 3.2 Desain Eksperimen

Penelitian eksperimen ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* yang termasuk ke dalam salah satu bentuk *Quasi Experimental Design*. Sugiyono (2016:116) menjelaskan bahwa desain *nonequivalent control group design* hampir memiliki kesamaan dengan *pretest-posttest control group design*, namun pada desain *Nonequivalent Control Group Design* pemilihan kelompok kontrol dan eksperimen tidak dipilih secara random.



**Gambar 3.1** Desain *Nonequivalent Control Group*

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *pretest* kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan

O<sub>3</sub> : *pretest* kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan

X : *treatment*, penerapan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah Hindu Budha

O<sub>2</sub> : *posttest* kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan

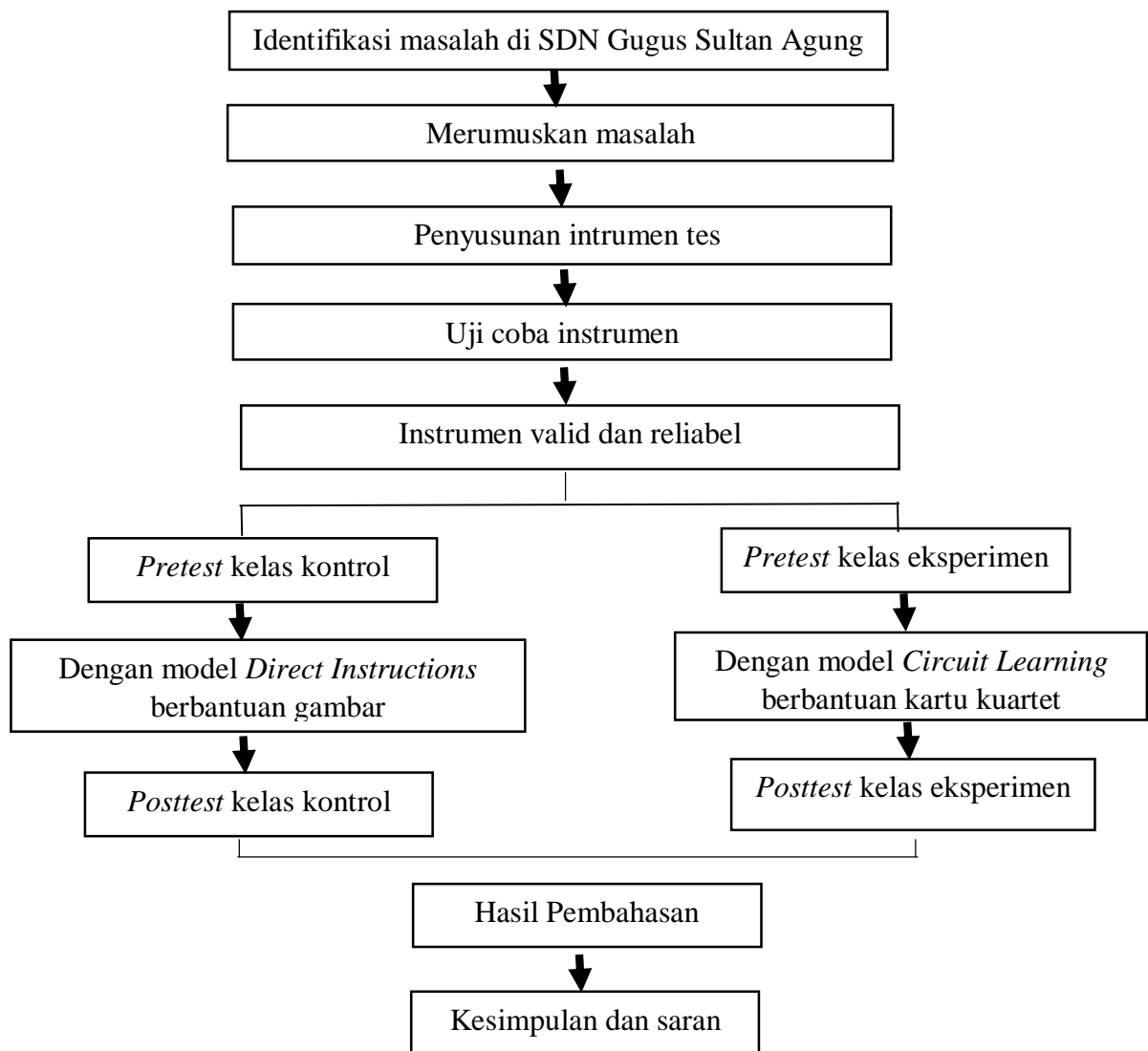
O<sub>4</sub> : *posttest* kelompok kontrol setelah diberi perlakuan

(Sugiyono, 2016: 116)

Dari desain tersebut, terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih secara acak dengan diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan model *direct instruction* berbantuan gambar. Kedua kelas tersebut diberi *pretest* untuk menghitung kesamaan rata-rata antara kedua kelas. Di akhir pembelajaran diberikan *posttest* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada kedua kelompok setelah pemberian perlakuan yang berbeda dengan materi yang sama.

### **3.3 Prosedur Penelitian**

Langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian digambarkan dalam bentuk diagram meliputi beberapa tahap, yaitu:



**Gambar 3.2** Alur Prosedur Penelitian

Alur prosedur penelitian:

1. Pra-penelitian dilaksanakan di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara, kemudian merumuskan identifikasi masalah sehingga peneliti dapat menemukan permasalahan yang ada di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.
2. Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan selanjutnya membuat rumusan masalah.
3. Setelah membuat rumusan masalah, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan instrumen penelitian yang terdiri dari perangkat pembelajaran, lembar kerja peserta didik, lembar observasi aktivitas siswa, soal *pretest* dan *posttest* serta lembar validitas uji ahli materi IPS.
4. Pelaksanaan uji coba perangkat tes dilaksanakan diluar sampel penelitian kemudian hasilnya dihitung validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal.
5. Soal *pretest* dibagikan kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara dengan soal *pretest* yang sama. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dari masing-masing kelompok yang menjadi sampel penelitian.
6. Pemberian perlakuan kepada kedua kelompok dengan model pembelajaran yang berbeda. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet sementara pada kelompok kontrol diberikan perlakuan menggunakan model *direct instruction* berbantuan gambar.

7. Pemberian soal *posttest* yang sama memiliki tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di akhir pembelajaran.
8. Hasil *posttest* dan *pretest* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dihitung perbedaannya, selanjutnya dapat ditarik kesimpulan tentang keefektifan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet terhadap hasil belajar IPS materi peninggalan sejarah Hindu Budha siswa kelas IV di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.

### **3.4. Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **3.4.1 Tempat penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara dengan rincian alamat sebagai berikut:

1. SDN 02 Pecangaan Wetan di Jl. Lodang RT 02 RW 04 Pecangaan Wetan, Kabupaten Jepara.
2. SDN 01 Karangrandu di Jl. Pecangaan-Kedung, Karangrandu Kabupaten Jepara.

#### **3.4.2 Waktu penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2019/2020 antara bulan Maret 2019- November 2019 dengan tahapan sebagai berikut:

1. Maret - Mei 2019

Melaksanakan pra penelitian, pengajuan identifikasi masalah, penyusunan proposal penelitian, penyusunan kisi-kisi instrumen, penyusunan instrumen, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, serta konsultasi dan izin tempat pelaksanaan penelitian.

## 2. Oktober - November 2019

Pelaksanaan uji coba instrumen pada sampel dikelas kontrol dan di kelas eksperimen, penerapan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet pada kelas eksperimen, penerapan model pembelajaran *direct instruction* berbantuan gambar pada kelas kontrol, serta pengambilan data sesuai instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

## 3. Desember - Januari 2019

Tahap analisis data dan penyusunan laporan penelitian. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji perbedaan rata-rata untuk menguji hipotesis yang diajukan.

### **3. 5 Populasi dan Sampel**

#### **3.5.1 Populasi**

Mulyatiningsih (2014:9) populasi adalah keseluruhan makhluk seperti manusia, hewan, dan tumbuhan serta benda yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti kemudian digeneralisasikan dalam sebuah kesimpulan dari hasil penelitian, hal itu sependapat dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:117) yang menjelaskan bahwa populasi merupakan seluruh subjek atau objek yang ada di sekitar yang mempunyai karakteristik tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Arikunto (2013:173) menjelaskan bahwa seluruh subjek penelitian disebut dengan populasi. Pada penelitian ini seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara yang terdiri atas 5 sekolah menjadi populasi penelitian, dengan penjabaran sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Data Siswa Kelas IV di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara Tahun Ajaran 2018/2019

No.	Nama SD	Jumlah Siswa Kelas IV
1	SDN 1 Pecangaan Wetan	29
2	SDN 2 Pecangaan Wetan	24
3	SDN 3 Pecangaan Wetan	34
4	SDN 5 Pecangaan Wetan	31
5	SDN 1 Karangrandu	40
Jumlah		158

Berdasarkan uji homogenitas dan normalitas dari ke lima SD di Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara, maka diperoleh hasil data normal dan homogen yaitu di SDN 1 Pecangaan Wetan, SDN 2 Pecangaan Wetan, SDN 3 Pecangaan Wetan, SDN 5 Pecangaan Wetan, SDN 1 Karangrandu.

### 3.5.2 Sampel

Purwanto (2011:62) menjelaskan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik sama dengan populasi, sehingga akan menghasilkan sebuah kesimpulan yang mewakili seluruh populasi. Sugiyono (2016: 118) sampel merupakan bagian dari jumlah populasi yang diteliti. Adanya sampel dalam penelitian karena banyaknya jumlah data populasi yang akan diteliti sehingga dalam pengambilan sampel harus representatif atau mewakili populasi yang nantinya dapat digeneralisasikan untuk populasi.

Penelitian dilakukan di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara terdiri dari lima SD. Kemudian kelima SD tersebut dilakukan uji normalitas dan homogenitas, kemudian diperoleh data normal dan homogen pada kelima SD



tersebut sehingga semua SD memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bahan pertimbangan untuk memilih kelas sampel yaitu datanya harus bersifat normal dan homogen. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Karangrandu sebagai kelompok yang diberi perlakuan atau kelompok eksperimen yang berjumlah 33 siswa dan SDN 2 Pecangaan Wetan sebagai kelompok yang tidak diberi perlakuan atau kelompok kontrol yang berjumlah 28 siswa. Perubahan jumlah siswa tersebut disebabkan karena pergantian tahun ajaran 2019/2020.

Teknik pengambilan sampel ini menggunakan teknik sampling yaitu *cluster sampling*. Langkah awal dalam melakukan teknik sampling *cluster sampling* yaitu dengan menentukan sampel daerah dilanjutkan dengan menentukan subjek yang berada didaerah itu secara sampling. Mulyatiningsih (2014:15) teknik *cluster sampling* digunakan apabila populasi penelitian tergabung dalam kelompok-kelompok seperti kelompok kelas, wilayah, pekerjaan, organisasi dan lain-lain. Penentuan sampel dengan obyek sumber data yang sangat luas dapat menggunakan teknik sampling yaitu *cluster sampling* (area sampling) (Sugiyono, 2016:121).

Dalam penelitian eksperimen ini, tahapan yang dilakukan peneliti yaitu: (1) menentukan sampel di wilayah Jepara yaitu di kecamatan Pecangaan; (2) secara acak, peneliti mengambil satu gugus sekolah dasar yaitu SD Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara dan selanjutnya memilih 2 SD secara acak dari SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara. Sehingga diperoleh sampel yaitu siswa kelas IV SDN 1 Karangrandu sebagai kelompok eksperimen dan SDN 2 Pecangaan Wetan sebagai kelompok kontrol.

### 3.6 Variabel Penelitian

Mulyatiningsih (2014:2) variabel merupakan sebuah karakteristik dari individu atau benda untuk menunjukkan adanya perbedaan varian nilai yang dimiliki. Arikunto (2013:161) menyebutkan bahwa variabel yaitu objek yang menjadi fokus perhatian dalam sebuah penelitian. Variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

#### 3.6.1 Variabel Bebas atau Independen

Lestari dan Yudhanegara (2017:14) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet.

#### 3.6.2 Variabel Terikat atau Dependen

Sugiyono (2016:61) variabel terikat adalah variabel yang muncul sebagai akibat dari adanya variabel independen (bebas). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS.

### 3.7 Definisi Operasional Variabel

**Tabel 3.2** Definisi Operasional Variabel berupa Model *Circuit Learning* Berbantuan Kartu Kuartet, Hasil Belajar IPS dan Aktivitas Siswa Kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis
Keefektifan model pembelajaran <i>Circuit learning</i> berbantuan kartu kuartet	Menurut Hakim (2015) model <i>Circuit Learning</i> atau belajar memutar merupakan model pembelajaran yang memadukan peta pikiran dan sebuah catatan untuk memperjelas materi	Langkah-langkah model pembelajaran <i>circuit learning</i> berbantuan media kartu kuartet: 1. Menyampaikan topik materi pembelajaran yang akan dipelajari 2. Menyampaikan materi dengan menampilkan sebuah gambar	Ordinal

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis
	<p>pelajaran yang akan dipelajari. Menurut Prasetya dan Khabibah (2016: 97) kartu kuartet merupakan salah satu permainan yang sesuai dengan materi bersifat hafalan dan konseptual serta membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Menampilkan sebuah peta konsep terkait topik materi yang akan dipelajari</li> <li>4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok</li> <li>5. Setiap kelompok mendapatkan Lembar Kerja Siswa yang berisikan tugas untuk membuat peta konsep dan menyampaikan hasilnya di depan kelas, namun sebelumnya setiap kelompok akan melakukan sebuah permainan dengan kartu kuartet.</li> <li>6. Setiap kelompok diberi satu set kartu kuartet untuk dimainkan dalam kelompoknya</li> <li>7. Setelah permainan selesai, setiap kelompok mulai membuat peta konsep di Lembar Kerja Siswa</li> <li>8. Setiap kelompok mempresentasikan bagian peta konsep tanggapan.</li> <li>9. Setiap siswa akan mendapatkan penguatan materi</li> <li>10. Memancing siswa untuk membuat rangkuman</li> </ol>	
<p>Hasil pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah Hindu Budha</p>	<p>Menurut Sudjana (2016:22) hasil belajar ialah sebuah tindakan yang dilakukan oleh siswa untuk mendapatkan kemampuan tertentu</p>	<p>Pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar dalam cakupan ranah kognitif muatan IPS materi peninggalan sejarah Hindu Budha, dengan indikator sebagai berikut:</p> <p>3.4.1 Menganalisis hubungan antara letak geografis</p>	<p>Interval</p>

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis
	<p>setelah menerima pengalaman belajar.</p> <p>Menurut Gunawan dan Palupi (2016) menjelaskan bahwa kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir seseorang untuk mencapai tujuan belajar.</p>	<p>Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p> <p>3.4.1 Menganalisis tokoh raja-raja pada masa kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p> <p>3.4.2 Menganalisis macam-macam bentuk peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p> <p>3.4.3 Menganalisis pengaruh peninggalan sejarah Hindu Budha terhadap kehidupan masyarakat sekitar</p> <p>3.4.1 Menganalisis karakteristik peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha</p> <p>3.4.1 Menganalisis upaya melestarikan peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha</p>	
Aktivitas belajar	Aktivitas yaitu memberikan peluang kepada siswa untuk melakukan sebuah tindakan kreatif yang diawali dari sebuah perencanaan yang matang dan	Aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini yaitu aktivitas belajar siswa saat pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model <i>circuit learnng</i> berbantuan kartu kuartet sementara pada kelas kontrol menggunakan model	Ordinal

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis
	dilanjutkan dengan melaksanakan aktivitas.	<p><i>direct instruction</i> berbantuan gambar.</p> <p>Dengan indikator sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempersiapkan diri sebelum mengikuti pembelajaran</li> <li>2. Menanggapi apersepsi yang sesuai dengan materi</li> <li>3. Memperhatikan penyajian materi dengan bantuan gambar dan peta konsep</li> <li>4. Mendiskusikan masalah yang disampaikan guru</li> <li>5. Mendiskusikan lembar kerja siswa</li> <li>6. Menyusun perencanaan pembuatan peta konsep</li> <li>7. Pelaksanaan pembuatan peta konsep</li> <li>8. Menyampaikan pembahasan mengenai peta konsep yang dibuat</li> <li>9. Membuat Rangkuman/catatan</li> <li>10. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</li> </ol>	

### 3.8. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 3.8.1 Teknik Pengumpulan Data

##### 3.8.1.1 Tes

Arikunto (2013:67) sebuah instrumen yang digunakan untuk mengukur suatu hal dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh peneliti disebut dengan tes. Dalam mengerjakan tes tergantung dari petunjuk pengerjaan yang telah ditetapkan.

dalam pengukuran tingkat pemahaman siswa pada materi muatan IPS menggunakan instrumen test berupa *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet. Jenis tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes objektif bentuk pilihan ganda.

#### 3.8.1.2 Observasi

Sugiyono (2016:203) teknik pengumpulan data yang memiliki ciri khusus dari teknik pengumpulan data lainnya merupakan pengertian dari observasi. Dalam melakukan observasi semua objek dan/subjek dapat diamati untuk kemudian diambil sebagai data penelitian. Munisah, Estiastuti, Bektiningsih, dan Nurharini (2018:183) observasi adalah kegiatan mengamati segala sesuatu kemudian mencatat data yang diperlukan untuk selanjutnya dianalisis. Sedangkan menurut Arikunto (2013: 272) dalam menggunakan metode observasi adalah melengkapinya dengan format pengamatan sebagai instrumen. Observasi dilakukan jika jumlah responden yang diamati tidak terlalu luas dan peneliti ingin mendapatkan data berkaitan dengan perilaku dan gejala alam. Pada penelitian ini menggunakan bentuk observasi terstruktur karena peneliti sudah menentukan variabel yang akan diamati dan sudah mempersiapkan lembar instrumen yang akan digunakan. (Sugiyono, 2016:205)

Wening (2015:34) menjelaskan bahwa kegiatan observasi dalam penelitian eksperimen merupakan kegiatan mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran tertentu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kegiatan observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan

menerapkan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas siswa. Lembar aktivitas siswa digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran sehingga dapat mengukur peningkatan aktivitas siswa.

### 3.8.1.3 Dokumentasi

Arikunto (2013:274) metode dokumentasi, yaitu kegiatan mencari data mengenai variabel yang akan diteliti. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pelengkap dalam penelitian (Wening, 2015:34). Selanjutnya menurut Sukmadinata (2017:221) dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dokumen-dokumen yang sesuai dengan tujuan dan fokus masalah. Pada penelitian ini, teknik dokumentasi menggunakan data nilai siswa, foto sekolah dan saat proses pembelajaran.

## **3.8.2 Instrumen Pengumpulan Data**

### 3.8.2.1 Validitas Instrumen

Validitas internal instrumen yang berupa tes harus memenuhi validitas isi dan validitas konstruksi. Instrumen tes dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar dan mengukur efektifitas pelaksanaan kegiatan dan tujuan pembelajaran termasuk ke dalam instrumen validitas isi, maka instrumen disusun berdasarkan berdasarkan materi pelajaran yang telah diajarkan. Sementara validitas konstruksi merupakan instrumen untuk mengukur suatu keadaan yang menjadi tanda-tanda akan timbulnya sesuatu sesuai dengan yang didefinisikan. (Sugiyono, 2016:176)

Dalam menganalisis validitas konstruk dan validitas isi, kemudian instrumen yang telah disusun oleh peneliti dikonsultasikan dengan ahli yaitu dosen

pembimbing dan Drs.Sukarjo, M.Pd sebagai validator materi untuk dimintai pendapat terkait instrumen yang telah dibuat oleh peneliti. Kemudian hasil validitas konstruk dan validitas isi diuji cobakan sebagai syarat validitas empiris, yaitu validitas yang diperoleh dari lapangan kemudian dihitung dengan menghubungkan skor yang di dapat dari instrumen tersebut dengan skor dari intrumen yang termasuk ke dalam kriteria yang telah ditetapkan (Sukmadinata,2017:229). Instrumen yang layak digunakan yaitu yang sudah diuji validitas (Arikunto, 2013:211). Instrumen yang valid maka akan menghasilkan data yang valid. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2019 dengan jumlah responden uji coba sebanyak 30 siswa.

Untuk menguji validitas butir-butir soal digunakan rumus korelasi *point biserial* dalam soal pilihan ganda sebagai berikut :

$$Y_{pbl} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$Y_{pbl}$  = koefisien korelasi biserial

$Mp$  = rata-rata skor dari subyek yang menjawab benar item bagi item yang dicari validitasnya

$Mt$  = rata-rata skor total

$St$  = standar deviasi dari skor total proporsi

$p$  = proporsi siswa yang menjawab benar

$q$  = proporsi siswa yang menjawab salah ( $q = 1 - p$ )

(Arikunto, 2013: 93)



Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan  $\alpha = 5\%$  maka alat ukur dikatakan valid. Hasil perhitungan dengan korelasi *point biserial* dapat dibandingkan dengan  $r$  tabel hasil korelasi *product moment*.

Validitas butir soal tes dalam penelitian ini dihitung menggunakan *microsoft excel*. Apabila hasil perhitungan soal uji coba menunjukkan  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka soal tersebut valid, dan sebaliknya apabila apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka soal tersebut tidak valid.

Berdasarkan perhitungan validitas terhadap 60 butir soal, diperoleh 40 butir soal valid dan 20 butir soal tidak valid. Hasil analisis soal uji coba SDN 1 Pecangaan Wetan disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3.3** Hasil Uji validitas Instrumen Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah	Keterangan
Valid	1,3,4,5,6,7,10,11,12,13,14,15,16,17,19,20,21,23,25,26,27,29,30,33,34,35,36,37,39,40,42,45,47,48,49,54,56,57,59,60	40	Digunakan
Tidak valid	2,8,9,18,22,24,28,31,32,38,41,43,44,46,50,51,52,53,55,58	20	Dibuang

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12

### 3.8.2.2 Reliabilitas Instrumen

Menurut Sukmadinata (2017:229-230) reliabilitas merupakan tingkat keajegan hasil pengukuran. Instrumen yang reliabel jika digunakan beberapa kali hasilnya sama. Reliabilitas merupakan alat penilaian yang digunakan pada waktu kapanpun akan memberikan hasil yang relatif sama. Menurut Arikunto (2013:221) instrumen penelitian dapat dipercaya apabila telah memenuhi uji reliabilitas. Instrumen yang reliabel yaitu jika instrumen digunakan beberapa kali untuk

mengukur objek yang sama maka akan menghasilkan data yang sama. (Sugiyono, 2016: 173)

Instrumen tes pada penelitian ini berupa soal pilihan ganda dengan skor (1 dan 0) menggunakan instrumen skor dekrit. Instrumen tersebut memiliki dua jawaban, yaitu 1 (satu) dan 0 (nol), skor satu (1) apabila jawaban benar sedangkan skor nol (0) apabila jawaban salah.

Maka untuk menentukan reliabilitas menggunakan rumus dari Kuder Richardson 20 (KR 20) menurut Arikunto (2013:115) sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)} \left\{ \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right\}$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas tes secara keseluruhan

$N$  = banyaknya item

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $q = 1-p$ )

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$S^2$  = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

(Arikunto, 2013:115)

Hasil perhitungan  $r_{11}$  dibandingkan dengan table *r product moment* dengan  $dk = n-1$ , signifikan 5%. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir soal reliabel. Penelitian ini menggunakan bantuan *microsoft excel* untuk menghitung reliabilitas tes. Pada penelitian ini, diperoleh perhitungan reliabilitas dengan nilai signifikansi 5%  $n =$

30, diperoleh  $r_{\text{tabel}} = 0,361$  dan  $r_{\text{hitung}} = 0,7229$ . Karena  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  maka dapat disimpulkan bahwa semua butir soal yang valid dinyatakan sudah reliabel.

### 3.8.2.3 Taraf Kesukaran

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017:223) menjelaskan bahwa indeks kesukaran merupakan bilangan yang menunjukkan soal tersebut dikategorikan mudah atau sukar. Soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar merupakan soal yang baik. Cara menganalisis taraf kesukaran dapat menggunakan rumus berikut:

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

(Arikunto, 2013:223)

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = jumlah seluruh siswa

Kriteria indeks kesulitan soal itu adalah sbb:

0.00 - 0,30 soal kategori sukar,

0.31 - 0,70 soal kategori sedang,

0.71 - 1,00 soal kategori mudah

(Sudjana, 2016:137)

Perhitungan taraf kesukaran butir soal dalam penelitian ini dianalisis dengan bantuan *microsoft excel*. Diketahui bahwa terdapat 11 butir soal dengan kriteria mudah, 22 butir soal dengan kriteria sedang, 7 butir soal dengan kriteria sukar.

Hasil uji taraf kesukaran instrumen disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.4** Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Mudah	3,4,5,10,11,23,25,33,35,40,42	11
Sedang	1,6,7,13,15,16,19,20,29,30,34,36,37,39,45,47,49,54,56,57,59,60	22
Sukar	12,14,17,21,26,27,48	7

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12

### 3.8.2.4 Daya Pembeda

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2015: 217) daya pembeda dari suatu soal digunakan untuk membedakan antara siswa yang dapat menjawab soal dengan tepat dan siswa yang tidak bisa menjawab soal dengan tepat. Tinggi rendahnya tingkat adaya beda soal dinyatakan dalam indeks daya pembeda (DP). Di bawah ini merupakan kriteria yang digunakan untuk menginterpretasi indeks daya pembeda disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3.5** Kriteria Indeks Daya Pembeda Instrumen

Nilai	Interpretasi Daya Pembeda
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 < DP < 0,40$	Cukup
$0,00 < DP < 0,20$	Buruk
$DP \leq 0,00$	Sangat buruk

Rumus untuk menentukan indeks diskrimasi yaitu:

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$$

Keterangan:

D = daya beda soal

Ja = banyaknya peserta kelompok atas

Jb = banyaknya peserta kelompok bawah

Ba = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

Bb = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Pa = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

Pb = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda (Arikunto, 2013: 228):

D : 0,00 – 0,20 : jelek

D : 0,21 – 0,40 : cukup

D : 0,41 – 0,70 : baik

D : 0,71 – 1,00 : baik sekali

Berdasarkan uji coba soal yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 1 Pecangaan Wetan dengan jumlah soal sebanyak 60 butir, terdapat 12 butir soal dengan kategori baik, 28 butir soal dengan kategori cukup, dan 20 butir soal dengan kategori jelek. Hasil uji daya beda instrumen disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.6** Hasil Uji Daya Pembeda instrumen Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Baik	1,3,11,12,13,14,39,47,48,49,56,60	12
Cukup	4,5,6,7,10,15,16,17,19,20,21,23,25,26,27,29,30,33,34,35, 36,37,40,42,45,54,57,59	28
Jelek	2,8,9,18,22,24,28,31,32,38,41,43,44,46,50,51,52,53,55,58	20

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12

Berdasarkan perhitungan uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda, soal penelitian ini telah memenuhi kriteria soal valid dan reliabel sehingga layak digunakan. Taraf kesukaran terdiri dari kriteria mudah, sedang, dan sukar serta mempunyai daya beda yang baik, cukup, dan jelek. Hasil analisis kelayakan soal disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.7** Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Layak (Diterima)	1,3,4,5,6,7,10,11,12,13,14,15,16,17,19,20,21,23,25, 26,27,29,30,33,34,35,36,37,39,40,42,45,47,48,49,5 4,56,5759,60	40
Tidak Layak (Ditolak)	2,8,9,18,22,24,28,31,32,38,41,43,44,46,50,51,52,53 ,55,58	20

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12

### 3.9 Teknik Analisis Data

#### 3.9.1 Analisis Data Awal/ Uji Persyaratan

Analisis data nilai *pretes* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan uji persyaratan sebelum melakukan uji hipotesis. Uji persyaratan yang dipakai dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Analisis data awal dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest*. Di awal kegiatan pembelajaran sebelum diberikan perlakuan dibagikan soal *pretest* ke kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sementara soal *posttest* diberikan di akhir pembelajaran.

##### 3.9.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berupa data yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data dilakukan dengan *uji liliefors* dengan bantuan *microsoft excel*. Hipotesis yang akan diujikan sebagai berikut.

Ho: Data berdistribusi normal

Ha: Data tidak berdistribusi normal

*Uji lilliefors* digunakan untuk melakukan uji normalitas, dengan kriteria hipotesis yaitu hipotesis nol berarti sampel berdistribusi normal sedangkan

hipotesis lainnya berarti sampel tidak berdistribusi normal. Dibawah ini tahapan dalam melakukan uji *lilliefors* untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, diantaranya:

- a. Pengamatan  $x_1, x_2, \dots, x_n$  dijadikan bilangan baku  $z_1, z_2, \dots, z_n$

dengan menggunakan rumus  $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$  ( $\bar{x}$  dan  $s$  masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).

$$\bar{x} = \frac{\sum f \cdot x_i}{n} \quad S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f \cdot x_i^2 - (\sum f \cdot x_i)^2}{n(n-1)}}$$

- b. Penghitungan peluang  $F(z_i) = P(Z \leq z_i)$  untuk tiap bilangan baku dan menggunakan daftar distribusi normal baku.
- c. Selanjutnya dihitung proporsi  $z_1, z_2, \dots, z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $z_i$ . Jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(z_i)$ , maka  $S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$ .
- d. Hitung selisih  $|F(z_i) - S(z_i)|$  kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut yang disebut dengan harga terbesar ( $L_0$ ).

Setelah  $L_0$  diperoleh kemudian dibandingkan dengan nilai  $L_{\text{tabel}}$  yang diambil dari daftar nilai kritis uji *lilliefors* untuk taraf nyata  $\alpha$  yang dipilih. Kriteria hipotesis nol diterima jika  $L_0$  yang diperoleh lebih kecil dari  $L_{\text{tabel}}$  menunjukkan bahwa populasi berdistribusi normal, dalam hal lainnya hipotesis nol ditolak (Sudjana, 2005 : 466-468).

Uji statistik parametrik digunakan bila data berdistribusi normal. Namun, terdapat satu uji lagi yang harus dilakukan yaitu uji homogenitas.

### 3.9.1.2 Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah dua sampel yang diambil mempunyai varians yang homogen atau tidak menggunakan uji homogenitas. Uji F digunakan sebagai salah satu teknik statistik untuk mengetahui homogenitas dalam penelitian ini. Uji f digunakan untuk membandingkan dua gugus data (Herhyanto,2012:8.21)

Hipotesis statistik yang akan diuji sebagai berikut.

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_0 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Dibawah ini merupakan langkah untuk menguji homogenitas dengan uji f antara lain:

- e. Menguji pemenuhan asumsi kenormalan dari kedua gugus sampel tersebut.
- f. Menghitung nilai variansi dari masing-masing gugus sampel, yaitu  $S_1^2$  dan  $S_2^2$ , dengan  $S_1^2$  adalah nilai variansi dari gugus data yang pertama;  $S_2^2$  adalah nilai variansi dari gugus data yang kedua.
- g. Menghitung nilai F hitung dengan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \quad , \quad S_1^2 > S_2^2$$



- h. Membandingkan F hitung dengan F tabel pada taraf signifikansi  $\alpha/2$ , derajat kebebasan pertama  $v_1 = n_1 - 1$  dan derajat kebebasan kedua  $v_2 = n_2 - 1$  atau yang biasa ditulis  $F(\alpha/2, v_1, v_2)$  dan nilai F tabel pada taraf signifikansi  $(1 - \alpha/2)$ , derajat kebebasan pertama  $v_1 = n_1 - 1$  dan derajat kebebasan kedua  $v_2 = n_2 - 1$   $F(1 - \alpha/2)(v_1, v_2)$  dengan  $n_1$  adalah banyaknya dataa paada gugus sampel pertama,  $n_2$  adalah banyaknya data pada gugus sampel kedua, dan  $F(1 - \alpha/2, v_1, v_2) = \frac{1}{F(\alpha/2, v_1, v_2)}$
- e. Kriteria pengujian ini adalah
- Ho diterima, apabila nilai  $F(1 - \alpha/2, v_1, v_2) < F_{\text{Hitung}} < F(\alpha/2, v_1, v_2)$ , yang berarti kedua sampel data homogen
  - Ho ditolak, apabila nilai  $F_{\text{hitung}} < F(1 - \alpha/2, v_1, v_2)$  atau  $F_{\text{hitung}} > F(\alpha/2, v_1, v_2)$ , yang berarti kedua sampel data tidak homogen.

### 3.9.2 Analisis Data Akhir

#### 3.9.2.1 T-Test

Uji hipotesis perbedaan atau uji t-tes digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kontrol yang telah diberi perlakuan yang berbeda. Untuk data yang berdistribusi normal, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan statistik parametris yaitu dengan uji t menggunakan bantuan *microsoft excel*. Jika data homogen maka dapat dihitung dengan rumus *polled varians*, sedangkan jika data tidak homogen dapat menggunakan *separated varians*.

Hipotesis yang akan diujikan adalah:

Ho :  $\mu_1 \leq \mu_2$  artinya nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen kurang dari atau sama dengan nilai rata-rata kelas kontrol.

$H_a : \mu_1 > \mu_2$  artinya nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen lebih dari nilai rata-rata kelas kontrol.

Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis dengan rumus:

Jika  $\alpha_1 = \alpha_2$ , rumus yang digunakan adalah *Polled Varians*:

$$t = \frac{(n_1 - n_2) s_1^2 + (n_2 - 1) s_2^2}{\sqrt{\frac{(n_1 - n_2) s_1^2 + (n_2 - 1) s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} + \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_1}\right)}}$$

Keterangan :

$x_1$  : rata-rata nilai data akhir kelas eksperimen

$x_2$  : rata-rata nilai akhir data kelas kontrol

$s_1$  : simpangan baku kelas eksperimen

$s_2$  : simpangan baku kelas kontrol

$s_1^2$  : varians kelas eksperimen

$s_2^2$  : varians kelas kontrol

$n$  : jumlah sampel

Jika  $\alpha_1 \neq \alpha_2$ , rumus yang digunakan adalah *Separated Varians*:

$$t = \frac{(x_1 - x_2)}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_1^2}{n_1}}}$$

(Sugiyono, 2016:138)

Dengan  $dk = n_1 - 1$  dan  $dk = n_1 - 1$

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima

### 3.9.2.2 Uji N-Gain

Setelah diketahui perbedaan hasil belajar siswa, kemudian peneliti melakukan uji n-gain untuk mencari adanya peningkatan pada kemampuan siswa dari sebelum dan sesudah pemberian perlakuan menggunakan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet. Data ini diperoleh dari selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*. Rumus normal Gain adalah sebagai berikut :

$$g = \text{skor postes} - \text{skor pretes}$$

(Lestari dan Yudhanegara, 2017:234)

Berdasarkan rumus tersebut, nilai gain berkisar antara 0 sampai dengan 100 yang telah ditetapkan oleh peneliti sebagai skor maksimum ideal. Siswa yang mendapatkan skor 0 saat *pretest* dan mendapatkan skor 100 saat *posttest* akan mendapatkan nilai gain 100. Sementara saat *pretest* dan *posttest* siswa mendapatkan 100 maka mendapatkan nilai n-gain sebesar 0. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017:235) indeks gain dapat dinyatakan dalam kriteria sebagai berikut: (1) N-gain  $\geq 0,70$  termasuk pada kategori tinggi; (2)  $0,30 < \text{N-gain} < 0,70$  termasuk pada kategori sedang; (3) N-gain  $\leq 0,3$  termasuk pada kategori rendah.

### 3.9.2.3 Analisis Data Deskriptif Aktivitas Siswa

Data deskriptif pada penelitian ini yaitu hasil observasi aktivitas siswa pada muatan IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha yang dapat dianalisis dalam bentuk persentase dengan rumus (Purwanto, 2016:102):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh siswa

SM : skor maksimum ideal

100 : bilangan tetap

Berdasarkan hasil perhitungan persentase aktivitas siswa tersebut dikonversi ke dalam beberapa kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.8** Persentase Kriteria Aktivitas Siswa

Persentase	Kriteria
$75\% < \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
$50\% < \text{Skor} \leq 75\%$	Baik
$25\% < \text{Skor} \leq 50\%$	Cukup Baik
$0\% < \text{Skor} \leq 25\%$	Kurang Baik

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Hasil penelitian tentang keefektifan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara terdiri atas beberapa hal yang diuji, yaitu: (1) hasil belajar kognitif; (2) uji normalitas data awal kelas kontrol dan eksperimen; (3) uji homogenitas data awal kelas kontrol dan eksperimen; (4) uji normalitas data akhir kelas kontrol dan eksperimen; (5) uji homogenitas data akhir kelas kontrol dan eksperimen; (6) uji hipotesis kelas kontrol dan kelas eksperimen; (7) uji n-gain kelas kontrol dan kelas eksperimen; (8) aktivitas siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen; (9) deskripsi proses pembelajaran.

##### 4.1.1 Hasil Belajar Siswa

Model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet dapat dilihat keefektifannya melalui nilai *pretest* dan *posttest* berupa hasil belajar kognitif siswa. *Pretest* digunakan untuk menghitung kesamaan kemampuan awal kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* digunakan untuk menarik simpulan dari hipotesis yang diperoleh setelah diberikan *treatment*, untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet dan untuk kelas kontrol menggunakan model *direct instruction*. Berikut hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yaitu:

**Tabel 4.1** Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
1	Jumlah siswa	28	33	28	33
2	Rata-rata	62,4	64,3	66,6	76,3
3	Nilai Tertinggi	87,5	90	90	95
4	Nilai Terendah	30	30	42,5	50
5	Jumlah Siswa Tuntas	10	16	12	27
6	Ketuntasan Belajar	32,14%	48,48% %	42,85%	81,81%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil *pretest* yang hampir sama. Kelas kontrol memperoleh rata-rata hasil *pretest* yaitu 62,4 dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata hasil *pretest* yaitu 64,3. Namun, rata-rata hasil *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan selisih nilai. Pada kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai *posttest* yaitu 66,6 dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai *posttest* yaitu 76,3. Hal tersebut menunjukkan terdapat peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dari kelas kontrol. Pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* ke *posttest* mengalami peningkatan sebesar 4,2 sedangkan hasil rata-rata nilai *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen memperoleh peningkatan sebesar 12. Kelas kontrol memiliki persentase ketuntasan belajar sebesar 32,14% pada nilai hasil *pretest* dan kelas eksperimen memiliki persentase ketuntasan belajar sebesar 48,48% pada nilai *pretest*. Pada kelas kontrol memperoleh persentase ketuntasan belajar dari nilai hasil *posttest* sebesar 42,85% dan kelas eksperimen memperoleh persentase ketuntasan belajar dari nilai hasil *posttest* sebesar 81,81%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai hasil belajar antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet

lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* berbantuan gambar.

#### 4.1.2 Uji Normalitas Data *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

*Pretest* dilakukan di kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen pada awal pembelajaran dan sebelum diberi perlakuan. Uji normalitas pada data *pretest* dilakukan untuk mengetahui data awal hasil belajar IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Kabupaten Jepara berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *liliefors* dengan bantuan *microsoft excel*. Uji hipotesis terdiri dari  $H_0$  = data berdistribusi normal;  $H_a$  = data berdistribusi tidak normal dengan taraf signifikansi yaitu  $\alpha = 5\%$ . Kriteria hipotesis yang digunakan yaitu  $H_0$  diterima jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , maka data berdistribusi normal dan  $H_0$  ditolak jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$ , maka data berdistribusi tidak normal. Berikut hasil uji normalitas data nilai *pretest* siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara:

**Tabel 4.2** Uji Normalitas Data *Pretest* siswa Kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara

Hasil Uji	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rata-rata	62,4107	64,3181
Simpangan baku	14,8991	14,8333
Probabilitas	0,05	0,05
n (jumlah sampel)	28	33
<i>Liliefors</i> Tabel	0,162	0,1507
<i>Liliefors</i> Hitung	0,0904	0,1037

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 22 dan 23

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* menggunakan uji *liliefors* dengan bantuan *microsoft excel* dapat diketahui bahwa nilai  $L_{hitung}$  kelas kontrol yaitu 0,0904 yang lebih kecil dari  $L_{tabel}$  yaitu 0,162 maka  $H_0$  diterima yang

berarti data berdistribusi normal. Di kelas eksperimen  $L_{hitung}$  yaitu 0,1037 yang lebih kecil dari  $L_{tabel}$  yaitu 0,1507 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti data berdistribusi normal. Sehingga analisis data *pretest* di kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

#### 4.1.3 Uji Homogenitas Data *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan varian pada data *pretest* di kelas kontrol dan eksperimen maka dilakukan uji homogenitas. Apabila kedua kelas tersebut memperoleh varians yang sama, maka hasil data tersebut homogen. Data *pretest* diuji homogenitas menggunakan uji F dengan bantuan *microsoft excel*. Uji hipotesis terdiri dari  $H_a$  = data tidak homogen;  $H_0$  = data homogen. Uji hipotesis ini berpedoman pada taraf signifikansi yaitu  $\alpha = 0,05$ . Dengan kriteria jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Dibawah ini merupakan tabel hasil uji homogenitas data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

**Tabel 4.3** Hasil Uji Homogenitas Varian

Kelompok	N	Varian	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Kelas kontrol	28	218,4854	1,007	1,8724	Homogen
Kelas eksperimen	33	220,0284			

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 24

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa kelas kontrol dan eksperimen untuk perhitungan uji homogenitas dengan uji F yang menggunakan bantuan *microsoft excel* diperoleh  $F_{hitung} = 1,007$  dengan  $F_{tabel} = 1,8724$ . Sehingga nilai hasil  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  ( $1,007 < 1,8724$ ), maka dapat disimpulkan



bahwa  $H_0$  diterima, sehingga kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang sama atau homogen berdasarkan analisis data *pretest*.

#### 4.1.4 Uji Normalitas Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

*Posttest* dilakukan di kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen pada akhir pembelajaran dan setelah diberi perlakuan. Data akhir hasil belajar IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara pada siswa kelas IV merupakan data *posttest* yang selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji *liliefors* dengan bantuan *microsoft excel* untuk melakukan uji normalitas. Uji hipotesis pada penelitian ini terdiri dari  $H_0$  = data berdistribusi normal;  $H_a$  = data berdistribusi tidak normal dengan taraf signifikansi yaitu  $\alpha = 5\%$ . Kriteria hipotesis yang digunakan yaitu  $H_0$  diterima jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , maka data berdistribusi normal dan  $H_0$  ditolak jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka data berdistribusi tidak normal. Berikut hasil uji normalitas data nilai *posttest* siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara:

**Tabel 4.4** Uji Normalitas Data *Posttest* siswa Kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara

Hasil Uji	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rata-rata	66,6071	76,3636
Simpangan baku	13,1271	12,5482
Probabilitas	0,05	0,05
n (jumlah sampel)	28	33
<i>Liliefors</i> Tabel	0,162	0,1507
<i>Liliefors</i> Hitung	0,0827	0,118

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 25 dan 26

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data *posttest* menggunakan uji *liliefors* dengan bantuan *microsoft excel* dapat diketahui bahwa nilai  $L_{hitung}$  kelas kontrol yaitu 0,0827 yang lebih kecil dari  $L_{tabel}$  yaitu 0,162 maka  $H_0$  diterima yang berarti data berdistribusi normal. Di kelas eksperimen  $L_{hitung}$  yaitu 0,118 yang lebih kecil dari  $L_{tabel}$  yaitu 0,1507 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti data berdistribusi normal. Sehingga analisis data *posttest* di kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

#### 4.1.5 Uji Homogenitas Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan varian pada data *posttest* di kelas kontrol dan eksperimen maka dilakukan uji homogenitas. Apabila kedua kelas tersebut memperoleh varians yang sama, maka hasil data tersebut homogen. Uji homogenitas data *posttest* ini menggunakan uji F dengan bantuan *microsoft excel*. Uji hipotesis terdiri dari  $H_a$  = data tidak homogen;  $H_0$  = data homogen. Uji hipotesis ini berpedoman pada taraf signifikansi yaitu  $\alpha = 0,05$ . Dengan kriteria jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Dibawah ini merupakan tabel hasil uji homogenitas data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen:

**Tabel 4.5** Hasil Uji Homogenitas Varian

Kelompok	N	Varian	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Kelas kontrol	28	172,3214	1,0944	1,8724	Homogen
Kelas eksperimen	33	157,4574			

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 27

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa kelas kontrol dan eksperimen untuk perhitungan uji homogenitas dengan uji F yang menggunakan

bantuan *microsoft excel* diperoleh  $F_{hitung} = 1,0944$  dengan  $F_{tabel} = 1,8724$ . Sehingga nilai hasil  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  ( $1,0944 < 1,8724$ ), maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima, sehingga kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang sama atau homogen berdasarkan analisis data *posttest*.

#### **4.1.6 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Uji hipotesis dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji perbedaan rata-rata digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar IPS materi peninggalan sejarah Hindu Budha siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara. Rata-rata hasil belajar IPS pada materi peninggalan sejarah Hindu Budha antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki perbedaan secara signifikan. Kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajrn *circuit learning* berbantuan kartu kuartet lebih efektif karena hasil belajar yang diperoleh lebih tinggi dari kelas kontrol. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan *microsoft excel* dan  $\alpha=0,05$  sebagai taraf signifikansi. Menurut Sugiyono (2016:142) kriteria pengujian hipotesis apabila  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Tabel statistik dengan signifikansi  $0,05 : 2 = 0,025$  (uji 2 sisi) dan derajat kebebasan  $(df)=n-2$  digunakan untuk mencari  $t_{tabel}$ . Karena data di kelas eksperimen dan kontrol homogen maka hasil perhitungan dapat dilihat pada kolom *Equal variance assumed*. Uji hipotesis menggunakan *uji independent sample t-test* dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4.6** Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

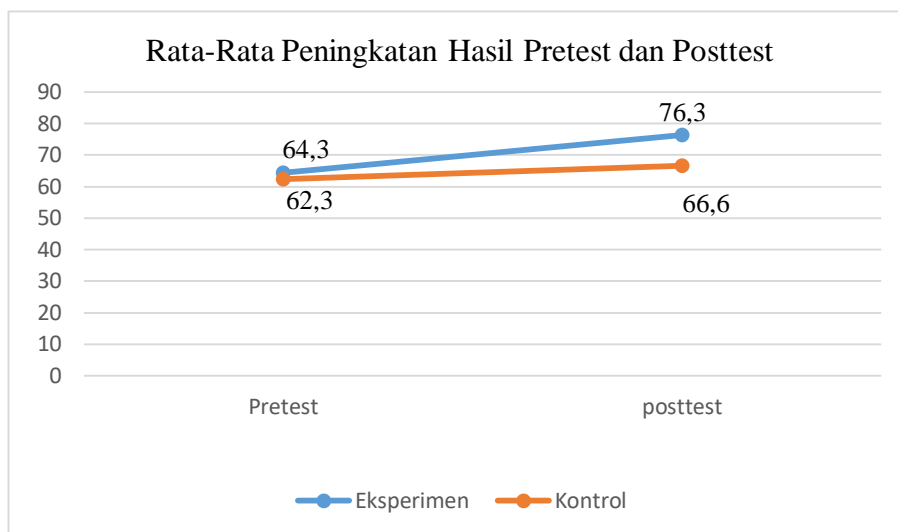
Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	76,3636	66,6071
Varian	157,4573	172,3214
N	33	28
$t_{hitung}$	2,9627	
Df	$n_1 - 1 = 32$	$n_2 - 1 = 27$
$t_{tabel}$	2,0009	

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 28

Hasil perhitungan menggunakan *independent sample t-test* diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 2,9627, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,0009. Karena  $t_{hitung} = 2,9627 > t_{tabel} = 2,0009$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet lebih efektif dibandingkan model *direct instruction* berbantuan gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.

#### 4.1.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Peningkatan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dicari menggunakan uji n-gain. Data dari keseluruhan peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara dalam pembelajaran IPS disajikan pada diagram sebagai berikut.



**Gambar 4.10** Diagram Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara

Berdasarkan diagram tersebut menunjukkan data hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perolehan hasil *pretest* yang hampir sama. Skor *pretest* di kelas kontrol yaitu memperoleh rata-rata 62,3 dan di kelas eksperimen memperoleh rata-rata 64,3. Sehingga dapat diketahui bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kemampuan awal yang hampir sama. Setelah diberikan *treatment* di kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet diperoleh peningkatan hasil belajar IPS pada materi peninggalan sejarah Hindu Budha yang ditunjukkan dengan adanya perbandingan hasil *posttest* di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kriteria peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha SDN Sultan Agung Kabupaten Jepara dapat diketahui dengan melakukan uji *n-gain* dengan menganalisis peningkatan pada indeks *gain*. Data keseluruhan peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.7** Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	Nilai N-Gain	Kriteria
Kontrol	62,3214	66,6071	0,1182	Rendah
Eksperimen	64,3181	76,3636	0,3664	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut, kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh skor *pretest* yang hampir sama. Nilai *pretest* pada kelas kontrol yaitu 62,3 dan nilai *pretest* di kelas eksperimen yaitu 64,3. Kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh perbedaan rata-rata skor *posttest* cukup jauh dengan nilai *posttest* di kelas kontrol yaitu 66,6 dan di kelas eksperimen nilai *posttest* yaitu 76,3. Nilai n-gain dari masing-masing kelas memiliki selisih yang cukup jauh dengan perbandingan nilai n-gain di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan di kelas kontrol. Nilai n-gain di kelas kontrol yaitu 0,1182 yang termasuk kriteria rendah dan nilai n-gain di kelas eksperimen yaitu 0,3664 yang termasuk kriteria sedang. Berdasarkan perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji n-gain menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen dengan penerapan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet memiliki peningkatan hasil belajar lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol yang menggunakan model *direct instruction* berbantuan gambar.

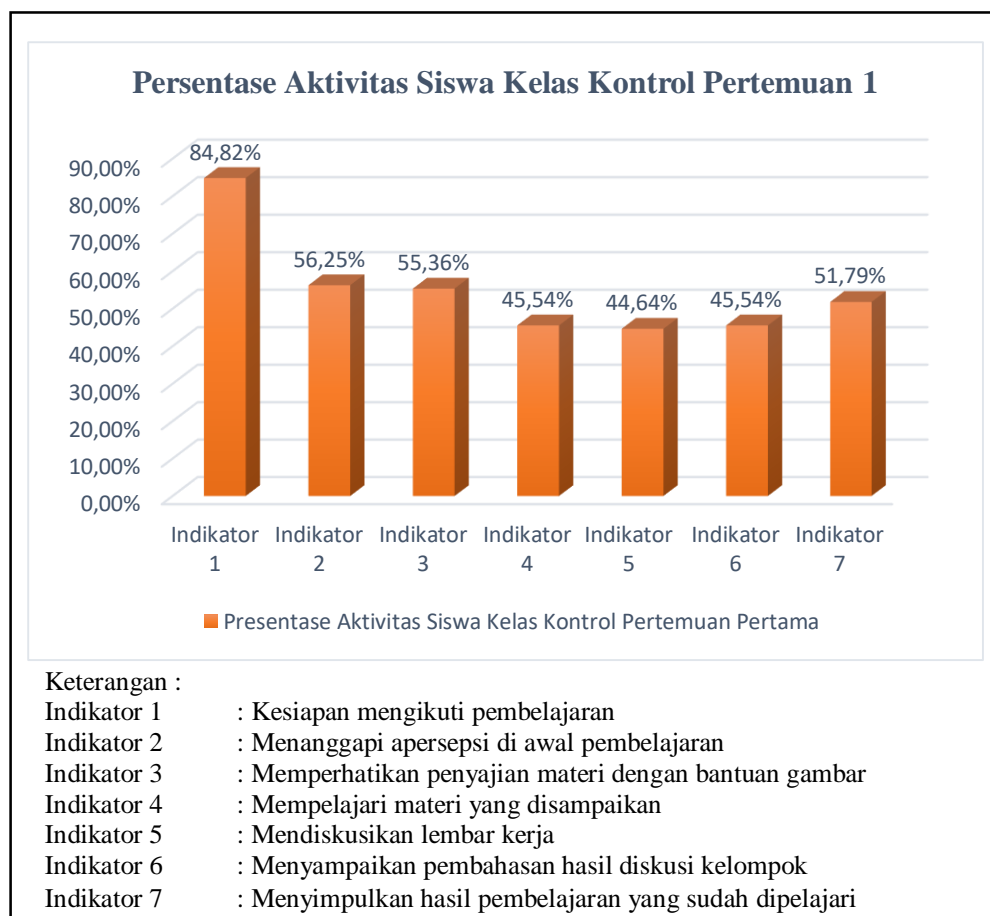
#### 4.1.8 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Penilaian aktivitas siswa dilakukan oleh peneliti melalui lembar pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas kontrol dan eksperimen. Hasil pengamatan aktivitas siswa akan memperoleh rekapitulasi lembar pengamatan aktivitas siswa yang digunakan sebagai penilaian

aktivitas siswa, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa besar aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berikut disajikan diagram hasil aktivitas kelas kontrol selama empat kali pertemuan, yaitu:

#### 4.1.8.1 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

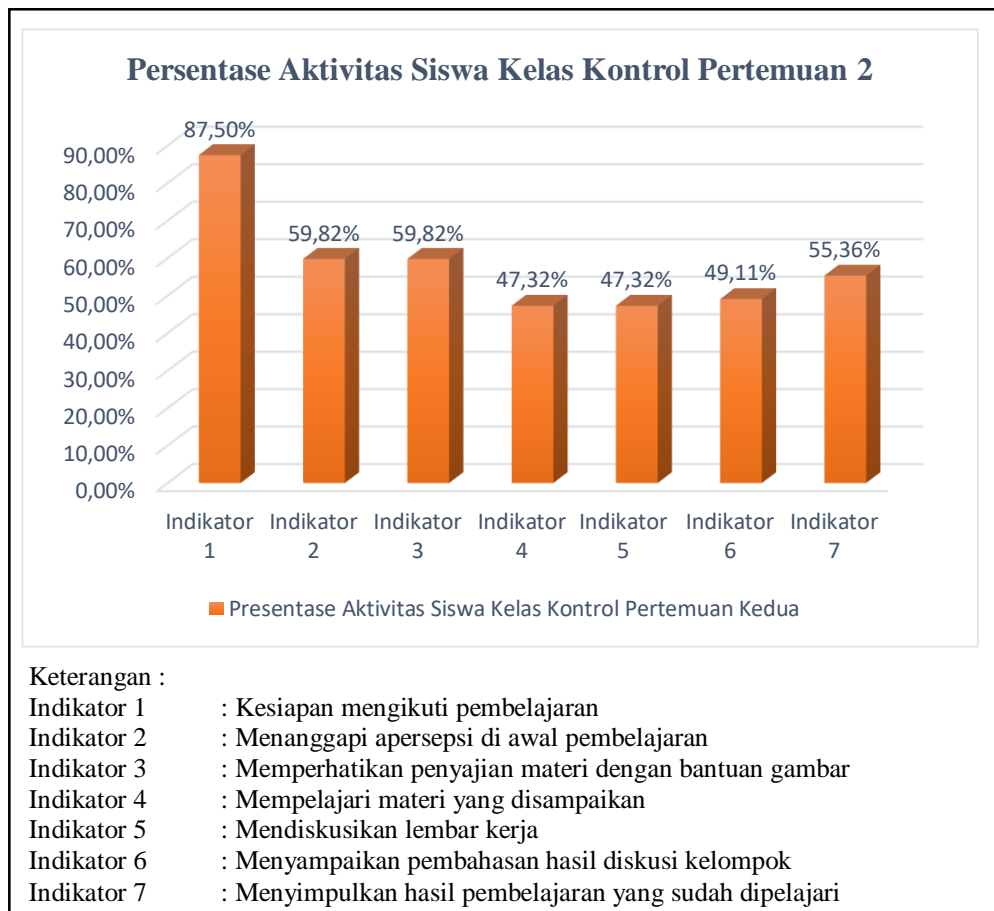
Penilaian aktivitas siswa pada kelas kontrol menggunakan lembar pengamatan siswa yang dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dan penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Persentase aktivitas siswa kelas kontrol dalam empat kali pertemuan disajikan dalam diagram berikut ini:



**Gambar 4.2** Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1

Berdasarkan keterangan data diagram tersebut, menunjukkan aktivitas siswa di awal pembelajaran pada kelas kontrol sebesar 84,82% siswa telah siap dalam mengikuti pembelajaran, 56,25% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 55,36% siswa memperhatikan penyajian materi dengan bantuan gambar yang disampaikan oleh guru, sebanyak 45,54% siswa telah mempelajari materi yang disampaikan oleh guru, 44,64% siswa mendiskusikan lembar kerja bersama kelompoknya, 45,54% siswa telah menyampaikan pembahasan hasil diskusi kelompok, dan 51,79% siswa telah menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah dipelajari. Dari hasil persentase aktivitas siswa di kelas kontrol pada pertemuan pertama memperoleh persentase rendah terutama pada indikator kegiatan mempelajari materi pelajaran, mendiskusikan lembar kerja siswa, dan menyampaikan pembahasan hasil diskusi kelompok dengan perolehan persentase aktivitas siswa kurang dari 50% karena proses pembelajaran dengan menggunakan model *direct instruction* berbantuan gambar menyebabkan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga kurang melibatkan peran siswa secara aktif, siswa kurang tertarik untuk memperhatikan materi pelajaran dan siswa kurang jelas dalam menyampaikan hasil penugasan diskusi kelompok tentang materi yang telah mereka pelajari.





**Gambar 4.3** Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2

Berdasarkan data diagram tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa di awal pembelajaran pada kelas kontrol sebesar 87,5% siswa telah siap dalam mengikuti pembelajaran, 59,82% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 59,82% siswa memperhatikan penyajian materi dengan bantuan gambar yang disampaikan oleh guru, sebanyak 47,32% siswa telah mempelajari materi yang disampaikan oleh guru, 47,32% siswa mendiskusikan lembar kerja bersama kelompoknya, 49,11% siswa telah menyampaikan pembahasan hasil diskusi kelompok, dan 55,36% siswa telah menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah dipelajari. Dari hasil persentase aktivitas siswa di kelas kontrol pada pertemuan kedua memperoleh jumlah peningkatan persentase di setiap indikator

dari pertemuan sebelumnya karena pada saat pelaksanaan pembelajaran guru sudah memberikan motivasi belajar di kegiatan awal pembelajaran dan rangsangan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab saat proses penyampaian materi pelajaran agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang minat untuk memperhatikan materi pembelajaran selama kegiatan belajar terutama pada indikator kegiatan mempelajari materi yang disampaikan, mendiskusikan lembar kerja siswa, dan menyampaikan pembahasan hasil diskusi yang masih memperoleh persentase aktivitas siswa kurang dari 50%.



**Gambar 4.4** Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3

Berdasarkan keterangan data diagram tersebut, menunjukkan aktivitas siswa diawal pembelajaran pada kelas kontrol sebesar 90,18% siswa telah siap dalam mengikuti pembelajaran, 63,39% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 65,18% siswa memperhatikan penyajian materi dengan bantuan gambar yang disampaikan oleh guru, sebanyak 52,68% siswa telah mempelajari materi yang disampaikan oleh guru, 53,57% siswa mendiskusikan lembar kerja bersama kelompoknya, 53,57% siswa telah menyampaikan pembahasan hasil diskusi kelompok, dan 61,61% siswa telah menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah dipelajari. Dari hasil persentase aktivitas siswa di kelas kontrol pada pertemuan ketiga memperoleh jumlah peningkatan persentase di setiap indikator dari pertemuan kedua. Indikator seperti kegiatan mempelajari materi pelajaran yang disampaikan, mendiskusikan lembar kerja siswa, menyampaikan pembahasan hasil diskusi kelompok telah mencapai persentase aktivitas siswa lebih dari 50% karena guru sudah mampu menciptakan komunikasi yang baik dengan siswa sehingga siswa termotivasi untuk melakukan tanya jawab terkait materi pelajaran yang sedang mereka pelajari, siswa mendapatkan bimbingan saat melakukan diskusi kelompok agar kegiatan diskusi dan saat menyampaikan hasil diskusi berjalan dengan baik .



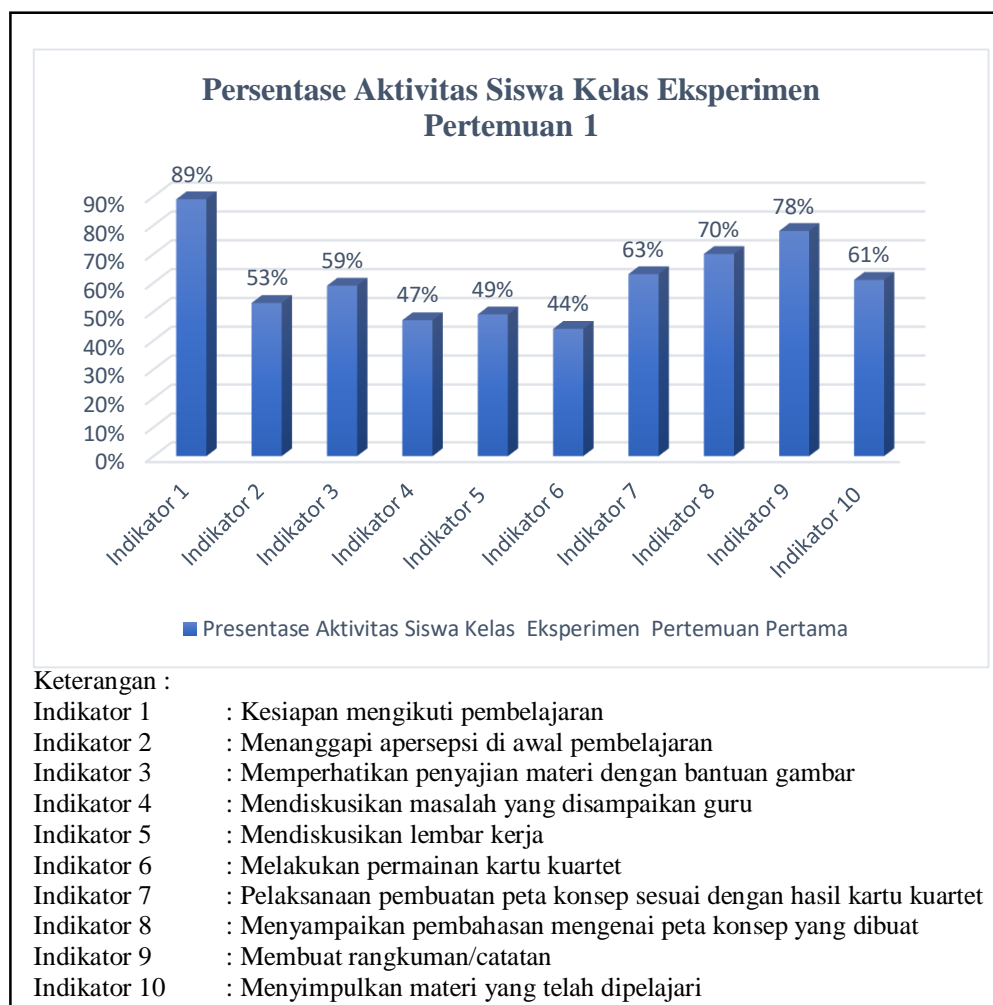
**Gambar 4.5** Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4

Berdasarkan keterangan data diagram tersebut, menunjukkan aktivitas siswa di awal pembelajaran pada kelas kontrol sebesar 92,86% siswa telah siap dalam mengikuti pembelajaran, 70,54% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 73,21% siswa memperhatikan penyajian materi dengan bantuan gambar yang disampaikan oleh guru, sebanyak 61,61% siswa telah mempelajari materi yang disampaikan oleh guru, 58,93% siswa mendiskusikan lembar kerja bersama kelompoknya, 57,14% siswa telah menyampaikan pembahasan hasil diskusi kelompok, dan 65,18% siswa telah menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah dipelajari. Dari hasil persentase aktivitas siswa di kelas kontrol pada pertemuan keempat memperoleh jumlah peningkatan persentase di setiap indikator

dari pertemuan ketiga, karena guru telah mampu mengorganisasikan kelas dengan baik dan terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun dalam proses pelaksanaan pembelajaran guru masih kurang peka terhadap siswa yang aktivitasnya kurang saat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga indikator aktivitas siswa dalam kegiatan mendiskusikan lembar kerja siswa dan menyampaikan pembahasan hasil diskusi kelompok memperoleh persentase kurang dari 60%.

#### 4.1.8.2 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

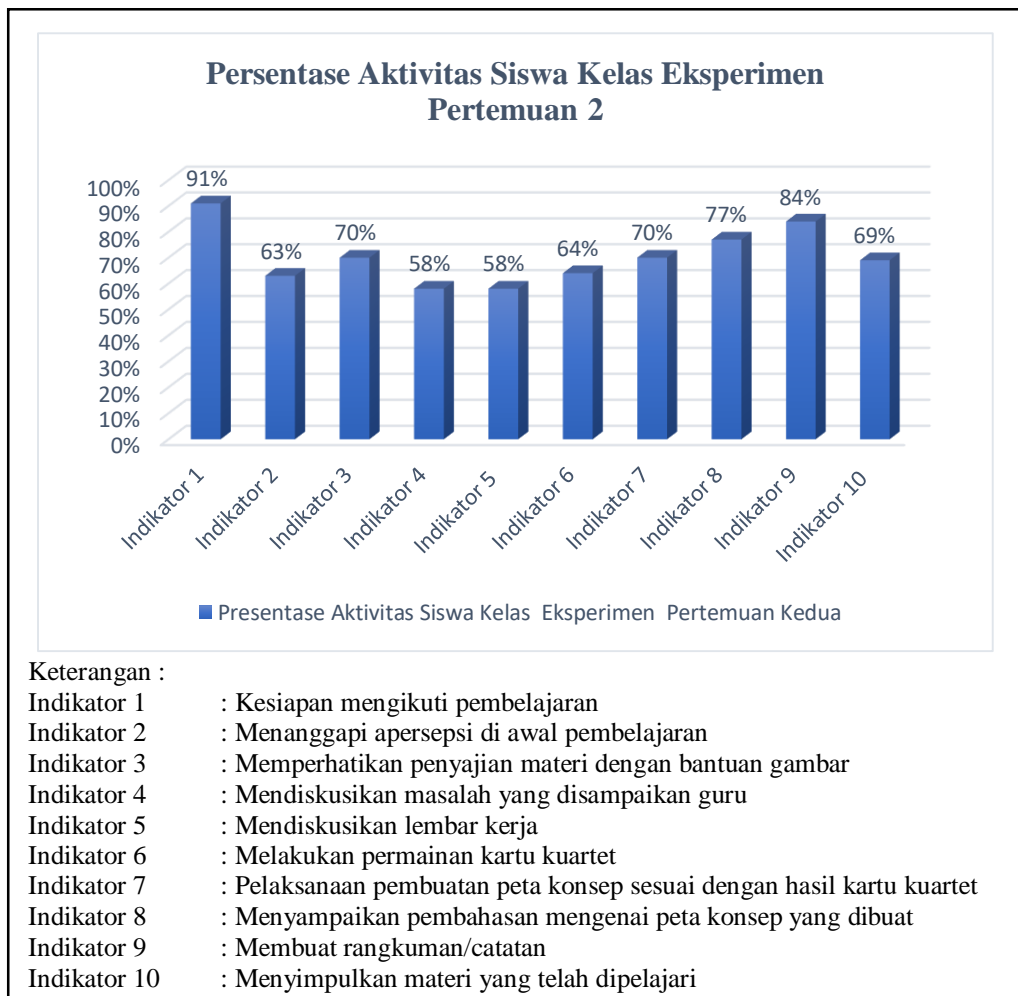
Penilaian aktivitas siswa di kelas eksperimen dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berikut data persentase hasil pengamatan aktivitas siswa sebanyak empat kali pertemuan yang disajikan dalam bentuk diagram.



**Gambar 4.6** Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1

Berdasarkan keterangan data diagram tersebut, menunjukkan aktivitas siswa di awal pembelajaran pada kelas eksperimen sebesar 89% siswa telah siap dalam mengikuti pembelajaran, 75% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 59% siswa memperhatikan penyajian materi dengan bantuan gambar yang disampaikan oleh guru, sebanyak 47% siswa telah mendiskusikan masalah yang disampaikan oleh guru sebelum mempelajari materi pembelajaran, 49% siswa mendiskusikan lembar kerja bersama kelompoknya, 44% siswa telah melakukan permainan kartu kuartet, 63% siswa telah melaksanakan untuk membuat peta konsep sesuai kartu kuartet yang telah diperoleh, 70% siswa telah menyampaikan

pembahasan mengenai peta konsep yang yang telah dibuat, 78% siswa telah membuat ringkasan materi yang telah dipelajari di akhir pembelajaran, dan 61% siswa telah menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan baik. Dari hasil persentase aktivitas siswa di kelas eksperimen pada pertemuan pertama terdapat indikator kegiatan yang memperoleh persentase kurang dari 50% yaitu pada indikator kegiatan mendiskusikan masalah yang disampaikan guru, mendiskusikan lembar kerja, dan melakukan permainan kartu kuartet karena guru kurang persiapan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet dan kurangnya pemahaman siswa mengenai kegiatan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet sehingga masih terdapat beberapa siswa yang kurang mengerti dan sulit mengikuti kegiatan pembelajaran.



**Gambar 4.7** Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2

Berdasarkan keterangan data diagram tersebut, menunjukkan aktivitas siswa di awal pembelajaran pada kelas eksperimen sebesar 91% siswa telah siap dalam mengikuti pembelajaran, 63% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 70% siswa memperhatikan penyajian materi dengan bantuan gambar yang disampaikan oleh guru, sebanyak 58% siswa telah mendiskusikan masalah yang disampaikan oleh guru sebelum mempelajari materi pembelajaran, 58% siswa mendiskusikan lembar kerja bersama kelompoknya, 64% siswa telah melakukan permainan kartu kuartet, 70% siswa telah melaksanakan untuk membuat peta



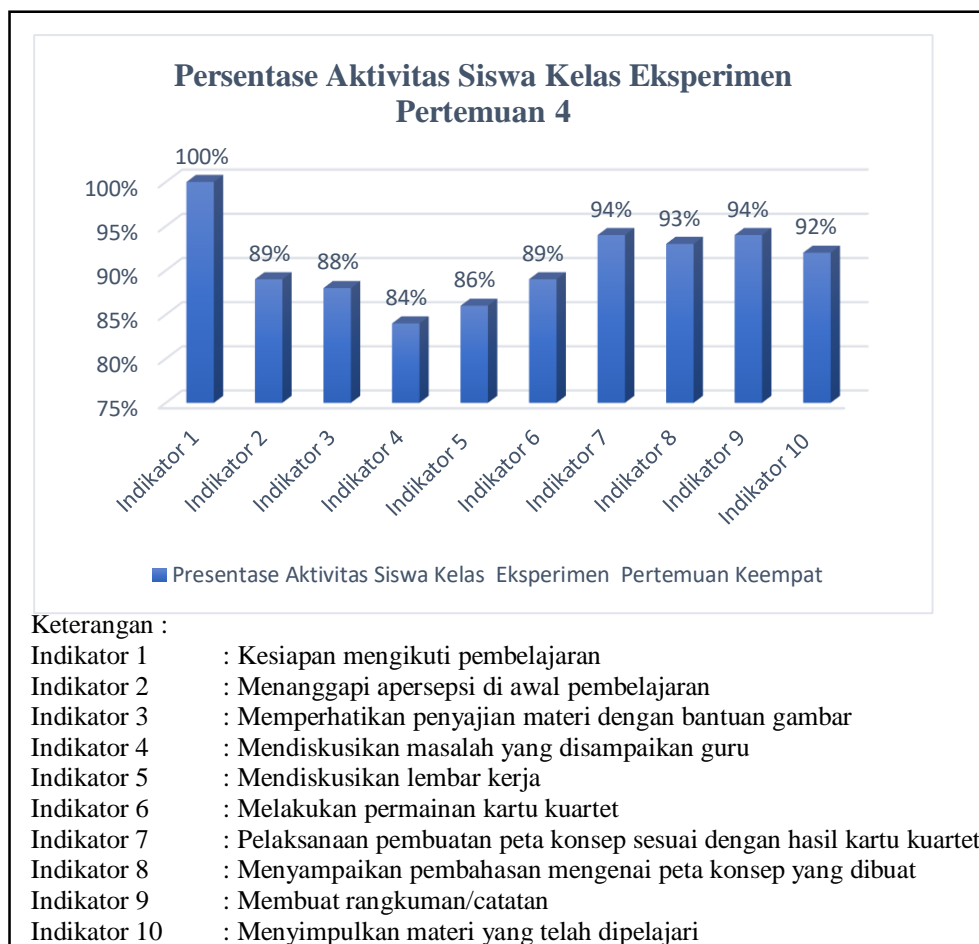
konsep sesuai dengan kartu kuartet yang diperoleh, 77% siswa telah menyampaikan pembahasan mengenai peta konsep yang yang telah dibuat, 84% siswa telah membuat rangkuman/catatan dari materi yang telah dipelajari, dan 69% siswa telah menyimpulkan materi yang dipelajari dengan baik. Dari hasil persentase aktivitas siswa di kelas eksperimen pada pertemuan kedua memperoleh jumlah peningkatan persentase di setiap indikator karena guru sudah mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan baik dan siswa sudah memahami rangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet, namun masih terdapat kendala seperti di awal pembelajaran siswa kurang aktif ketika diberikan apersepsi berupa tanya jawab, siswa belum bisa memecahkan dan menjawab permasalahan yang disampaikan oleh guru, kegiatan diskusi kelompok masih belum berjalan dengan optimal, serta siswa masih belum mengerti langkah dalam melakukan permainan kartu kuartet tersebut.



**Gambar 4.8** Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3

Berdasarkan keterangan data diagram tersebut, menunjukkan aktivitas siswa di awal pembelajaran pada kelas eksperimen sebesar 95% siswa telah siap dalam mengikuti pembelajaran, 80% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 86% siswa memperhatikan penyajian materi dengan bantuan gambar yang disampaikan oleh guru, sebanyak 78% siswa telah mendiskusikan masalah yang disampaikan oleh guru sebelum mempelajari materi pembelajaran, 78% siswa mendiskusikan lembar kerja bersama kelompoknya, 83% siswa telah melakukan permainan kartu kuartet, 87% siswa telah melaksanakan untuk membuat peta konsep dari kartu kuartet, 90% siswa telah menyampaikan pembahasan mengenai

peta konsep yang telah dibuat, 92% siswa telah membuat rangkuman/catatan dari materi yang telah dipelajari, dan 89% siswa telah menyimpulkan materi yang dipelajari dengan baik. Dari hasil persentase aktivitas siswa di kelas eksperimen pada pertemuan ketiga memperoleh jumlah peningkatan persentase di setiap indikator dari pertemuan kedua dengan perolehan rata-rata lebih dari 70% karena siswa lebih siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet dan lebih memahami tentang aturan dalam melakukan permainan kartu kuartet sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran, namun masih ditemukan beberapa siswa yang kurang fokus dalam memperhatikan materi pelajaran dan kurang interaktif saat proses pembelajaran berlangsung.



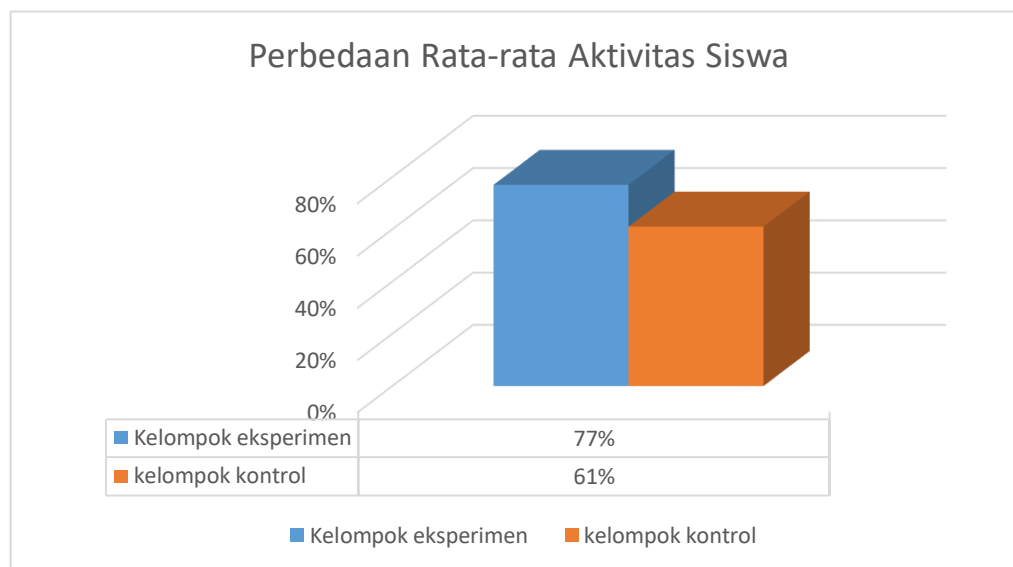
**Gambar 4.9** Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4

Berdasarkan keterangan data diagram tersebut, menunjukkan aktivitas siswa di awal pembelajaran pada kelas eksperimen sebesar 100% yang berarti bahwa seluruh siswa telah siap dalam mengikuti pembelajaran dengan baik, 89% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 88% siswa memperhatikan penyajian materi dengan bantuan gambar yang disampaikan oleh guru, sebanyak 84% siswa telah mendiskusikan masalah yang disampaikan oleh guru sebelum mempelajari materi pembelajaran, 86% siswa mendiskusikan lembar kerja bersama kelompoknya, 89% siswa telah melakukan permainan kartu kuartet dengan seksama, 94% siswa telah melaksanakan untuk membuat peta konsep dari hasil

kartu kuartet yang diperoleh sesuai dengan kreativitas dan bahasa mereka sendiri, 93% siswa telah menyampaikan pembahasan mengenai peta konsep yang telah dibuat, 94% siswa telah membuat catatan materi yang telah dipelajari di akhir pembelajaran, dan 92% siswa telah menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan baik. . Dari hasil persentase aktivitas siswa di kelas eksperimen pada pertemuan keempat memperoleh jumlah peningkatan persentase di setiap indikator dari pertemuan ketiga dengan perolehan rata-rata lebih dari 80% karena siswa sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan fokus dan berlangsung secara interaktif, siswa sudah melakukan kegiatan bermain kartu kuartet dengan menyenangkan, dan siswa yang belum terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran mendapatkan motivasi dan bimbingan dari guru seperti pada saat kegiatan tanya jawab tentang materi yang mereka pelajari dan saat kegiatan berdiskusi kelompok. Sehingga suasana pembelajaran berlangsung secara aktif dan menyenangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

#### 4.1.8.3 Perbedaan Rata-rata Skor Aktivitas Siswa

Kelas kontrol dan eksperimen memiliki perbedaan rata-rata aktivitas siswa. Dalam penelitian ini, persentase rata-rata digunakan oleh peneliti untuk membandingkan aktivitas siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut disajikan perbedaan aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu:



**Gambar 4.10** Rata-rata Skor Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan data tersebut, terdapat perbedaan persentase aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perolehan rata-rata skor aktivitas siswa yang dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dalam proses pembelajaran di kelas kontrol yaitu 61% dengan kriteria baik dan persentase rata-rata skor aktivitas siswa di kelas eksperimen yaitu 77% termasuk kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet memperoleh rata-rata skor aktivitas siswa lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran *direct instruction*. Oleh karena itu, untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses kegiatan belajar lebih efektif dengan menerapkan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet.

#### **4.1.9 Deskripsi Proses Pembelajaran**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang memberikan perlakuan (*treatment*) berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini

dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dengan 1 kali tes awal, 4 kali pertemuan diberikan perlakuan, serta 1 kali tes akhir. Pada penelitian ini kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet yang dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Karangrandu dan kelas kontrol dengan menggunakan model *direct instrction* berbantuan gambar yang dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Pecangaan Wetan. Berdasarkan hasil analisis data uji normalitas dan homogenitas kedua sampel tersebut bersifat normal dan homogen, sehingga dapat dipilih menjadi sampel penelitian, kondisi fisik sekolah yang hampir sama, sarana prasarana dan fasilitas sekolah yang hampir sama. Kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran juga hampir memiliki kesamaan seperti pelaksanaan proses pembelajaran, rata-rata hasil belajar siswa yang relatif sama. Dari beberapa hal tersebut, maka dapat diasumsikan bahwa kemampuan siswa dari kedua sekolah tersebut relatif sama.

Dalam mencapai keefektifan suatu pembelajaran terdapat unsur yang harus diperhatikan seperti model pembelajaran, keterampilan guru, dan aktivitas siswa. Dalam penelitian eksperimen ini keterampilan guru menjadi variabel yang dikontrol dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Pada penelitian ini kedua kelas antara kelas kontrol dan eksperimen harus memiliki kemampuan guru harus relatif sama. Model *cirucit learning* berbantuan kartu kuartet diterapkan pada kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol menggunakan model *direct instruction* berbantuan gambar. Komponen yang saling berkaitan tersebut sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha pada siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.

Model *direct instruction* berbantuan gambar, dengan metode diskusi, ceramah, tanya jawab merupakan proses pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol. Pembelajaran diawali dengan pembukaan oleh guru berupa salam dan menanyakan kabar. Guru menyiapkan siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan melihat kerapian dan kebersihan kelas dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa secara bergiliran. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya secara bersama-sama sebagai wujud rasa nasionalis. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa lalu siswa melakukan kegiatan literasi. Pada kegiatan awal guru memberi apersepsi dengan melakukan tanya jawab terkait materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini tentang materi peninggalan sejarah Hindu Budha. Siswa mendapatkan materi yang disampaikan oleh guru dengan menyimak penjelasan dari guru dan mengamati gambar yang telah ditempel di papan tulis serta melakukan tanya jawab secara klasikal. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 4-5 anggota kelompok untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya selanjutnya jawaban dari kelompok tersebut akan diberikan tanggapan dan masukan dari kelompok lain. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengecek pemahaman siswa sebagai penguatan materi dengan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang sudah dipelajari. Di akhir pembelajaran siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari hari ini lalu siswa mengerjakan lembar evaluasi secara individu. Guru



menyampaikan tindak lanjut berupa remedial atau pengayaan. Sebelum pembelajaran selesai, siswa bersama-sama menyanyikan lagu daerah kemudian berdoa bersama dan ditutup dengan salam.

Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet. Dengan metode diskusi, tanya jawab, ceramah, penugasan, dan pembuatan peta konsep. Guru memberi salam dan menanyakan kabar pada awal pembelajaran. Kemudian siswa melihat kerapian dan kebersihan kelas dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa secara bergiliran. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya secara bersama-sama sebagai wujud rasa nasionalis. Guru mengecek kehadiran lalu siswa melakukan kegiatan literasi. Sebelum memulai pelajaran, siswa mengingat kembali materi pelajaran yang disampaikan sebelumnya melalui tanya jawab yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Kemudian guru menyampaikan tujuan, materi, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa. Guru mengajak siswa untuk mengamati beberapa gambar yang telah ditempel di papan tulis kemudian siswa secara bersama-sama memilih gambar yang benar. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait gambar yang telah ditempel kemudian melakukan tanya jawab secara bersama-sama sehingga siswa mendapatkan penguatan materi pelajaran. Siswa mengamati contoh peta konsep tentang materi yang akan dipelajari. Siswa bersama-sama memperhatikan peta konsep yang dijelaskan oleh guru dilanjutkan dengan beberapa siswa untuk maju ke depan kelas menerangkan kembali isi dari peta konsep tersebut. Siswa dibagi menjadi 5-6 anggota kelompok secara acak. Setiap kelompok melakukan permainan kartu

kuartet dengan petunjuk dan arahan dari guru. Setelah waktu bermain habis setiap kelompok diberikan lembar kerja siswa dan membuat peta konsep dengan bahasanya sendiri di lembar kerja Peserta Didik (LKPD) sesuai dengan topik yang didapat pada kartu kuartet yang telah dimainkan secara kelompok. Hasil diskusi kelompok dan pembuatan peta konsep akan dipresentasikan dan kelompok yang lain memberi tanggapan atau saran. Setelah semua kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok yang telah bekerjasama dengan baik dan memberi semangat kepada kelompok lain yang hasilnya kurang maksimal untuk lebih rajin belajar. Kemudian siswa mendapatkan penguatan materi terkait hasil jawaban dari LKPD dan pembahasan mengenai topik yang terdapat pada kartu kuartet. Di akhir pembelajaran terdapat langkah pembelajaran yaitu membuat rangkuman yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi dengan baik. Kemudian siswa mengerjakan lembar evaluasi. Guru memberikan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan. Sebelum pembelajaran selesai, siswa bersama-sama menyanyikan lagu daerah kemudian berdoa bersama dan ditutup dengan salam.

#### **4.2 Pembahasan**

Pembahasan mengkaji lebih lanjut tentang pemaknaan temuan penelitian dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan temuan meliputi hasil *pretest*, hasil *posttest* dan hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada implikasi hasil penelitian meliputi implikasi teoritis, praktis, dan pedagogis.

#### 4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Pemaknaan temuan penelitian terdiri atas hasil *pretest*, hasil *posttest* dan pengamatan aktivitas siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen di kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah Hindu Budha.

##### 4.2.1.1 Hasil *Pretest* Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pada penelitian ini, kedua kelas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh nilai *pretest* yang hampir sama serta perolehan data *pretest* bersifat normal dan homogen. Analisis data dilakukan dengan bantuan *microsoft excel* seperti uji normalitas menggunakan uji *liliefors* dan uji F untuk uji homogenitas. Perolehan nilai signifikansi hasil uji normalitas di kelas eksperimen sebesar 0,1037 dan 0,0904 di kelas kontrol. Berdasarkan analisis data tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memperoleh hasil hipotesis yaitu  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti bahwa nilai hasil *pretest* berdistribusi normal, karena memiliki nilai  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , sementara perolehan nilai signifikansi hasil *pretest* menggunakan uji F di kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen atau memiliki varians yang sama karena diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar  $1,007 < 1,8724$  ( $F_{tabel}$ ). Kemampuan awal dari kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan secara signifikan dan relatif sama dilihat dari hasil rata-rata *pretest* pada kedua kelas tersebut. Pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran *direct instruction* berbantuan gambar memperoleh rata-rata hasil *pretest* sebesar 62,4 sementara rata-rata hasil *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 64,3 yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas dalam memahami materi peninggalan Sejarah Hindu Budha memiliki kemampuan relatif sama, sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan.

Menurut Sukmadinata (2017:196) penelitian eksperimen adalah penelitian yang memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan terdapat pengontrolan variabel. Pada penelitian ini, variabel yang dikontrol meliputi hasil data awal (*pretest*), jumlah siswa yang hampir sama dari setiap sekolah, kemampuan awal siswa yang relatif sama, daerah sekolah yang saling berdekatan sehingga objek penelitian memiliki latar belakang yang sama, jumlah pemberian perlakuan yang hampir sama dengan pertemuan sebanyak empat kali di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam penelitian eksperimen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan harus memiliki karakteristik yang sama dengan mencari persamaan menggunakan instrumen tertentu (Sukmadinata, 2017:196). Instrumen yang digunakan untuk mencari persamaan karakteristik awal pada kelompok kontrol dan eksperimen dalam penelitian ini yaitu *pretest*. *Pretest* dilaksanakan di awal kegiatan pembelajaran sebelum diberi perlakuan dengan materi peninggalan Sejarah Hindu Budha. Pada penelitian ini hasil *pretest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir sama sehingga kedua kelompok tersebut memiliki kemampuan yang relatif sama dan penelitian dapat dilakukan.

#### 4.2.1.2 Hasil *Posttest* dan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

*Posttest* dilaksanakan setelah diberikan perlakuan pada akhir pembelajaran. *Posttest* digunakan untuk melihat hasil dari perlakuan yang telah diberikan pada

masing-masing kelas. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data hasil *posttest* diuji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat. Uji *liliefors* digunakan untuk uji normalitas sementara uji F digunakan untuk uji homogenitas. Setelah dilakukan uji prasyarat kemudian data hasil *posttest* dianalisis dengan uji hipotesis akhir menggunakan uji *independent sample t-test* dan dilanjutkan dengan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari kelas eksperimen dan kontrol. Dalam menganalisis uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t-test* menggunakan bantuan *microsoft excel*.

Perolehan nilai signifikansi hasil uji normalitas di kelas eksperimen sebesar 0,118 dan di kelas kontrol sebesar 0,0827. Hipotesis dari kedua kelas tersebut yaitu  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak karena memiliki nilai  $L_{hitung}$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$  sehingga analisis data nilai hasil *posttest* berdistribusi normal, sementara perolehan nilai signifikansi hasil *posttest* menggunakan uji F di kelas eksperimen dan kontrol diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar  $1,0944 < 1,8724$  ( $F_{tabel}$ ) maka kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama atau bersifat homogen. Perhitungan uji normalitas dan homogenitas dibantu menggunakan *microsoft excel* menggunakan uji *liliefors* dan uji F yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha dari hasil *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians homogen.

Hasil rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan. Pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata hasil *posttest* sebesar 76,3, sementara pada kelas kontrol memperoleh rata-rata hasil *posttest* sebesar 66,6. Perolehan hasil *posttest* pada kelas eksperimen didukung dengan aktivitas siswa

dengan skor rata-rata sebesar 77% termasuk kriteria sangat baik yang dilakukan sebanyak empat kali dalam proses pembelajaran. Perolehan aktivitas siswa pada kelas eksperimen dari pertemuan pertama sampai keempat mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama di kelas eksperimen yang menerapkan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet terdapat indikator kegiatan yang memperoleh persentase rata-rata aktivitas siswa kurang dari 50% karena di awal pertemuan siswa kurang memahami mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menggunakan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet, dilanjutkan dengan pertemuan kedua mengalami peningkatan pada masing-masing indikator aktivitas siswa karena guru sudah mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan baik dan siswa sudah memahami rangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet. Pada pertemuan ketiga memperoleh peningkatan persentase rata-rata aktivitas siswa dari pertemuan sebelumnya dengan perolehan persentase rata-rata aktivitas siswa lebih dari 70% di setiap indikator karena siswa lebih siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet dan lebih memahami tentang aturan dalam melakukan permainan kartu kuartet sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran. Pada pertemuan keempat memperoleh jumlah peningkatan persentase di setiap indikator aktivitas siswa dari pertemuan ketiga dengan perolehan persentase rata-rata aktivitas siswa lebih dari 80% karena siswa sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan fokus dan berlangsung secara interaktif, siswa sudah melakukan kegiatan bermain kartu kuartet dengan menyenangkan, dan

siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti pada saat kegiatan tanya jawab tentang materi yang mereka pelajari dan saat kegiatan berdiskusi kelompok.

Pada kelas eksperimen dengan menerapkan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet, siswa lebih antusias untuk mengikuti proses pembelajaran, karena diawal pembelajaran siswa secara bergiliran memilih dan menempel gambar yang tepat sesuai dengan kolom yang telah ditempel di papan tulis untuk mengetahui pemahaman awal siswa, kemudian siswa secara berkelompok melakukan permainan kartu kuartet dilanjutkan dengan membuat peta konsep dari materi pelajaran yang sedang mereka pelajari. Siswa membuat rangkuman hasil materi yang telah mereka pelajari di akhir pembelajaran untuk memperkuat pemahaman dan mudah dipelajari kembali. Sehingga pada kelas eksperimen siswa lebih mudah memahami materi pelajaran karena melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain. Sementara, perolehan skor rata-rata aktivitas siswa pada kelas kontrol dengan menerapkan model *direct instruction* berbantuan gambar yang dilakukan sebanyak empat kali dalam proses pembelajaran lebih rendah dari kelas eksperimen yaitu sebesar 61% karena kegiatan belajar cenderung berpusat pada guru. Saat kegiatan belajar guru menjelaskan materi dan siswa hanya mendengarkan dan mengamati gambar yang dijelaskan, menyebabkan siswa kurang optimal memahami materi pelajaran. Perolehan aktivitas siswa pada kelas kontrol dari pertemuan pertama sampai keempat mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama memperoleh hasil persentase aktivitas siswa yang rendah dari beberapa indikator diperoleh persentase kurang dari 50% terutama pada indikator kegiatan mempelajari materi pelajaran, mendiskusikan lembar kerja siswa, dan

menyampaikan pembahasan hasil diskusi kelompok karena proses pembelajaran dengan menggunakan model *direct instruction* berbantuan gambar menyebabkan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga kurang melibatkan peran siswa secara aktif dan siswa kurang tertarik untuk memperhatikan materi pelajaran. Pada pertemuan kedua memperoleh jumlah peningkatan persentase di setiap indikator karena pada saat pelaksanaan pembelajaran siswa sudah mendapatkan motivasi belajar di kegiatan awal pembelajaran agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang minat untuk memperhatikan materi pembelajaran selama kegiatan belajar. Dari hasil persentase aktivitas siswa di kelas kontrol pada pertemuan ketiga memperoleh jumlah peningkatan persentase di setiap indikator dari pertemuan kedua. Indikator seperti kegiatan mempelajari materi pelajaran yang disampaikan, mendiskusikan lembar kerja siswa, menyampaikan pembahasan hasil diskusi kelompok telah mencapai persentase aktivitas siswa lebih dari 50% karena guru sudah mampu menciptakan komunikasi yang baik dengan siswa sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari hasil persentase aktivitas siswa di kelas kontrol pada pertemuan keempat memperoleh jumlah peningkatan persentase di setiap indikator dari pertemuan ketiga, karena guru telah mampu mengorganisasikan kelas dengan baik dan terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran, namun masih terdapat indikator aktivitas siswa yang memperoleh persentase cukup rendah.

Dari hasil *posttest* dan aktivitas siswa tersebut dapat diketahui bahwa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan model *circuit learning* berbantuan kartu



kuartet lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menerapkan model *direct instruction* berbantuan gambar.

Temuan tersebut diperkuat oleh beberapa hasil teori dan penelitian yang relevan diantaranya, menurut Suprihatiningrum (2013:15) belajar ialah sebuah hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang ada di sekitar yang menyebabkan timbulnya perubahan tingkah laku, nilai, pengetahuan, dan keterampilan. Selanjutnya Susanto (2013:116) menjelaskan bahwa aktivitas ialah memberikan peluang siswa untuk memiliki pikiran yang kreatif dan diwujudkan ke dalam sebuah tindakan yang diawali dari sebuah perencanaan yang matang dan dilanjutkan dengan melaksanakan aktivitas.

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Aktivitas siswa yang tinggi pada pembelajaran IPS membuat siswa akan mudah memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar yang akan diperoleh lebih baik dibandingkan dengan aktivitas siswa yang rendah saat proses pembelajaran IPS.

Perolehan tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Rikmasari dan Budianti (2019:140) yang berjudul Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model pembelajaran *Circuit Learning* pada Siswa Kelas III Di SDN Jatimulya 03 Bekasi. Hasil temuan dari penelitian ini menjelaskan bahwa partisipasi siswa lebih aktif untuk mengingat dan mengembangkan penguasaan kosakata dengan kegiatan pembelajaran yang menerapkan model *circuit learning*. Sehingga model pembelajaran *circuit learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Hasil tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Marta (2015:1) yang berjudul Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model *Circuit Learning* di kelas V SD Kanisius Jomegatan. Temuan hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis karangan narasi setelah menggunakan model *circuit learning*.

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian, dan analisis statistik yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet lebih efektif terhadap aktivitas belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.

#### 4.2.1.3 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah data *posttest* dianalisis menggunakan uji prasyarat langkah selanjutnya yaitu menganalisis menggunakan uji hipotesis untuk menunjukkan bahwa model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet lebih efektif dibandingkan dengan model *direct instruction* berbantuan gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara dengan diperoleh hasil menggunakan uji *independent sample t-test* yaitu nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,9627 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,0009, sehingga diperoleh  $2,9627 > 2,0009$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima berdasarkan kriteria pengujian menurut Sugiyono (2016:97) jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak.

Hasil analisis uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet lebih efektif terhadap pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha. Adapun menurut Shoimin (2014:35) menjelaskan model *circuit learning* memiliki kelebihan

diantaranya (1) menumbuhkan daya kreatif dalam menyusun kata secara terasah; (2) tercipta suasana pembelajaran yang penuh konsentrasi sehingga tingkat perhatian siswa dalam belajar meningkat.

Perolehan tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Pramita, Sudarma, Murda (2019:20) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media *Flip Chart* terhadap Hasil belajar IPA. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA dengan menerapkan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media *flip chart*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media *flip chart* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS dengan  $t_{hitung} = 7,844$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 2,014$  dengan taraf signifikansi 5%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pramila, Purnomo, dan Artharina (2019:376) dengan judul Pengaruh Motivasi Siswa Setelah Mendapat Model *Circuit Learning* Terhadap Hasil Belajar. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre experimental design* dengan jenis penelitian eksperimen. Berdasarkan hasil Uji t dua belah pihak diperoleh  $t_{hitung} = 4,570$ . Selanjutnya  $t_{hitung}$  tersebut dibandingkan dengan  $t_{tabel} = 2,042$  dengan pada taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$ , sehingga diperoleh  $-t_{tabel} < t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $-2,042 < 4,570 > 2,042$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar dan motivasi setelah mendapat pembelajaran *circuit learning*.

Perolehan nilai rata-rata *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai selisih rata-rata yang cukup jauh. Kelas kontrol memperoleh skor

*posttest* 66,6, dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor *posttest* 76,3. Sementara nilai n-gain di kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai n-gain di kelas kontrol. Nilai n-gain kelas kontrol yaitu 0,1182 termasuk dalam kriteria rendah, dan nilai n-gain kelas eksperimen adalah 0,3664 termasuk dalam kriteria sedang. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet mengalami peningkatan hasil belajar dibanding kelas kontrol yang menggunakan model *direct instruction* berbantuan gambar.

Perolehan tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Karsono, Daryanto, Sadiman, dan Matsuri (2016:884) dengan judul *Effectiveness of Quartet Card Media to Improve Students Understanding of Musical Diversity in Indonesia in Primary School* menunjukkan bahwa kartu kuartet merupakan media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar dalam menghafal berbagai macam keragaman musik sehingga dapat mengurangi pemahaman siswa secara verbal.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mulyono, Julia, Kurnia (2016:481) dengan judul *Penggunaan Media Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS*. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil belajar meningkat pada materi peninggalan sejarah Hindu Budha dengan menggunakan media kartu kuartet.

Penelitian relevan lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Paramida dan Permadi (2019:28) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media *Microsoft Power Point* Untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS Pada Peserta Didik Untuk Kelas IV SDN 3 Palangka Tahun Pelajaran 2016/2017. Hasil temuan penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media *power point*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penerapan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha.

#### **4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian**

Implikasi hasil penelitian merupakan keterkaitan antara hasil penelitian dengan manfaat yang diharapkan. Implikasi hasil penelitian meliputi implikasi secara teoritis, praktis, dan pedagogis.

##### **4.2.2.1 Implikasi Teoritis**

Implikasi teoritis merupakan keterkaitan antara teori yang dikaji dalam penelitian dan hasil penelitian dengan manfaat teoritis yang diharapkan. Teori konstruktivisme sesuai dengan keefektifan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet pada materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha muatan pembelajaran IPS. Menurut Suprihatiningrum (2013:22) menjelaskan bahwa konstruktivisme merupakan kegiatan belajar bukan hanya sekedar mengingat materi yang telah dipelajarinya, namun harus dapat memahami dengan baik serta

mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kegiatan belajar akan lebih bermakna. Dalam teori belajar konstruktivisme lebih menekankan peran siswa dalam aktivitas proses pembelajaran karena mendorong siswa untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi yang diperolehnya, sehingga siswa diharuskan untuk memiliki banyak ide-ide serta dapat memecahkan masalah.

Berdasarkan teori piaget menjelaskan bahwa teori belajar kognitif lebih menekankan pada pengolahan informasi yang ada pada diri seseorang, sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku. Siswa SD yang berumur 7-12 tahun memasuki tingkatan perkembangan kognitif pada tahap operasional konkret karena tingkatan ini siswa akan mulai menggunakan penalaran secara sederhana dan ingin mengetahui segala jawaban atas segala macam pertanyaan. Model pembelajaran *circuit learning* mendorong siswa untuk membuat peta konsep serta mengamati gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran kemudian mencocokkan gambar sesuai dengan bahan materi pelajaran, sehingga penerapan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet dapat mengasah kreativitas siswa dalam membuat peta konsep dan kegiatan belajar siswa akan lebih bermakna.

Berdasarkan penjelasan teori tersebut hasil penelitian menyatakan bahwa model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas siswa, dan kreativitas siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *circuit learning* efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu

Budha dapat digunakan untuk menambah wawasan dan mendukung penelitian selanjutnya yang akan meneliti tentang penerapan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet.

#### 4.2.2.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis dapat diartikan sebagai keterkaitan antara hasil penelitian terhadap pelaksanaan pembelajaran dan keterkaitan hasil penelitian dengan manfaat praktis yang diharapkan. Model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet efektif digunakan dalam pembelajaran muatan pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu.

Penerapan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang ditandai dengan meningkatnya minat dan motivasi siswa untuk belajar sehingga siswa aktif dalam pembelajaran, keterampilan sosial yang terasah melalui kerjasama dalam kelompok, serta dapat menambah pengalaman belajar siswa. Sehingga penerapan model pembelajaran yang aktif dan inovatif dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang baik.

Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet dapat dijadikan sebagai pilihan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta dapat mengasah kreatifitas siswa sehingga memudahkan siswa memahamai materi pelajaran IPS.

Selama melaksanakan proses penelitian, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk melaksanakan penelitian selanjutnya bagi peneliti. Penelitian ini dapat

menambah pengetahuan guru atau peneliti tentang penerapan model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.

#### 4.2.2.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis merupakan keterkaitan antara hasil penelitian dengan gambaran umum pengaruh model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet. Teori belajar yang mendukung penggunaan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet dapat menambah pengalaman belajar siswa sehingga dapat menjadikan kualitas pembelajaran lebih baik yang berdampak pada hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan berdasarkan hasil analisis data hasil belajar dan persentase aktivitas siswa, hal tersebut ditunjukkan dari kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet memperoleh data hasil belajar dan aktivitas siswa lebih baik dibanding dengan kelas kontrol. Sehingga dalam penelitian ini hasil belajar dan aktivitas siswa menjadi lebih baik setelah menggunakan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet. Oleh karena itu, diperlukan adanya masukan mengenai model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet kepada pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan peran siswa secara aktif yang dapat mempengaruhi hasil belajar.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara menunjukkan bahwa model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet lebih efektif terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.

Diperoleh hasil belajar nilai *pretest* dan nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil *pretest* pada kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 62,4, dengan nilai tertinggi 87,5 dan nilai terendah sebesar 30. Sementara di kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai *pretest* yaitu 64,3, dengan nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 30. Nilai *posttest* pada kelas kontrol yaitu 66,6, dengan nilai tertinggi yaitu 90 dan nilai terendah yaitu 42,5. Sementara pada kelas eksperimen rata-rata nilai *posttest* yaitu 76,3, dengan nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah yaitu 50. Hasil belajar IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara memperoleh rata-rata nilai *pretest* yang hampir sama antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan hasil rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen dengan menerapkan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet memiliki perbedaan rata-rata dengan kelas kontrol yang menggunakan model *direct instruction* berbantuan gambar.

Perolehan hasil pengamatan aktivitas siswa dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen muatan pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu

Budha menunjukkan bahwa terdapat perbedaan persentase aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu kelas kontrol memperoleh persentase rata-rata aktivitas siswa sebesar 61% dengan kriteria baik dan kelas eksperimen memperoleh persentase aktivitas siswa sebesar 77% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kelas yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor aktivitas siswa lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.

Keefektifan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet didasarkan pada pengujian hipotesis dengan *independent sample t-test* diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 2,9627, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,0009. Karena  $t_{hitung} = 2,9627 > t_{tabel} = 2,0009$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet lebih efektif dibandingkan model *direct instruction* berbantuan gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara, dengan nilai  $n$ -gain 0,1182 pada kelas kontrol yang termasuk kriteria rendah dan nilai  $n$ -gain 0,3664 pada kelas eksperimen yang termasuk kriteria sedang. Hal itu menerangkan bahwa siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet dari hasil penelitian dan praktik lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan model *direct instruction* berbantuan gambar.

## 5.2 Saran

Saran yang diberikan oleh peneliti dalam menerapkan model *circuit learning* berbantuan media kartu kuartet yaitu sebelum melaksanakan model pembelajaran

*circuit learning* diperlukan perencanaan dan persiapan yang matang oleh guru, karena di dalam model pembelajaran tersebut terdapat media pendukung yang harus dipersiapkan oleh guru, seperti membuat kolom gambar, peta konsep. Tujuan pembelajaran agar dapat tercapai melalui kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara interaktif.

Pada model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet terdapat kegiatan yang membutuhkan peran siswa seperti menempel gambar sesuai dengan kelompok materi dan membuat peta konsep. Melalui penerapan model tersebut diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dengan memberikan sebuah motivasi dan *reward* berupa hadiah atau pujian untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang lebih baik.

Penerapan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet efektif terhadap hasil belajar, namun masih ada kendala pada saat melakukan diskusi kelompok dan bermain kartu kuartet, karena banyak siswa yang terlalu fokus bermain membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif. Oleh karena itu, saran saat menggunakan model *circuit learning* berbantuan kartu kuartet yaitu guru memberikan bimbingan langsung kepada siswa dan mengawasi jalannya proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., B, N.A.Y., & Rusdi. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Problem Posing* Tipe *Pre Solution Posing* di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1) : 68.
- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi “*Multimedia Indonesian Culture*” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2) : 128-129.
- Anidar, Jum. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Junal Al Taujih*, 3(2):8-9.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung:Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. & Asfah R. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharuddin, M. & Wahyuni, E., N. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bikhurin'in, O., Husna, A., & Martanti, F. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran *Circuit Learning* Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Magistra*, 9(2):90.
- Budiningsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta
- Budiyanto, Moch, A.K. 2016. *Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

- Canas, A., J., Reiska, P., & Mollits, A. (2017). *Developing Higher Order Thinking Skills With Concept Mapping: A Case Of Pedagogic Frailty. Knowledge Management & E-Learning*, 9(3): 351.
- Chintiawati, P., D. & Munisah. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS. *Joyful Learning Journal*, 7(3): 51.
- Dariyanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Defingatun & Sutaryono. (2019). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI Pada Muatan IPS. *Joyful Learning Journal*, 8(1): 2.
- Dewi, D.,A., P., Wiyasa, I., K., N., & Ganing, N., N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri 1 Pejeng Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful, B. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Faizah, N., I., H., & Zuhdi, U. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kuartet Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Jetis 3 Lamongan. *JPGSD*, 5(3): 13.
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Febria, D., Lazim, N., & Kurniawan, O. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Circuit Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Kuasi Siswa Kelas III SDN 56 Pekanbaru). *JOM FKIP*, 5(2):3.
- Fitriyaningsih. (2014). Keefektifan Model *Take and Give* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Journal of Elementary Education*, 3(2): 43

- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Gunawan, I. & Palupi, A., R. (2016). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. *Jurnal Pendidikan Dasar dan pembelajaran*, 2(2):108.
- Hakim, A., R., & Mintohari. (2015). Pengaruh Model *Circuit Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Ekosistem di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 3(2):241.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hardini, I. & Puspitasari, D. 2017. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, konsep & implementasi)*. Yogyakarta: Familia.
- Hayatinnupus & Permatasari, I. (2019). Penerapan Metode Permainan Dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 28(1):51.
- Herhyanto, Nar. 2012. *Statistika Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hidayati, A., F., & Hartati, S. (2018). Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan Media *Visual* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Joyful Learning Journal*, 7(1) : 34.
- Hidayati. 2009. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Depdiknas
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husamah, Y.P., Arina R., & Puji S. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ilmi & Salim. (2018). Kwartet: *Preserving The Culture By Playing It*. *International Journal of Social Sciences*, 4(2): 1234-1235.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss.

- Indriani, Dias, S. (2014). Keefektifan Model *Think Pair Share* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Journal of Elementary Education*, 3(2) :22.
- Indriyani, Novia. 2015. “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Visual Pada Siswa Kelas VB SD Islam Siti Sulaechah Semarang”. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Karsono, Daryanto, J., Sadiman & Matsuri. (2015). *Effectiveness of Quartet Card Media to Improve Students’ Understanding of Musical Diversity in Indonesia in Primary School*. Prosiding ICTTE FKIP UNS, 1(1): 884.
- Karwati, E. & Priansa, D., J. 2015. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Khabibah, S., & Prasetya, Y., A. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5):97.
- Komsiyah, Indah. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Kusumadewi, R., F., Ulia, N., & Ristanti, N. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Literasi Matematika di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 28(1): 15.
- Lestari, K., E., & Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mardini, Kamalia. (2018). *Using Quartet Card Media To Improve The Recount Text Writing Skill Of The Elemnetary Level Student Of IEC Magelang Inthe School Year 2017/2018*. *Journal of Research on Applied Linguistics*, 2(1): 189.
- Mitasari, Nur, R. (2018). Model Pembelajaran *Edutainment* dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal cakrawala Pendas*, 4(1):42.

- Mufarichah, N. 2016. "Peningkatan Pemahaman dengan Strategi *Circuit Learning* Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-jenis pekerjaan Pada Siswa Kelas III MI Al Hikmah Sidoarjo". *Skripsi*. UIN Surabaya
- Mukmin. (2018). Penerapan Strategi Belajar Peta Konsep untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Program Study PGSD FKIP Universitas Riau*, 7(1): 150.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyono, Julia & Dadang, K. (2016). Penggunaan Media Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1): 481-489.
- Munisah, Arini, E., Bektiningsih K., & Nurahrini, A. (2018). Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Project Based Learning* dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*, 8(2): 181-183.
- Othman, Zarina., Ya'acob, Azizah., Hazita, Azman, dkk. (2014). *Circuit Learning - Teacher's And Student's Reactions To An Innovative Approach In Language Teaching*. *Journal of Institutional Research South East Asia*, 12(2):6.
- Paramida, S., & Permadi, A., S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media *Microsoft Power Point* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 3 Palangka Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1):28.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pada Muatan Pembelajaran Kurikulum 2013.



- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Purwanto. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, Ngalim. 2016. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda.
- Pramilu, E., Purnomo, D., & Artharina, F., P. (2019). Pengaruh Motivasi Siswa Setelah Mendapat Model *Circuit Learning* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3):376.
- Pramita, P., A., Sudarma, I., K., & Murda, I., N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media *Flip Chart* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1) : 20.
- Prasidya, Anisa, M. (2018). Pengaruh Permainan Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Geometri Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7): 904.
- Prastika, D., Hawanti, S., & Mareza., L. (2019). Permasalahan yang Dihadapi Guru dalam Pengelolaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Inventa*, 3(2) :137.
- Purwaningrum, Jayanti, P. (2016) . *Circuit Learning* Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 2(2):136.
- Putra, C., A., & Setiawan, M., A. (2019). Penerapan Model *Pembelajaran Circuit Learning* Berbantuan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1):3.
- Rafikah, Ismu. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* di Kelas III MI NW Taman Pagesangan Mataram. *Jurnal kependidikan: Jurnal Hasil penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang pendidikan, pengajaran dan Pembelajaran*, 5(1): 34.

- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1): 68-69.
- Rahmah, A. & Hasibuan, Ali, F. (2019). Penerapan Model Circuit Learning dengan Metode Pembelajaran Drill untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Akuntansi dan Pembelajaran*. 8(2): 64
- Rifa'i, A. & Anni, C. T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rikmasari, R., & Budianti, Y. (2019). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran *Circuit Learning* Pada Siswa Kelas III Di SDN Jatimulya 03 Bekasi. *Jurnal Inovasi Sekolah*, 6(2): 140
- Risky, S., M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 28(2): 15.
- Rosramadhana. (2017). Problematika dan strategi Pembelajaran IPS (Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan Sosiologi). Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.
- Rosyida, S., Ismail, M., & Sukardi. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning (CL)* Berbantuan Media Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar PKn. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 5(2) :60-72.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Santi, A., U., P., & Amalina, N. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Permainan *Lets Play*. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1): 2-3
- Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja.
- Sidqi, M., A., & Ruqmi, A., S. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Tema Indahny Negeriku Siswa Kelas IV SDIT At-Taqwa Surabaya. *JPGSD*, 4(2).

- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatin & Raharjo. 2011. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, Idad. 2017. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukardi, Rosyida, Saufani., Ismail & M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning (CL)* Berbantuan Media Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar PKn. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 5(2) :60-72.
- Sukmadinata, Nana, S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumiati & Asra. 2011. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran:Teori&Aplikasi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Surahman, Edi & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1):2.
- Susanto, Ahmad. 2013 . *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyono & Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarmidzi. (2018). Belajar Bermakna (*Meaningful Learning*) Ausubel Menggunakan Model Pembelajaran dan Evaluasi Peta Konsep (*Concept Mapping*) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2):133.
- Ulfa, Maria. (2015). Keefektifan Metode *Make A Match* dalam Pembelajaran IPS. *Journal Of Elementary Education*, 4(1):14.
- Wahyuni, N., W., S. (2019). Penerapan Model *Lesson Study* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1):15.
- Wening, Warih, A. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran *Scramble* dalam Pembelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi. *Journal of Elemnetary Education*, 4(1) :34.
- Wibowo, Nugroho. (2016) .Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2):130.
- Widoyoko, Eko, P. 2017. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Wijanarko, P. D., Sukarjo, & Purnomo. (2014). *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKN. *Joyful Learning Journal*, 3(1):25.
- Wisni, Marta. (2015). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model *Circuit Learning* di Kelas V SD Kanisius Jomogatan Bantul. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8(4):1.
- Wulandari, Elisa, D. 2017. "Pengaruh Model *Circuit Learning* Didukung Media Realia Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Fungsi Organ Pernapasan Manusia Siswa Kelas V SDN Burengan Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017". *Skripsi*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Wulandarai, M., A., & Damayanti, M.I. (2019). Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*. 7(5):3338.
- YuLung Wu, YuTien Wu, ShuMey Yu. (2016). *An Augmented-Reality Interactive Card Game For Teaching Elementary School Students International*. *Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 10(1):37.
- Yustinus, N., Daryanto, J., Sujana, Y., & Karsono. (2014). Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar SD*, 1(1): 43.
- Yusuf, Bistari, B. (2017). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1(2):16.
- Zulfikar & Laelah, A. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri 1 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2): 156-166.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

**KISI-KISI INSTRUMEN KEEFEKTIFAN MODEL *CIRCUIT LEARNING* BERBANTUAN KARTU KUARTET  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**

<b>Rumusan Masalah</b>	<b>Tujuan Penelitian</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Instrumen Pengumpulan Data</b>
Bagaimanakah hasil belajar IPS dengan model <i>circuit learning</i> berbantuan media kartu kuartet di kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara?	Mendeskripsikan hasil belajar IPS dengan model <i>circuit learning</i> berbantuan media kartu kuartet di kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.	Hasil Belajar muatan pembelajaran IPS di kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara dengan model <i>circuit learning</i> berbantuan kartu kuartet.	<p>3.4.1 Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p> <p>3.4.1 Menganalisis tokoh raja-raja pada masa kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p>	Siswa	Tes tertulis

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen Pengumpulan Data
			<p>3.4.2 Menganalisis macam-macam bentuk peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p> <p>3.4.3 Menganalisis pengaruh peninggalan sejarah Hindu Budha terhadap kehidupan masyarakat sekitar</p> <p>3.4.1 Menganalisis karakteristik peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha</p> <p>3.4.1 Menganalisis upaya melestarikan peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha</p>		



Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen Pengumpulan Data
Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model <i>circuit learning</i> berbantuan media kartu kuartet di kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara?	Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model <i>circuit learning</i> berbantuan media kartu kuartet di kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.	Aktivitas siswa pada pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha siswa kelas IV dengan model <i>circuit learning</i> berbantuan kartu kuartet.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempersiapkan diri sebelum mengikuti pembelajaran</li> <li>2. Menanggapi apersepsi sesuai dengan materi</li> <li>3. Tanya jawab terkait materi yang akan dipelajari</li> <li>4. Mendengarkan penjelasan dari guru dengan memperhatikan gambar dan peta konsep yang telah disajikan oleh guru</li> <li>5. Melakukan permainan kartu kuartet untuk mengisi bagian peta konsep pada lembar kerja siswa yang telah diberikan</li> <li>6. Mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasanya sendiri.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa</li> <li>b. Video</li> <li>c. Foto</li> </ol>	Lembar observasi

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen Pengumpulan Data
			7. Menyampaikan hasil diskusinya 8. Membuat rangkuman/catatan 9. Membuat kesimpulan bersama dari materi yang telah dipelajari.		
Bagaimanakah keefektifan penggunaan model <i>circuit learning</i> berbantuan media kartu kuartet daripada menggunakan model <i>direct intructions</i> berbantuan gambar dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN	Menguji keefektifan model pembelajaran <i>circuit learning</i> berbantuan media kartu kuartet daripada menggunakan model <i>direct instruction</i> berbantuan gambar dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN	<i>Circuit Learning</i> berbantuan kartu kuartet pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.	3.4.1 Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia  3.4.2 Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia  3.4.1 Menganalisis tokoh raja-raja pada masa kerajaan Hindu Budha di Indonesia	a. Siswa b. Video c. Foto	a. Tes tertulis b. Lembar observasi

<b>Rumusan Masalah</b>	<b>Tujuan Penelitian</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Instrumen Pengumpulan Data</b>
Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara?	Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.		<p>3.4.2 Menganalisis macam-macam bentuk peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p> <p>3.4.3 Menganalisis pengaruh peninggalan sejarah Hindu Budha terhadap kehidupan masyarakat sekitar</p> <p>3.4.1 Menganalisis karakteristik peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha</p> <p>3.4.1 Menganalisis upaya melestarikan peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha</p>		

**Lampiran 2****SILABUS PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN**

Nama Satuan Pendidikan	: SDN 1 Karangrandu
Kelas / Semester	: IV/ I
Tema/ Subtema	: 5 Pahlawanku/ 1 Perjuangan Para Pahlawan
Pembelajaran ke- / Muatan Pembelajaran	: 5 (IPS, SBdP)

**Kompetensi Inti :**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
<b>IPS</b>									
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	1. Beriman 2. Jujur 3. Berani 4. Percaya diri 5. Tanggung jawab 6. Kerjasama	3.4.1 Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia  3.4.2 Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	Hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia  Letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	1. Siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang akan di pelajari hari ini. 2. Siswa mengamati peta Indonesia 3. Siswa mendapatkan informasi terkait jalur perdagangan India ke Indonesia yang membawa pengaruh budaya Hindu Budha masuk ke Indonesia 4. Siswa mengamati beberapa gambar yang ditampilkan terkait nama dan peninggalan kerajaan Hindu Budha	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda	1 hari (6 jp x 35 menit)	Anggari, Angi St., dkk. 2017. <i>Pahlawanaku: Buku guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas IV</i> . Jakarta: Kemendikbud.
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan		4.4.1 Menampilkan hasil peta konsep terkait letak, nama	Indonesia		Non Tes	Penilaian kinerja	Rubrik Penilaian kinerja		Anggari, Angi St.,

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.		kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha		5. Siswa secara bersama-sama memilih gambar yang sesuai dengan kolom kemudian menempelkan gambar tersebut di kertas yang sudah ditempel di papan tulis. 6. Siswa melakukan tanya jawab terkait gambar yang sudah ditempel tersebut					dkk. 2017. <i>Pahlawanku: Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas IV.</i> Jakarta: Kemendikbud.
<b>SBdP</b>									
3.2Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada		3.2.1Mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu "Maju Tak Gentar"	Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu	7. Siswa mendapatkan penguatan materi 8. Siswa mengamati contoh peta konsep tentang nama kerajaan serta peninggalannya	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda		Iskandar , Harris. 2017. <i>Teropong</i>
4.2Menampilkan tempo lambat, sedang dan		4.2.1Menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar"			Non Tes	Penilaian produk	Rubrik penilaian produk		

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
cepat melalui lagu		berdasar tinggi rendah nada		<p>yang telah ditempel di papan tulis</p> <p>9. Siswa mendapatkan informasi terkait penjelasan dari peta konsep tersebut</p> <p>10. Beberapa siswa maju ke depan kelas untuk mengulang penjelasan dari peta konsep tersebut secara singkat</p> <p>11. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen</p> <p>12. Setiap kelompok diberikan satu set kartu kuartet yang bertemakan benda peninggalan sejarah Hindu Budha yang</p>				<p><i>Waktu (Jejak Kerajaan Hindu, Budha, Islam di Nusantara).</i></p> <p>Jakarta: Kementerian pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Pendidikan Ke-</p>	

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
				<p>dimainkan secara kelompok.</p> <p>13.Siswa mendengarkan penjelasan tentang aturan permainan</p> <p>14.Setelah waktu bermain habis, setiap kelompok diberikan lembar kerja siswa dan membuat peta konsep dengan bahasanya sendiri di lembar kerja siswa yang telah diberikan</p> <p>15.Siswa mendapatkan penjelasan bahwa setiap kelompok harus mengisi lembar kerja peserta didik I dan membuat peta konsep serta</p>					<p>aksaraan dan Kese-taraan.</p> <p>Mintarjo, S.,Anjanyani E., Darmawati U., &amp; Suprihatini, A. 2016. <i>Tema 5 Pahlawanku</i>. Klaten :Intan Pariwara .</p>



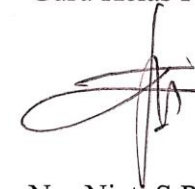
Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
				<p>mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri</p> <p>16. Menjelaskan bahwa hasil kerja kelompoknya berupa peta konsep akan di presentasikan</p> <p>17. Siswa bersama kelompoknya mempresentasikan hasil peta konsep yang telah dibuatnya</p> <p>18. Siswa yang lain memberi komentar terhadap peta konsep yang disampaikan oleh kelompok yang maju</p> <p>19. Siswa mendapatkan penguatan materi</p>					<p>Sumini. 2016. <i>Tema 5: Menumbuhkan Sikap Menghargai Jasa Pahlawan.</i> Solo : PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.</p>

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
				<p>terkait nama kerajaan, letak, dan peninggalan sejarah Hindu Budha</p> <p>20. Siswa melakukan tanya jawab. Siswa menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar" secara bersama-sama</p> <p>21. Setiap siswa mendapatkan penguatan materi terkait intonasi lagu (tinggi rendahnya nada) pada lirik lagu "Maju Tak Gentar"</p> <p>22. Siswa menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar" dengan intonasi nada yang tepat</p>					

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
				<p>23. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” sesuai dengan LKPD II yang telah diberikan.</p> <p>24. Siswa mendapatkan penguatan berupa pujian atau hadiah dari hasil presentasi pada kelompok yang hasilnya baik dan memberikan semangat kepada kelompok lain untuk berusaha lebih giat lagi.</p>					

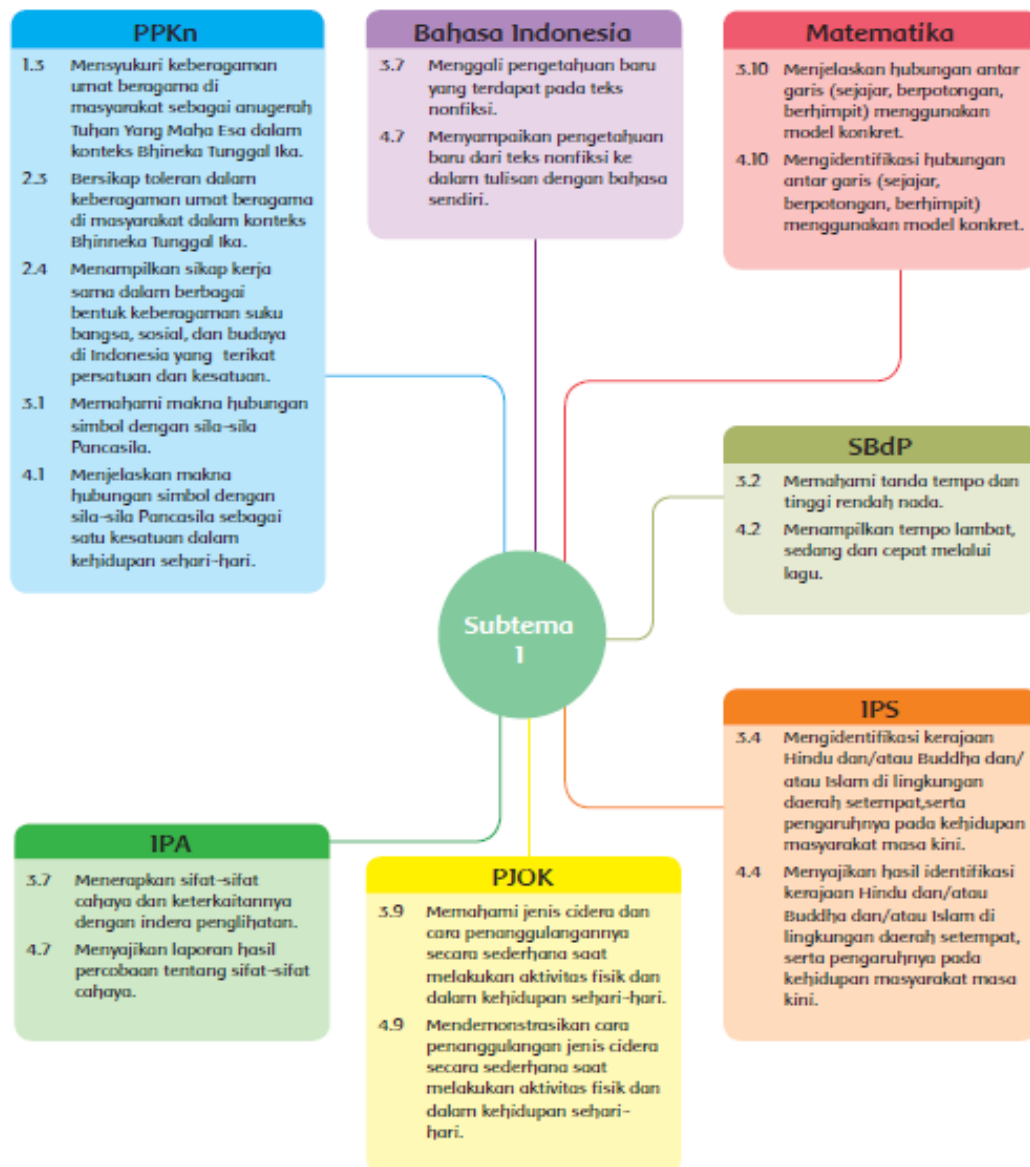
Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
				25.Siswa mendapatkan penjelasan kembali terkait materi yang sudah dipelajari 26.Kesimpulan					

Jepara, ..... 2019  
 Guru Kelas IV



Nur Niati S.Pd  
 NIP

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen



## Pemetaan Kompetensi Dasar



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN**

Nama Satuan Pendidikan : SDN 1 Karangrandu

Kelas/Semester : IV / 1

Tema : 5. Pahlawanku

Subtema : 1. Perjuangan Para Pahlawan

Pembelajaran : 5 (IPS, SBdP)

Alokasi Waktu : 1 hari (6 x 35 menit)

### **A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nilai Karakter</b>
<b>IPS</b>		
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada	3.4.1 Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia	Beriman Jujur Berani Percaya diri

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter
kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.2 Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	Tanggung jawab Kerjasama
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini	4.4.1 Menampilkan hasil peta konsep terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha	
<b>SBdP</b>		
3.2 Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada	3.2.1 Mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar”	
4.2 Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu	4.2.1 Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada	

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati peta Indonesia, siswa dapat menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia dengan tepat.
2. Dengan mengamati peta konsep terkait nama kerajaan, letak dan peninggalan sejarah Hindu Budha, siswa dapat mengidentifikasi peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia dengan tepat.



3. Melalui permainan kartu kuartet, siswa dapat mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia dengan tepat.
4. Melalui kegiatan kerja kelompok, siswa dapat menampilkan hasil peta konsep terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha dengan benar.
5. Setelah mempelajari mengenal notasi dan mengamati contoh lagu yang diberikan guru, siswa dapat mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar” dengan benar.
6. Setelah mempelajari mengenal notasi dan berlatih, siswa dapat menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada dengan tepat.

#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

##### **Materi reguler**

1. Hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia
2. Letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia
3. Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu

##### **Materi pengayaan**

1. Membaca materi tentang sejarah masuknya Hindu Budha ke Indonesia
2. Membaca materi dan berlatih terkait rendah tingginya dengan lagu-lagu lain

##### **Materi remedial**

1. Hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia
2. Letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia
3. Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu

##### **Materi ko kurikuler**

Peta konsep tentang letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha

## **E. MODEL, PENDEKATAN, METODE PEMBELAJARAN**

Model : *Circuit Learning*

Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan)

Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah, penugasan

## **F. MEDIA PEMBELAJARAN**

### **1. Media pembelajaran**

- a. Peta Indonesia
- b. Contoh Peta Konsep “nama kerajaan, letak dan peninggalan sejarah Hindu Budha”
- c. Kartu Kuartet bertemakan “nama kerajaan, letak dan peninggalan sejarah Hindu Budha”
- d. Notasi lirik lagu “Maju Tak Gentar”

### **2. Alat dan Bahan**

- a. Kertas Manila
- b. Spidol
- c. Penggaris
- d. Isolasi

## **G. SUMBER BELAJAR**

1. Anggari, Angi St., dkk. 2017. *Pahlawanku: Buku guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbud.
2. Anggari, Angi St., dkk. 2017. *Pahlawanku: Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbud.
3. Iskandar, Harris. 2017. *Teropong Waktu (Jejak Kerajaan Hindu, Budha, Islam di Nusantara)*. Jakarta: Kementerian pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan.
4. Mintarjo, S., Anjayani E., Darmawati U., & Suprihatini, A. 2016. *Tema 5 Pahlawanku*. Klaten :Intan Pariwara.

5. Sumini.2016. *Tema 5:Menumbuhkan Sikap Menghargai Jasa Pahlawan*. Solo : PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

#### H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Pra Kegiatan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam dan menanyakan kabar.</li> <li>2.Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran dengan melihat kerapian dan kebersihan kondisi siswa dan kelas (<i>tertib, disiplin</i>).</li> <li>3.Siswa melaksanakan pembiasaan do'a bersama dipimpin oleh salah satu siswa secara bergiliran (<i>religius</i>).</li> <li>4. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai wujud rasa cinta tanah air (<i>nasionalisme</i>).</li> <li>5. Siswa menyanyikan lagu mars PPK.</li> <li>6. Pembiasaan literasi.</li> </ol> <p><b>Kegiatan Awal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7.Siswa mengingat kembali tentang pelajaran sebelumnya.</li> <li>8.Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab. Dengan pertanyaan sebagai berikut: (<i>menanya, mengumpulkan informasi, dan menalar</i>) “Apakah kalian pernah mendengar adanya kerajaan Hindu Budha? Apakah kalian tahu bagaimana masuknya budaya Hindu Budha ke Indonesia?”</li> <li>9. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.</li> <li>10.Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari hari ini yaitu tentang hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke</li> </ol>	20 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Indonesia, letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia serta tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu.</p> <p>11. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini yaitu mengamati peta Indonesia, membuat peta konsep, melakukan permainan kartu kuartet, serta menyanyikan lagu “Maju Tak gentar” dengan intonasi nada yang tepat.</p>	
Inti	<p><b><u>Melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran</u></b></p> <p>1. Siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang akan di pelajari hari ini. Dengan memberikan pertanyaan sebagai berikut: <i>(menanya, mengumpulkan informasi dan menalar)</i></p> <p>“Apakah kalian tahu bagaimana masuknya budaya Hindu Budha ke Indonesia?”</p> <p>2. Siswa mengamati peta Indonesia. <i>(mengamati)</i></p> <p>3. Siswa mendapatkan informasi terkait jalur perdagangan India ke Indonesia yang membawa pengaruh budaya Hindu Budha masuk ke Indonesia serta kondisi geografis Indonesia yang terkait dengan jalur masuknya Hindu Budha ke Indonesia. <i>(mengumpulkan informasi)</i></p> <p><b><u>Bersama dengan siswa menempel gambar</u></b></p> <p>4. Siswa mengamati beberapa gambar yang ditampilkan terkait nama dan peninggalan kerajaan Hindu Budha <i>(mengamati)</i>.</p> <p>5. Siswa secara bersama-sama memilih gambar yang sesuai dengan kolom kemudian menempelkan gambar</p>	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>tersebut di kertas yang sudah ditempel di papan tulis. (<i>mengamati dan menalar</i>).</p> <p><b><u>Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang gambar yang ditempel di papan tulis</u></b></p> <p>6. Siswa melakukan tanya jawab terkait gambar yang sudah ditempel tersebut, dengan pertanyaan sebagai berikut: (<i>menanya, menalar, dan mengumpulkan informasi</i>).</p> <p>“Apakah kalian sudah dapat mengidentifikasi nama kerajaan, letak serta peninggalan benda bersejarah dari masing-masing kerajaan?”</p> <p>7. Siswa mendapatkan penguatan materi (<i>menalar dan mengumpulkan informasi</i>).</p> <p><b><u>Menempelkan peta konsep yang telah dibuat</u></b></p> <p>8. Siswa mengamati contoh peta konsep tentang nama kerajaan serta peninggalannya yang telah ditempel di papan tulis (<i>mengumpulkan informasi</i>).</p> <p><b><u>Menjelaskan tentang peta konsep yang telah dibuat</u></b></p> <p>9. Siswa mendapatkan informasi terkait penjelasan dari peta konsep tersebut (<i>mengumpulkan informasi</i>).</p> <p>10. Beberapa siswa maju ke depan kelas untuk mengulang penjelasan dari peta konsep tersebut secara singkat (<i>menalar dan mengumpulkan informasi</i>).</p> <p><b><u>Membagi siswa menjadi beberapa kelompok</u></b></p> <p>11. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>12. Setiap kelompok diberikan satu set kartu kuartet yang bertemakan benda peninggalan sejarah Hindu Budha yang dimainkan secara kelompok.</p> <p>13. Siswa mendengarkan penjelasan tentang aturan permainan.</p> <p><b><u>Memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok</u></b></p> <p>14. Setelah waktu bermain habis, setiap kelompok diberikan lembar kerja siswa dan membuat peta konsep dengan bahasanya sendiri di lembar kerja siswa yang telah diberikan (<i>menalar</i>).</p> <p><b><u>Menjelaskan kepada setiap kelompok untuk mengisi lembar kerja siswa dan mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri</u></b></p> <p>15. Siswa mendapatkan penjelasan bahwa setiap kelompok harus mengisi lembar kerja peserta didik I dan membuat peta konsep serta mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri (<i>mengumpulkan informasi</i>).</p> <p><b><u>Menjelaskan bahwa bagian peta konsep yang mereka kerjakan akan dipresentasikan</u></b></p> <p>16. Menjelaskan bahwa hasil kerja kelompoknya berupa peta konsep akan di presentasikan (<i>mengumpulkan informasi</i>).</p> <p><b><u>Mempresentasikan bagian peta konsep yang telah dikerjakan</u></b></p> <p>17. Siswa bersama kelompoknya mempresentasikan hasil peta konsep yang telah dibuatnya (<i>mengkomunikasikan</i>)</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>18. Siswa yang lain memberi komentar terhadap peta konsep yang disampaikan oleh kelompok yang maju (<i>menalar dan mengumpulkan informasi</i>).</p> <p>19. Siswa mendapatkan penguatan materi terkait nama kerajaan, letak, dan peninggalan sejarah Hindu Budha (<i>mengumpulkan informasi</i>).</p> <p>20. Siswa melakukan tanya jawab. Dengan pertanyaan sebagai berikut: (<i>menalar dan mengumpulkan informasi</i>)  “Tokoh para raja pada masa Hindu Budha memiliki jiwa kepahlawanan yang luar biasa yaitu pantang menyerah dan tak pernah gentar, hal apa saja yang dapat kita lakukan untuk memaknai semangat pantang menyerah dari para pahlawan?”</p> <p>21. Siswa menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” secara bersama-sama (<i>mengamati dan menalar</i>)</p> <p>22. Setiap siswa mendapatkan penguatan materi terkait intonasi lagu (tinggi rendahnya nada) pada lirik lagu”Maju Tak Gentar” (<i>mengamati dan mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>23. Siswa menyanyikan lagu”Maju Tak Gentar” dengan intonasi nada yang tepat (<i>menalar</i>)</p> <p>24. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” sesuai dengan LKPD II yang telah diberikan. (<i>menalar</i>)</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><b><u>Memberikan penguatan berupa pujian atau hadiah atas hasil persentasi yang bagus serta memberikan semangat kepada yang belum mendapatkan pujian atau hadiah untuk berusaha lebih giat</u></b></p> <p>25. Siswa mendapatkan penguatan berupa pujian atau hadiah dari hasil presentasi pada kelompok yang hasilnya baik dan memberikan semangat kepada kelompok lain untuk berusaha lebih giat lagi.</p> <p><b><u>Menjelaskan kembali hasil diskusi siswa tersebut agar wawasan siswa menjadi lebih luas</u></b></p> <p>26. Siswa mendapatkan penjelasan kembali terkait materi yang sudah dipelajari (<i>mengumpulkan informasi</i>).</p>	
Penutup	<p><b><u>Memancing siswa untuk membuat rangkuman</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuat rangkuman tentang materi yang sudah dipelajari hari ini</li> <li>2. Siswa mengerjakan lembar evaluasi</li> <li>3. Siswa bersama guru melakukan penilaian dari hasil lembar evaluasi</li> <li>4. Guru melakukan kegiatan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan serta melakukan refleksi</li> <li>5. Guru memberikan pekerjaan rumah bagi siswa.</li> <li>6. Guru menyampaikan tema atau pembelajaran selanjutnya.</li> <li>7. Menyanyikan lagu daerah “Ampar-ampar Pisang”</li> <li>8. Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa.</li> <li>9. Guru memberi kesan pesan serta motivasi kepada siswa.</li> <li>10. Doa dan salam</li> </ol>	30 menit



## I. PENILAIAN

Muatan Pembelajaran	KD	Ranah	Teknik	Jenis	Bentuk
IPS	3.4	Pengetahuan	Tes	Tulis	Pilihan Ganda
	4.4	Keterampilan	Nontes	Unjuk Kerja	Rubrik
SBdP	3.2	Pengetahuan	Tes	Tulis	Pilihan Ganda
	4.2	Keterampilan	Nontes	Unjuk Kerja	Rubrik

(Instrumen Terlampir)

### Tindak lanjut hasil evaluasi

Remidial : Siswa yang belum tuntas pada materi yang diajarkan dengan memberikan tambahan jam untuk pemahaman materi.


Pengayaan

1. Siswa yang sudah memahami materi nama kerajaan, letak, dan peninggalan Hindu Budha diberi tambahan materi tentang sejarah masuknya Hindu Budha ke Indonesia
2. Siswa yang sudah dapat memahami materi dan berlatih terkait rendah tingginya sebuah lagu diberi tambahan untuk memahami intonasi nada pada lagu-lagu lain.


Jepara, .....2019

Mengetahui

Kepala Sekolah  
SD Negeri 1 Karangrandu


  
Nur Niati Dyah Langgeng N. S.Pd  
NIP 196610101991032015

Guru Kelas IV

  
Nur Niati S.Pd  
NIP

<b>Lampiran 1</b>
-------------------

**BAHAN AJAR**

Nama Satuan Pendidikan	: SDN 1 Karangrandu
Kelas/ Semester	: IV (Empat) / 1 (Satu)
Tema / Subtema	: 5. Pahlawanku / 1. Perjuangan Para Pahlawan
Pembelajaran ke-	: 5 (Lima)
Muatan Pembelajaran	: IPS, SBdP

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Bahan Ajar</b>
<b>IPS</b>		
3.4Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.1Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia 3.4.2Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	<b>Materi Reguler</b> 1.Hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia 2.Letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia  <b>Materi Pengayaan</b> Membaca materi tentang sejarah masuknya Hindu Budha ke Indonesia  <b>Materi Remedial</b>
4.4Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada	4.4.1Menampilkan hasil peta konsep terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha	1.Hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator	Bahan Ajar
kehidupan masyarakat masa kini		<p>2.Letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p> <p><b>Materi Ko kurikuler</b> Peta konsep tentang letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha</p>
<b>SBdP</b>		
3.2Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada	3.2.1Mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar”	<p><b>Materi Reguler</b> Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu</p>
4.2Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu	4.2.1Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada	<p><b>Materi Pengayaan</b> Membaca materi dan berlatih terkait rendah tingginya dengan lagu-lagu lain</p> <p><b>Materi Remedial</b> Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu</p> <p><b>Materi Ko kurikuler</b> -</p>

## BAHAN AJAR REGULER

### 1. IPS

Proses perkembangannya masuknya kebudayaan Hindu-Budha ke Indonesia melalui hubungan dagang dan kontak kebudayaan.

#### Hubungan dagang

Secara geografis Indonesia terletak di antara dua samudra yaitu samudra Hindia dan samudra Pasifik. Indonesia juga terletak di antara dua benua yaitu benua Asia dan benua Australia, oleh karena itu Indonesia berembus angin muson yang setiap setengah tahun berganti arah berlawanan.



Indonesia terletak pada jalur lalu lintas perdagangan dan pelayaran antar bangsa yang sangat strategis. Dengan berkembangnya jalur perdagangan laut, semakin meningkatkan peran Indonesia sebagai penghubung jalur perdagangan dunia. Oleh karena itu, hubungan dagang Indonesia dengan India dan Cina makin bertambah ramai. Para Pedagang India menyusuri pantai timur Sumatra, terus ke selat malaka, berbelok menyusuri pantai utara Jawa, Bali, pantai timur Kalimantan (muara kaman) terus ke Cina. Jalur ini lebih tenang dan aman di banding melalui laut Cina selatan. Selain itu, pulau-pulau yang dilalui banyak menghasilkan barang dagangan seperti emas, perak, gading, beras, rempah-rempah, dan kayu cendana.

Memasuki abad Masehi, antara Indonesia dengan India sudah terjalin hubungan terutama dalam perdagangan. Setelah jalur perdagangan India dengan Cina lewat laut (tidak lagi melewati jalan darat atau sering disebut jalur sutera), maka selat Malaka merupakan alternatif terdekat yang dilalui pedagang. Dalam hubungan tersebut masuk dan berkembang pula agama dan budaya India di Indonesia.

## A. Kerajaan-kerajaan Hindu

### 1. Kerajaan Kutai

Kutai adalah kerajaan tertua bercorak Hindu di Nusantara dan seluruh Asia Tenggara. Kerajaan ini terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur, tepatnya di hulu sungai Mahakam. Nama Kutai diambil dari nama tempat ditemukannya prasasti yang menggambarkan kerajaan tersebut. Nama Kutai diberikan oleh para ahli karena tidak ada prasasti yang secara jelas menyebutkan nama kerajaan ini. Karena memang sangat sedikit informasi yang dapat diperoleh akibat kurangnya sumber sejarah. Yupa Informasi yang diperoleh dari Yupa / Tugu dalam upacara pengorbanan yang berasal dari abad ke-4. Ada tujuh buah yupa yang menjadi sumber utama bagi para ahli dalam menginterpretasikan sejarah Kerajaan Kutai. Dari salah satu yupa tersebut diketahui bahwa raja yang memerintah kerajaan Kutai saat itu adalah Mulawarman. Namanya dicatat dalam yupa karena kedermawanannya menyedekahkan 20.000 ekor lembu kepada brahmana.

### 2. Kerajaan Tarumanegara

Tarumanegara adalah sebuah kerajaan yang pernah berkuasa di wilayah daerah aliran Cisadane dan Ciliwung pada abad ke-4 hingga abad ke-7 M. Taruma merupakan salah satu kerajaan tertua di Nusantara yang meninggalkan catatan sejarah. Dalam catatan sejarah dan peninggalan artefak di sekitar lokasi kerajaan, terlihat bahwa Kerajaan Taruma adalah kerajaan Hindu beraliran Wisnu. Sumber Sejarah Raja yang pernah berkuasa dan sangat terkenal dalam catatan sejarah adalah Purnawarman. Pada tahun 417 ia memerintahkan penggalian Sungai Gomati dan Candrabaga (Kali Bekasi) sepanjang 6112 tombak (sekitar 11 km). Selesai penggalian, sang prabu mengadakan selamat dengan menyedekahkan 1.000 ekor sapi kepada kaum brahmana. Bukti keberadaan Kerajaan Tarumanegara diketahui melalui sumber-sumber yang berasal dari dalam maupun luar negeri. Sumber dari dalam negeri berupa 7 buah prasasti batu. 7 buah prasasti tersebut antara lain:

#### a. Prasasti Ciaruteun

Prasasti Ciaruteun ditemukan ditepi sungai Ciarunteun, dekat muara sungai Cisadane Bogor prasasti tersebut menggunakan huruf Pallawa dan bahasa Sansekerta. Di samping itu terdapat lukisan sepasang telapak kaki Raja

Purnawarman. Hal ini berarti menegaskan kedudukan Purnawarman yang diibaratkan dewa Wisnu maka dianggap sebagai penguasa sekaligus pelindung rakyat.

b. Prasasti Jambu

Prasasti Jambu ditemukan di bukit Koleangkak di perkebunan jambu, sekitar 30 km sebelah barat Bogor, prasasti ini juga menggunakan bahasa Sansekerta dan huruf Pallawa serta terdapat gambar telapak kaki yang isinya memuji pemerintahan raja Mulawarman.

c. Prasasti Kebonkopi

Prasasti Kebonkopi ditemukan di kampung Muara Hilir kecamatan Cibungbulang Bogor, yang menarik dari prasasti ini adalah adanya lukisan tapak kaki gajah, yang disamakan dengan tapak kaki gajah Airawata, yaitu gajah tunggangan dewa Wisnu.

3. Kerajaan Kediri

Kerajaan Kediri adalah sebuah kerajaan yang terdapat di Jawa Timur antara tahun 1042- 1222. Kerajaan ini berpusat di kota Daha, yang terletak di sekitar Kota Kediri sekarang. Pada akhir November 1042, Airlangga terpaksa membelah wilayah kerajaannya karena kedua putranya bersaing memperebutkan takhta. Putra yang bernama Sri Samarawijaya mendapatkan kerajaan barat bernama Panjalu yang berpusat di kota baru, yaitu Daha. Sedangkan putra yang bernama Mapanji Garasakan mendapatkan kerajaan timur bernama Janggala yang berpusat di kota lama, yaitu Kahuripan.

4. Kerajaan Singasari

Kerajaan Singasari atau sering pula ditulis Singasari, adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222. Lokasi kerajaan ini sekarang diperkirakan berada di daerah Singosari, Malang. Awal Berdirinya Menurut Pararaton, Tumapel semula hanya sebuah daerah bawahan Kerajaan Kediri. Yang menjabat sebagai akuwu (setara camat) Tumapel saat itu adalah Tunggul Ametung. Ia mati dibunuh secara licik oleh pengawalnya sendiri yang bernama Ken Arok, yang kemudian menjadi akuwu baru. Tidak hanya itu, Ken

Arok bahkan berniat melepaskan Tumapel dari kekuasaan Kediri. Berikut peninggalan dari kerajaan Singasari:

a. Candi Singosari

Candi ini berlokasi di Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang dan terletak pada lembah di antara Pegunungan Tengger dan Gunung Arjuna. Candi ini merupakan tempat “pendharmaan” bagi raja Singasari terakhir, Sang Kertanegara, yang mangkat(meninggal) pada tahun 1292 akibat istana diserang tentara Gelang-gelang yang dipimpin oleh Jayakatwang. Kuat dugaan, candi ini tidak pernah selesai dibangun.

b. Candi Jago

Arsitektur Candi Jago disusun seperti teras punden berundak. Candi ini cukup unik, karena bagian atasnya hanya tersisa sebagian dan menurut cerita setempat karena tersambar petir. Relief-relief Kunjarakarna dan Pancatantra dapat ditemui di candi ini. Sengan keseluruhan bangunan candi ini tersusun atas bahan batu andesit.

5. Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit adalah sebuah kerajaan kuno di Indonesia yang pernah berdiri dari sekitar tahun 1293 hingga 1500 M. Kerajaan ini mencapai puncak kejayaannya pada masa kekuasaan Hayam Wuruk, yang berkuasa dari tahun 1350 hingga 1389. Majapahit menguasai kerajaan-kerajaan lainnya di semenanjung Malaya, Borneo, Sumatra, Bali, dan Filipina. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan Hindu terakhir di semenanjung Malaya dan dianggap sebagai salah satu dari negara terbesar dalam sejarah Indonesia.

Hayam Wuruk, juga disebut Rajasanagara, memerintah Majapahit dari tahun 1350 hingga 1389. Pada masanya, Majapahit mencapai puncak kejayaannya dengan bantuan mahapatihnya, Gajah Mada. Di bawah perintah Gajah Mada (1313–1364), Majapahit menguasai lebih banyak wilayah. Pada tahun 1377, beberapa tahun setelah kematian Gajah Mada, Majapahit melancarkan serangan laut ke Palembang, menyebabkan runtuhnya sisa-sisa kerajaan Sriwijaya. Jenderal terkenal Majapahit lainnya adalah Adityawarman, yang terkenal karena penaklukannya di Minangkabau. Menurut Kakawin Nagarakretagama pupuh XIII-XV, daerah

kekuasaan Majapahit meliputi Sumatra, semenanjung Malaya, Borneo, Sulawesi, kepulauan Nusa Tenggara, Maluku, Papua, dan sebagian kepulauan Filipina. Berikut peninggalan dari kerajaan Majapahit:

a. Candi Tikus

Seperti namanya, candi ini ketika ditemukan terdapat banyak sarang tikus liar didalamnya. Candi ini terletak di situs arkeolog Triwulan. Yakni dapat kita temukan di Dukuh Mente, Desa Bejjong, Kecamatan Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur.

b. Candi Brahu

Sama seperti Candi Tikus, Candi Brahu ini juga dapat kita temukan di situs arkeolog Trowulan. Candi ini pada masa Kerajaan Majapahit difungsikan untuk pembakaran mayat para raja. Bangunan ini dibuat oleh Mpu Sendok pada masa itu.

c. Gapura Bajang Ratu

Bangunan gapura yang unik dan bernuansa Majapahit ini dapat kita temukan di Desa Temon, Kecamatan Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur. Gapura ini dibangun sekitar abad ke 14 Masehi. Gapura ini pada dasarnya seperti yang disebutkan dalam Kitab Negarakertagama. Bahwa bangunan ini difungsikan sebagai pintu masuk untuk memasuki tempat suci saat memperingati wafatnya raja Jayanegara pada saat itu.

d. Prasasti Alasantan (939 Masehi), ditemukan di Desa Bejjong, Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto.

e. Prasasti Kamban (941 Masehi), ditemukan tertulis dalam bahasa Kawi

6. Kerajaan Mataram Kuno

Kerajaan Mataram Kuno atau disebut dengan Bhumi Mataram. Pada awalnya terletak di Jawa Tengah. Daerah Mataram dikelilingi oleh banyak pegunungan dan di tengahnya banyak mengalir sungai besar diantaranya sungai Progo, Bogowonto, Elo, dan Bengawan Solo. Keadaan tanahnya subur sehingga pertumbuhan penduduknya cukup maju. Sumber-sumber Prasasti Mengenai bukti yang menjadi sumber sejarah berlangsungnya kerajaan Mataram dapat diketahui melalui prasasti-



prasasti dan bangunan candi-candi. Prasasti dari kerajaan Mataram Kuno antara lain:

- a. Prasasti Canggal ditemukan di halaman Candi Gunung Wukir di desa Canggal berangka tahun 723 M dalam bentuk Candrasagkele. Prasasti Canggal menggunakan huruf pallawa dan bahasa Sansekerta isinya menceritakan tentang pendirian Lingga (lambang Syiwa)
- b. Prasasti Kalasan ditemukan di desa Kalasan Yogyakarta berangka tahun 778 M, ditulis dalam huruf Pranagari (India Utara) dan bahasa Sansekerta. Isinya menceritakan pendirian bangunan suci untuk dewi Tara dan biara untuk pendeta oleh raja Panangaran atas permintaan keluarga Syaelendra dan Panangaran juga menghadiahkan desa Kalasan untuk para Sanggha (umat Budha). Bangunan suci seperti yang tertera dalam prasasti Kalasan tersebut ternyata adalah candi Kalasan yang terletak di sebelah timur Yogyakarta.

## **B. Kerajaan Budha**

### **1. Kerajaan Sriwijaya**

Kerajaan Sriwijaya merupakan kerajaan Melayu kuno di pulau Sumatra yang banyak berpengaruh di kepulauan Melayu. Bukti awal mengenai keberadaan kerajaan ini berasal dari abad ke-7. Seorang pendeta Tiongkok, I-Tsing, menulis bahwa ia mengunjungi Sriwijaya tahun 671 selama 6 bulan. Prasasti pertama yaitu Prasasti Kedukan Bukit di Palembang, Sumatra, pada tahun 683. Kerajaan ini mulai jatuh pada tahun 1200 dan 1300 karena berbagai faktor, termasuk ekspansi kerajaan Majapahit. Dalam bahasa Sansekerta, sri berarti "bercahaya" dan wijaya berarti "kemenangan".

Kerajaan ini adalah pusat perdagangan dan merupakan negara maritim. Kerajaan ini terdiri atas tiga zona utama - daerah ibukota muara yang berpusatkan Palembang, lembah Sungai Musi yang berfungsi sebagai daerah pendukung dan daerah-daerah muara saingan yang mampu menjadi pusat kekuasaan saingan. Wilayah hulu sungai Musi kaya akan berbagai komoditas yang berharga untuk pedagang Tiongkok.

Prasasti peninggalan Kerajaan Sriwijaya, yaitu:

a. Prasasti Kota Kapur

Prasasti ini merupakan yang paling tua pada abad 682 M, menceritakan tentang kisah perjalanan suci Dapunta Hyang dari Minana dengan perahu, bersama dua laksa (20.000) tentara dan 200 peti perbekalan, serta 1.213 tentara yang berjalan kaki.

b. Prasasti Kedukan Bukit Prasasti berangka tahun 683 M itu menyebutkan bahwa raja Sriwijaya bernama Dapunta Hyang yang membawa tentara sebanyak 20.000 orang berhasil menundukan Minangatamwan.

c. Prasasti Talangtuo Prasasti berangka tahun 684 M itu menyebutkan tentang pembuatan Taman Srikesetra atas perintah Raja Dapunta Hyang.

d. Prasasti Karang Berahi Prasasti berangka tahun 686 M itu ditemukan di daerah pedalaman Jambi, yang menunjukkan penguasaan Sriwijaya atas daerah itu

## 2. SBdP

Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu

Semangat dan suka cita menyambut Proklamasi kemerdekaan sangat terasa di seluruh penjuru Indonesia. Semangat gagah berani dan pantang menyerah yang tercermin dari para pahlawan dapat diwujudkan dengan menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”.

Nada dan tempo lagu “Maju Tak Gentar” yaitu nada Do = Bes. Birama 4/4, artinya tiap birama terdiri atas empat ketukan. Tempo dimaksudkan untuk menyatakan irama cepat atau lambatnya sebuah lagu. Tempo lagu Maju Tak Gentar adalah Marcia = seperti orang berbaris.

Lagu Maju Tak Gentar ini dimaksudkan untuk membangkitkan semangat untuk membela tanah air.

The image shows a musical score for the song "MAJU TAK GENTAR". The score is written in Bes-do (D major) and 4/4 time. It includes a piano introduction, a Marcia section, and a C. Simandjuntak section. The lyrics are: "Ma - ju tak gen - tar mem - be - la yang be - ran - Ma - ju tak gen - tar hak - ki ta di se - rang Ma - ju se - ren - tak meng - u - sir pe - nye - rang Ma - ju se - ren - tak ten - tu ki - ta me - nang Ber - ge - rak ber - ge - rak se - ren - tak, se - ren - tak me - ner - kam me - ner - sang - sang Tak gen - tar tak gen - tar me - nyer - rang me - nyer - rang ma - ju lah ma - ju lah me - nang".

## BAHAN AJAR PENGAYAAN

### 1. IPS

Sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia

#### A. Kerajaan Hindu

##### 1. Kerajaan Kutai



Kerajaan Kutai merupakan kerajaan yang bercorak Hindu pertama di Bangsa Indonesia, sebab Kerajaan Kutai didirikan sejak tahun 400 Masehi, akibatnya Kerajaan kutai disebut juga kerajaan Hindu tertua di Indonesia. Kerajaan Kutai terletak di wilayah

provinsi Kalimantan Timur, tepatnya di sebuah daerah yang bernama Muarakaman. Raja pertama Kerajaan Kutai yaitu Raja Kudungga dan raja yang terkenal adalah Raja Mulawarman. Salah satu peninggalan Kerajaan Kutai yaitu Prasasti Kutai yang terpahat pada tiang batu disebut dengan yupa yang telah ditemukan pada aliran Sungai Mahakam, provinsi Kalimantan Timur. Prasasti Kutai tersebut ditulis dengan huruf Pallawa dan berbahasa Sanskerta.

##### 2. Kerajaan Tarumanegara

Kerajaan yang bercorak Hindu pertama di pulau Jawa, sebab Kerajaan Tarumanegara ini didirikan kira-kira pada 450 Masehi, akibatnya Kerajaan Tarumanegara ini menjadi kerajaan Hindu tertua di Pulau Jawa. Kerajaan Tarumanegara adalah kerajaan



yang terletak di suatu daerah Bogor, provinsi Jawa Barat. Raja yang terkenal di Kerajaan Tarumanegara adalah Raja Purnawarman.

### 3. Kerajaan Mataram Hindu

Kerajaan Mataram yaitu kerajaan yang terletak di provinsi Yogyakarta. Di mana kerajaan ini dipimpin pertama kali oleh Raja Sanna. Wilayah kekuasaan Kerajaan Mataram ini mencapai pulau Jawa dan Pulau Bali. Candi peninggalan Kerajaan Mataram ini tersebar di sekitar daerah Magelang dan Yogyakarta, candi tersebut adalah Candi Plaosan, dan Candi Prambanan.



### 4. Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit ini terletak di daerah selatan dari Sungai Brantas yang berpusat pada daerah yang bernama Trowulan, Mojokerto. Kerajaan Majapahit didirikan oleh Raden Wijaya pada tahun 1294. Peninggalan sejarah Kerajaan Majapahit yakni berupa karya sastra dan candi. Karya sastra (kitab) di Kerajaan Majapahit seperti Kitab Negarakertagama karangan Mpu Prapanca, Kitab Arjunawiwaha karangan Mpu Kanwa, dan Kitab Sutasoma karangan Mpu Tantular. Candi-candi pada Kerajaan Majapahit seperti Candi Jabung di sekitar Krasaan daerah Purbolinggo, dan lain-lain.



### B. Kerajaan Budha

#### Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya ini berpusat di provinsi Sumatera Selatan, tepatnya berada di daerah Palembang (Muara Sungai Musi). Dan kerajaan Sriwijaya mengalami puncak kejayaannya ketika dipimpin oleh Raja Balaputradewa. Peninggalan sejarah Kerajaan Sriwijaya seperti Candi Muara Takus. Prasasti- prasasti tersebut berupa Prasasti Kedukan Bukit, Prasasti Talang Tuo, dan lain-lain



## 2. **SBdP**

Membaca materi dan berlatih terkait rendah tingginya dengan lagu-lagu lain

**Intonasi** yaitu tinggi rendahnya nada pada kalimat yang memberikan penekanan pada kata-kata tertentu di dalam kalimat. Intonasi memiliki 3 macam, yaitu:

- a. Tekanan Dinamik (keras lemah) ucapkanlah kalimat dengan melakukan penekanan pada setiap kata yang memerlukan penekanan.
- b. Tekanan nada, artinya tidak mengucapkan seperti biasanya. Yang dimaksud di sini adalah membaca/mengucapkan kalimat dengan suara yang naik turun dan berubah ubah. Jadi yang dimaksud dengan tekanan nada ialah tentang tinggi rendahnya suatu kata.
- c. Tekanan Tempo Tekanan tempo adalah memperlambat atau mempercepat pengucapan. Tekanan ini sering dipergunakan untuk lebih mempertegas apa yang kita maksudkan. Untuk latihannya cobalah membaca naskah dengan tempo yang berbeda beda. Lambat atau cepat silih berganti



BAHAN AJAR REMIDIAL

## 1. **IPS**

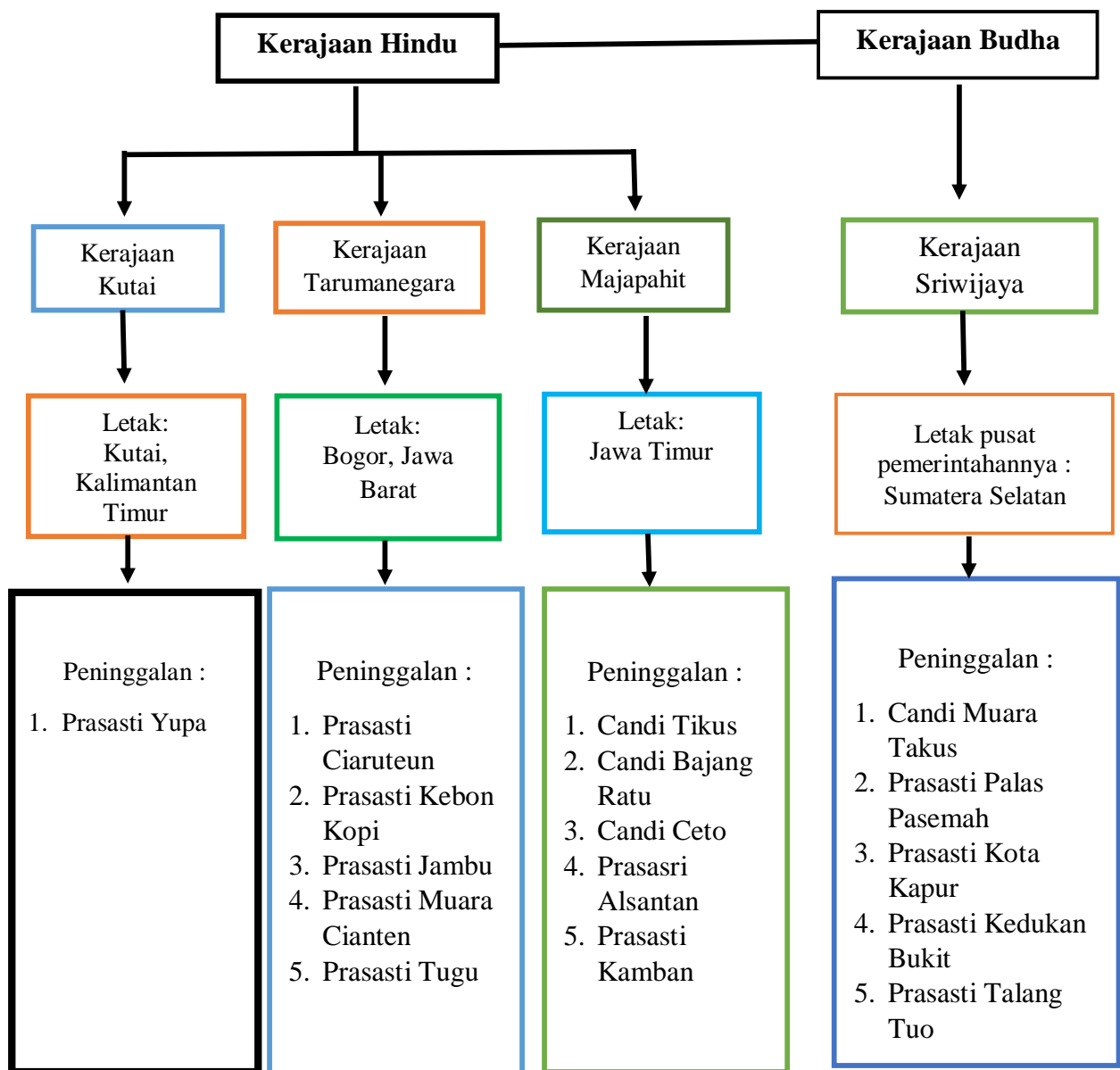
- a. Hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia
- b. Letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia

## 2. **SBdP**

Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu

## BAHAN AJAR KO KURIKULER

Peta Konsep Tentang Letak, Nama Kerajaan, dan Peninggalan Pada Masa Kerajaan Hindu dan Budha



<b>Lampiran 2</b>
-------------------

**MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama Satuan Pendidikan : SDN 1 karangrandu  
 Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku / 1. Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke-/ Muatan Pembelajaran : 5 (Lima) / IPS, SBdP  
 Alokasi Waktu : 6jp x 35 menit

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Media</b>
<b>IPS</b>			
3.4Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.1Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia	1.Dengan mengamati peta Indonesia, siswa dapat menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia dengan tepat.	1.Peta Indonesia 2.Contoh Peta Konsep “nama kerajaan, letak dan peninggalan sejarah Hindu Budha”
	3.4.2Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	2.Dengan mengamati peta konsep terkait nama kerajaan, letak dan peninggalan sejarah Hindu Budha, siswa dapat mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia dengan tepat.	3.Kartu Kuartet bertemakan “nama kerajaan, letak dan peninggalan sejarah Hindu Budha”

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
		3. Melalui permainan kartu kuartet, siswa dapat mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia dengan tepat.	
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4.1 Menampilkan hasil peta konsep terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha	4. Melalui kegiatan kerja kelompok, siswa dapat menampilkan hasil peta konsep terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha dengan benar.	
<b>SBdP</b>			
3.2 Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada	3.2.2 Mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar”	1. Setelah mempelajari mengenal notasi dan mengamati contoh lagu yang diberikan guru, siswa dapat mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar” dengan benar.	Notasi lirik lagu “Maju Tak Gentar”
4.2 Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu	4.2.1 Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada	2. Setelah mempelajari mengenal notasi dan berlatih, siswa dapat menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada dengan tepat.	

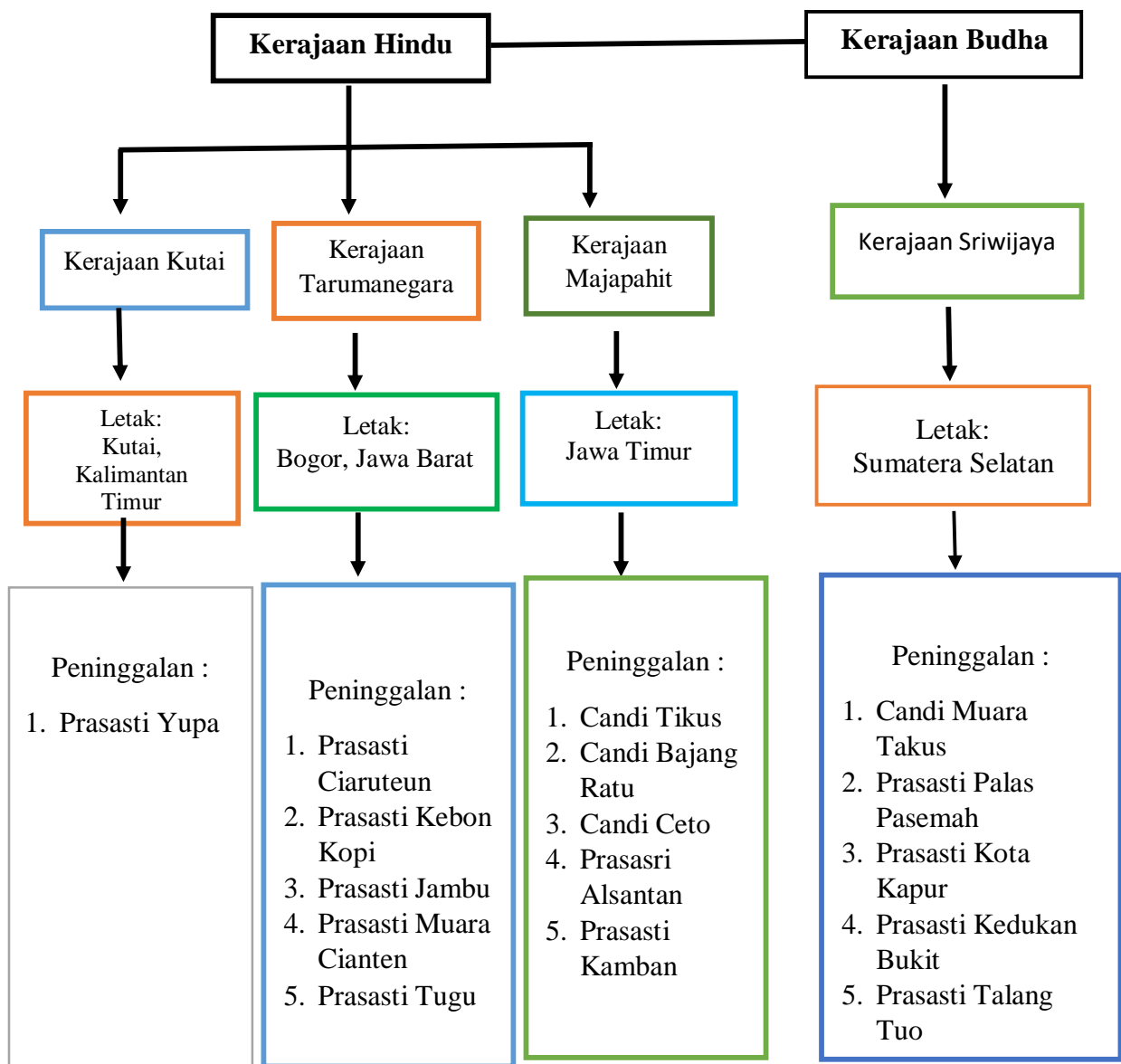


**MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Peta Indonesia



2. Contoh Peta Konsep “nama kerajaan, letak dan peninggalan sejarah Hindu Budha”



3. Kartu Kuartet bertemakan “nama kerajaan, letak dan peninggalan sejarah Hindu Budha”



4. Notasi lirik lagu “Maju Tak Gentar”

**MAJU TAK GENTAR**

Bes=do  
4/4 Marcia C. Simandjuntak

Ma - ju tak gen - tar mem - be - la yang be  
nar Ma - ju tak gen - tar hak  
ki - ta di se - rang Ma - ju se - ren  
- tak meng - u - sir pe - nye - rang  
Ma - ju se - ren - tak ten - tu ki - ta me  
- nang Ber - ge - rak ber - ge - rak se - ren tak, se - ren tak me - ner  
kam me - ner - jang ter - jang Tak gen - tar tak gen - tar me - nye  
rang me - nye rang ma - ju lah ma - ju lah me - nang!

<b>Lampiran 3</b>
-------------------

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Nama Satuan Pendidikan : SDN 1 karangrandu  
 Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku / 1. Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke-/ Muatan Pembelajaran : 5 (Lima) / IPS, SBdP  
 Alokasi Waktu : 6jp x 35 menit

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>LKPD</b>
<b>IPS</b>			
3.4Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.1Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia	1.Dengan mengamati peta Indonesia, siswa dapat menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia dengan tepat.	<b>LKPD I</b> Membuat peta konsep serta mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri
	3.4.2Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	2.Dengan mengamati peta konsep terkait nama kerajaan, letak dan peninggalan sejarah Hindu Budha, siswa dapat mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia dengan tepat. 3.Melalui permainan kartu kuartet, siswa dapat mengidentifikasi letak, nama	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
4.4Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4.1Menampilkan hasil peta konsep terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha	kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia dengan tepat.  4.Melalui kegiatan kerja kelompok, siswa dapat menampilkan hasil peta konsep terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha dengan benar.	
<b>SBdP</b>			
3.2 Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada	3.2.2Mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar”	5.Setelah mempelajari mengenal notasi dan mengamati contoh lagu yang diberikan guru, siswa dapat mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar” dengan benar.	<b>LKPD II</b> Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”
4.2Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu	4.2.1Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada	6.Setelah mempelajari mengenal notasi dan berlatih, siswa dapat menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada dengan tepat.	

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku/ 1. Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke- : 1 (Satu)  
 Kegiatan : Membuat peta konsep serta mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri

**Ayo Mencoba**



**Nama kelompok :**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

**Petunjuk:**

1. Tuliskan nama dan nomer presensi pada LKPD ini
2. Bacalah materi tentang letak dan peninggalan kerajaan Hindu Budha yang telah kamu pelajari, jawablah pertanyaan yang ada dibawah ini kemudian buatlah peta konsep terkait materi tersebut secara jelas dan singkat!
  - a. Tuliskan 3 Kerajaan Hindu beserta letak dan peninggalannya!

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- b. Buatlah peta konsep tentang letak dan peninggalan kerajan Hindu Budha!

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK II

Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku/ 1. Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke- : 1 (Satu)  
 Kegiatan : Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”

Ayo Mencoba



Nama kelompok :

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

### Petunjuk:

1. Tuliskan nama dan nomer presensi pada LKPD ini
2. Bacalah notasi lagu “Maju Tak Gentar”
3. Nyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” sesuai dengan tinggi rendahnya nada secara berkelompok

**MAJU TAK GENTAR**

Bes=do  
4/4 Marcia C. Simandjuntak

Ma - ju tak gen - tar mem - be - la yang be  
nar Ma - ju tak gen - tar hak  
ki - ta di se - rang Ma - ju se - ren  
tak meng - u - sir pe - nye - rang  
Ma - ju se - ren - tak ten - tu ki - ta me  
- nang Ber - ge - rak ber - ge - rak se - ren tak, se - ren tak me - ner  
- kam me - ner - jang ter - jang Tak gen - tar tak gen - tar me - nyer  
- rang me - nyer - rang ma - ju lah ma - ju lah me - nang!

<b>Lampiran 4</b>
-------------------

### KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN

Nama Satuan Pendidikan : SDN 1 Karangrandu  
 Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku / 1. Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke-/ Muatan Pembelajaran : 5 (Lima) / IPS. SBdP  
 Alokasi Waktu : 6jp x 35 menit

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk	
<b>IPS</b>							
3.4Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.1Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia	1. Disajikan gambar peta jalur perdagangan India dengan Indonesia, siswa dapat menganalisis jalur masuknya Hindu Budha ke Indonesia	Kognitif C4	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	1
		2. Siswa dapat menganalisis penyebab banyaknya negara yang melakukan perdagangan dengan Indonesia berdasarkan wacana tentang negara yang melakukan	Kognitif C4	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	2

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk	
		perdagangan dengan Indonesia					
		3. Disajikan wacana tentang salah satu penyebab masuknya Hindu Budha ke Indonesia, siswa dapat menentukan negara yang memiliki peran penting dalam membawa masuk budaya Hindu Budha ke Indonesia	Kognitif C3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	3
	3.4.2 Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	4. Disajikan gambar peta pulau Jawa, siswa dapat menentukan nama kerajaan sesuai dengan gambar yang ditunjukkan	Kognitif C3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	4
		5. Disajikan beberapa pilihan gambar, siswa dapat menentukan gambar yang bukan termasuk benda peninggalan kerajaan Hindu Budha	Kognitif C3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	5



Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk	
		6. Disajikan wacana beberapa peninggalan kerajaan Hindu Budha, siswa dapat menentukan peninggalan dari kerajaan Tarumanegara	Kognitif C3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	6
		7. Disajikan wacana tentang salah satu benda peninggalan dari salah satu kerajaan Hindu, siswa dapat menganalisis prasasti yang menjadi ciri khas dari kerajaan Kutai	Kognitif C4	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	7
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini	4.4.1 Menampilkan hasil peta konsep terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha	-	Psikomotorik	Non Tes	Penilaian produk	Rubrik Penilaian	-

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk	
<b>SBdP</b>							
3.2 Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada	3.2.1 Mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu "Maju Tak Gentar"	8. Disajikan wacana tentang macam-macam lagu nasional, siswa dapat menentukan lagu wajib nasional yang memiliki semangat perjuangan nasional	Kognitif C3	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	8
		9. Disajikan teks syair lagu "Maju Tak Gentar", siswa dapat menganalisis makna yang terkandung dalam syair lagu tersebut	Kognitif C4	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	9
		10. Disajikan teks syair lagu "Maju Tak Gentar", siswa dapat menentukan tangga nada dalam lagu tersebut	Kognitif C3	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	10
4.2 Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu	4.2.1 Menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar" berdasar tinggi rendah nada	-	Psikomotorik	Non Tes	Penilaian Praktik	Rubrik Penilaian	-




**II. JURNAL PENILAIAN SIKAP SOSIAL**

Nama Satuan Pendidikan : SDN 1 Karangrandu  
Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
Tema / Subtema : 5. Pahlawanku /  
1. Perjuangan Para Pahlawan  
Pembelajaran ke- : 5 (Lima)

<b>NO</b>	<b>TANGGAL</b>	<b>NAMA PESERTA DIDIK</b>	<b>CATATAN PERILAKU</b>	<b>BUTIR SIKAP</b>	<b>TINDAK LANJUT</b>
1					
2					
3					
4					

Jepara, ..... 2019  
Guru Kelas IV



Nur Niati S.Pd  
NIP

Nama :

Nomor :

### III SOAL EVALUASI

Nama Satuan Pendidikan : SDN 1 Karangrandu  
 Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku /  
 1. Perjuangan para Pahlawan  
 Pembelajaran ke- : 5 (Lima)  
 Muatan Pembelajaran : IPS,SBdP  
 Alokasi Waktu : 20 Menit

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang kamu anggap paling tepat!

1. Gambar di samping menunjukkan jalur datangnya para pedagang dari India dan China ke Indonesia sehingga berdiri kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Dari pernyataan tersebut menjelaskan bahwa masuknya Hindu Budha di Indonesia melalui jalur ....



- komunikasi
- perdagangan
- kebudayaan
- akulturasi

2. Selain negara India, negara Cina juga melakukan kegiatan perdagangan di Indonesia sehingga Indonesia mudah mendapatkan pengaruh budaya dari negara-negara lain salah satunya masuknya pengaruh budaya Hindu Budha di Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena....

- letak Indonesia yang strategis
- kondisi cuaca Indonesia
- kondisi iklim Indonesia
- adanya sistem keamanan negara

3. Salah satu penyebab masuknya Hindu Budha ke Indonesia yaitu melalui jalur perdagangan. Terdapat negara yang berperan penting dalam membawa masuk pengaruh Hindu Budha ke Indonesia melalui jalur perdagangan yaitu negara ....

- Malaysia
- Kamboja
- India
- Australia

4. Pada gambar di samping menunjukkan salah satu letak kerajaan Hindu yang pernah berdiri di Indonesia tepatnya berada di Jawa Barat dengan raja yang terkenal yaitu Raja Purnawarman. Kerajaan tersebut yaitu....

- Sriwijaya
- Tarumanegara
- Mataram
- Kutai



5. Dibawah ini yang **bukan** merupakan peninggalan Kerajaan Hindu Budha di Indonesia ditunjukkan oleh gambar....

a. arca/patung

b. candi

c. masjid

d. prasasti



6. Berikut beberapa peninggalan kerajaan Hindu Budha, meliputi:

- 1) prasasti kebon kopi
- 2) prasasti ciaruteun
- 3) candi borobudur
- 4) candi prambanan

Peninggalan sejarah dari kerajaan Tarumanegara yang tepat sesuai dengan teks tersebut ialah nomor ....

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

7. Kerajaan Kutai merupakan kerajaan Hindu yang terletak di Kalimantan Timur, dengan raja yang terkenal yaitu raja Mulawarman. Prasasti yang menjadi ciri khas dari kerajaan tersebut berupa ....

- a. kaligrafi
- b. yupa (tugu bertulis)
- c. punden berundak
- d. gapura

8. Berikut lagu-lagu nasional, meliputi:

- 1) Bangun Pemuda Pemudi
- 2) Maju Tak Gentar
- 3) Garuda Pancasila
- 4) Syukur

Lagu wajib nasional yang memiliki semangat perjuangan nasional yang tepat sesuai dengan teks tersebut ialah nomor ....

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

Perhatikan teks syair lagu "Maju tak Gentar" untuk menjawab soal nomor 9 dan 1

Maju tak gentar membela yang  
benar  
Maju tak gentar hak kita diserang  
Maju serentak mengusir  
penyerang  
Maju serentak tentu kita menang  
Bergerak "bergerak"  
Serentak "serentak"  
Menerjang, menerkam, terjang  
Tak gentar "tak gentar"  
Menyerang "menyerang"  
Majulah majulah menang

9. Berdasarkan teks lagu "Maju Tak Gentar", makna yang terkandung di dalam lagu tersebut adalah ....
- menyambut hari kemerdekaan
  - membangkitkan semangat untuk membela tanah air
  - menumbuhkan rasa syukur terhadap negara
  - menyambut proklamasi
10. Berdasarkan teks lagu "Maju Tak Gentar", ciri-ciri tangga nada yang sesuai dengan teks lagu tersebut ialah ....
- bersifat sedih
  - nada lantunan rendah
  - penuh penghayatan dan kurang bersemangat
  - riang gembira dan penuh semangat



**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN**

No	Jawaban	Bobot soal
1	B	1
2	A	1
3	C	1
4	B	1
5	C	1
6	A	1
7	B	1
8	A	1
9	B	1
10	D	1
Skor total		10

**Pedoman Penskoran**

$$\text{Nilai} : \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

#### IV. (1) Penilaian Keterampilan

Nama Satuan Pendidikan : SDN 1 Karangrandu  
 Kelas / Semester : IV/ I  
 Tema/ Subtema : 5 Pahlawanku/ 1 Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke- : 5

#### IPS

**Indikator** : 4.4.1 Menampilkan hasil peta konsep terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha

*Petunjuk: Berilah skor pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama	Aspek		Skor		Nilai
		Kemampuan dalam menyusun informasi	Keterampilan dalam menyajikan informasi	Max	Diperoleh	
1				12		
2						
3						
4						
dst						


$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

#### **Rubrik hasil peta konsep terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha**

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu pendampingan(1)
Kemampuan dalam menyusun informasi	Dapat menyusun semua informasi dengan sangat jelas dan runtut dari peta konsep yang sudah dibuat	Dapat menyusun informasi pada peta konsep dengan jelas namun kurang runtut	Sebagian informasi pada peta konsep disusun dengan jelas	Dalam menyusun informasi dari peta konsep membutuhkan bimbingan guru

<b>Kriteria</b>	<b>Sangat baik (4)</b>	<b>Baik (3)</b>	<b>Cukup (2)</b>	<b>Perlu pendampingan(1)</b>
Keterampilan dalam menyajikan informasi	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas, tidak menggugam dan dapat dimengerti	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti	Pengucapan kalimat tidak begitu jelas tetapi masih bisa dimengerti maksudnya oleh pendengar	Pengucapan kalimat keseluruhan tidak jelas, menggumam, dan tidak dapat dimengerti

Jejara, ..... 2019  
Guru Kelas IV



Nur Niati S.Pd  
NIP

## (2) Penilaian Keterampilan

Nama Satuan Pendidikan : SDN 1 Karangrandu  
 Kelas / Semester : IV/ I  
 Tema/ Subtema : 5 Pahlawanku/ 1 Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke- : 5

### **SBdP**

**Indikator** : 4.2.1 Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada

*Petunjuk: Berilah skor pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama	Aspek		Skor		Nilai
		Kemampuan dalam bernyanyi	Kemampuan dalam memahami makna dalam lagu	Max	Diperoleh	
1				8		
2						
3						
4						
dst						

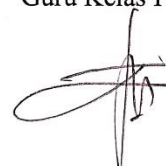
$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

### **Rubrik hasil menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”**

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu pendampingan(1)
Kemampuan dalam bernyanyi	Dapat menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar" dengan nada dan tempo yang tepat.	Dapat menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar" dengan nada tepat.	Dapat menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar" dengan nada dan tempo yang cukup	Belum bisa menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” dengan nada dan tempo yang tepat

<b>Kriteria</b>	<b>Sangat baik (4)</b>	<b>Baik (3)</b>	<b>Cukup (2)</b>	<b>Perlu pendampingan(1)</b>
Kemampuan dalam memahami makna dalam lagu	Menunjukkan dan memahami makna dari lagu “Maju Tak Gentar” dengan tepat	Menunjukkan dan memahami makna dari lagu “Maju Tak Gentar” dengan baik	Menunjukkan makna dari lagu “Maju Tak Gentar” dengan baik	Belum bisa menunjukkan dan memahami makna dari lagu “Maju Tak Gentar”

Jepara, ..... 2019  
Guru Kelas IV



Nur Niati S.Pd  
NIP

**Lampiran 3****SILABUS PEMBELAJARAN KELAS KONTROL**

Nama Satuan Pendidikan	: SDN 2 Pecangaan Wetan
Kelas / Semester	: IV/ I
Tema/ Subtema	: 5 Pahlawanku/ 1 Perjuangan Para Pahlawan
Pembelajaran ke- / Muatan Pembelajaran	: 5 (IPS, SBdP)

## Kompetensi Inti :

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
<b>IPS</b>	1. Beriman 2. Jujur			1. Siswa mengamati peta Indonesia di papan tulis				1 hari (6 jp x	
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	3. Berani 4. Percaya diri 5. Tanggung jawab 6. Kerjasama	3.4.1 Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia  3.4.2 Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	Hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia  Letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	2. Siswa mendapatkan informasi terkait jalur perdagangan India ke Indonesia yang membawa pengaruh budaya Hindu Budha masuk ke Indonesia serta kondisi geografis Indonesia yang terkait dengan jalur masuknya Hindu Budha ke Indonesia  3. Siswa membaca materi tentang kerajaan Hindu Budha di Indonesia beserta peninggalannya di buku kemudian menggaris bawahi hal-hal yang penting pada pokok bahasan tersebut.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda	35 menit)	Anggari, Angi St., dkk. 2017. <i>Pahlawanku: Buku guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas IV</i> . Jakarta: Kemendikbud.
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/		4.4.1 Menampilkan hasil identifikasi terkait letak,	Hindu Budha di Indonesia		Non Tes	Penilaian kinerja	Rubrik Penilaian kinerja		

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.		nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha		4. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan oleh guru dalam bentuk print out di depan kelas yang berisikan macam-macam benda peninggalan sejarah Hindu Budha					Anggari, Angi St., dkk. 2017. <i>Pahlawanku: Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas IV</i> . Jakarta: Kemendikbud. Iskandar, Harris. 2017.
<b>SBdP</b>									
3.2Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada		3.2.2Mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu "Maju Tak Gentar"	Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu	5. Siswa melakukan tanya jawab secara klasikal terkait dengan gambar-gambar yang sedang ditunjukkan di depan kelas.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda		
4.2Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu		4.2.1Menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar" berdasar tinggi rendah nada		6. Siswa mendapatkan penguatan materi 7. Siswa mendapatkan informasi terkait salah satu bentuk menghargai jasa pahlawan yaitu dengan menyanyikan	Non Tes	Penilaian produk	Rubrik penilaian produk		



Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
				<p>lagu wajib nasional salah satunya lagu “Maju Tak Gentar”</p> <p>8. Siswa membuka buku siswa untuk membaca notasi lagu dari “Maju Tak Gentar”</p> <p>9. Siswa melakukan tanya jawab tentang nilai dan makna yang terkandung di dalam lagu “Maju Tak Gentar”</p> <p>10. Siswa bersama-sama menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” sesuai dengan tinggi rendahnya nada</p> <p>11. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen</p> <p>12. Setiap kelompok diberikan lembar kerja</p>					<p><i>Teropong Waktu (Jejak Kerajaan Hindu, Budha, Islam di Nusantara).</i></p> <p>Jakarta: Kementerian pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pemb-</p>

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
				<p>siswa untuk menjawab soal mengenai letak, nama kerajaan dan macam-macam peninggalan sejarah Hindu Budha (LKPD I)</p> <p>13. Saat melakukan diskusi, guru membimbing kinerja kelompok</p> <p>14. Setiap kelompok mendapatkan LKPD II untuk mencoba menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” dengan nada yang sesuai</p> <p>15. Siswa bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusinya</p>				<p>naan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan.</p> <p>Mintarjo, S., Anjani E., Darmawati U., &amp; Suprihatini, A. 2016. <i>Tema 5 Pahlawanku</i>. Klaten</p>	

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
				<p>16. Siswa yang lain memberi tanggapan terhadap hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok yang maju</p> <p>17. Guru memberikan penguatan materi peninggalan sejarah Hindu Budha</p> <p>18. Siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang sudah dipelajari hari ini</p>					<p>:Intan Pariwara</p> <p>Sumini. 2016. <i>Tema 5: Menumbuhkan Sikap Menghargai Jasa Pahlawan</i> Solo : PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.</p>

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
				19. Siswa mendapatkan penguatan materi yang sudah dipelajari hari ini 20. Kesimpulan					

Jepra, ..... 2019

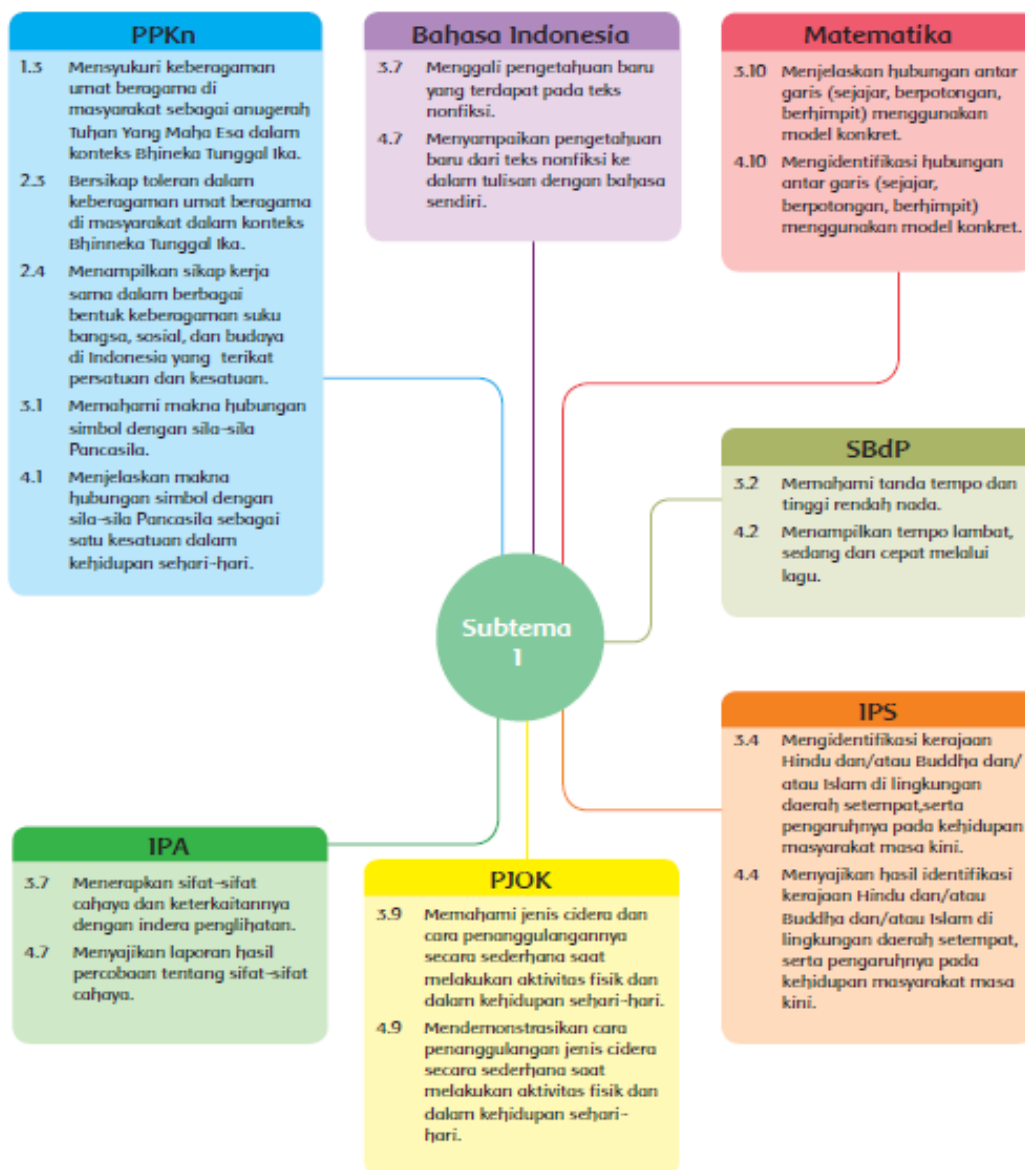
Guru Kelas IV



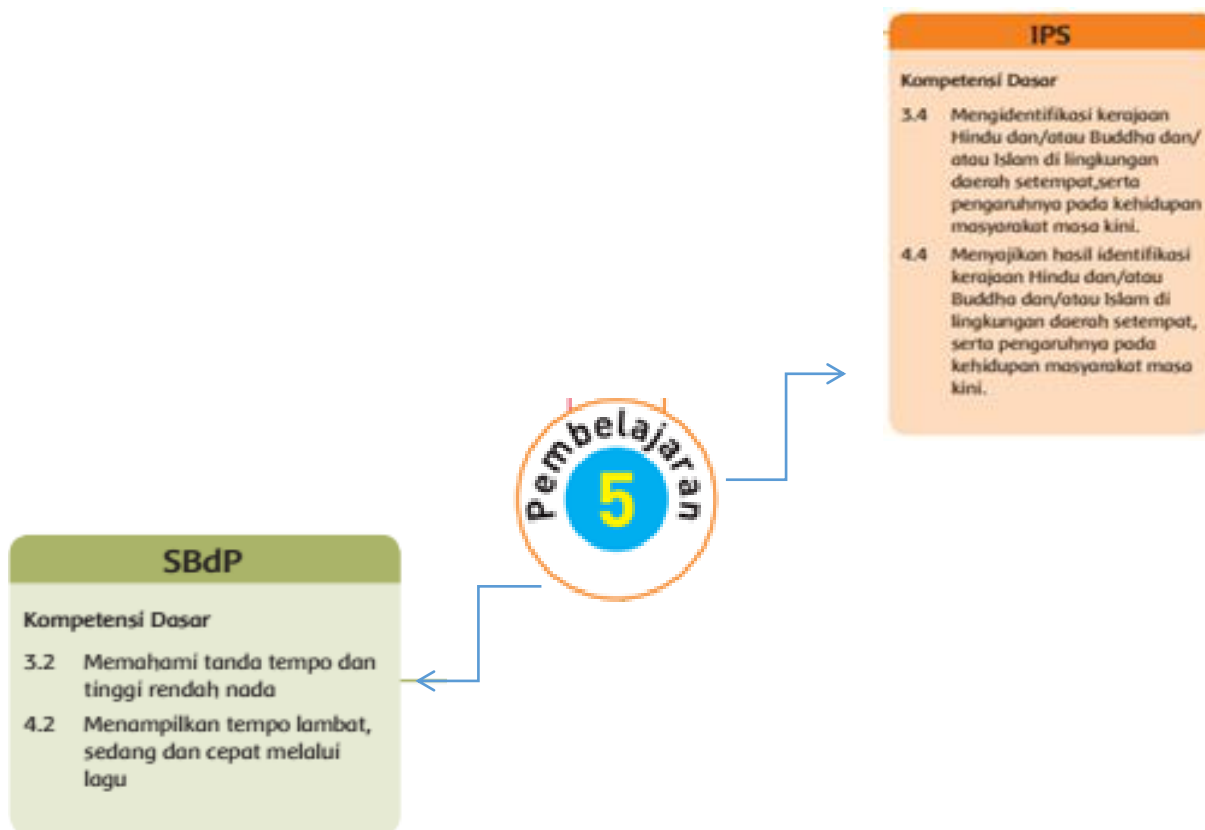
Fifi Nirmalasari S.Pd

NIP

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol



## Pemetaan Kompetensi Dasar



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL

Nama Satuan Pendidikan : SDN 2 Pecangaan Wetan

Kelas/Semester : IV / 1

Tema : 5. Pahlawanku

Subtema : 1. Perjuangan Para Pahlawan

Pembelajaran : 5 (IPS, SBdP)

Alokasi Waktu : 1 hari (6 x 35 menit)

### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter
<b>IPS</b>		Beriman
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada	3.4.1 Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia	Jujur Berani Percaya diri Tanggung jawab

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nilai Karakter</b>
kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.2 Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	Kerjasama
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini	4.4.1 Menampilkan hasil identifikasi terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha	
<b>SBdP</b>		
3.2 Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada	3.2.1 Mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar”	
4.2 Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu	4.2.1 Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada	

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati peta Indonesia, siswa dapat menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia dengan tepat.
2. Dengan mengamati gambar tentang macam-macam benda peninggalan sejarah Hindu Budha, siswa dapat mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia dengan tepat.



3. Melalui kegiatan kerja kelompok, siswa dapat menampilkan hasil identifikasi terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha dengan benar.
4. Setelah mempelajari mengenal notasi dan mengamati contoh lagu yang diberikan guru, siswa dapat mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar” dengan benar.
5. Setelah mempelajari mengenal notasi dan berlatih, siswa dapat menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada dengan tepat.

#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

##### **Materi reguler**

1. Hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia
2. Letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia
3. Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu

##### **Materi pengayaan**

1. Membaca materi tentang sejarah masuknya Hindu Budha ke Indonesia
2. Membaca materi dan berlatih terkait rendah tingginya dengan lagu-lagu lain

##### **Materi remedial**

1. Hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia
2. Letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia
3. Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu

##### **Materi ko kurikuler**

Gambar macam-macam peninggalan sejarah Hindu Budha

#### **E. MODEL, PENDEKATAN, METODE PEMBELAJARAN**

Model : *Direct Instruction*

Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan)

Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah, penguasaan

## F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Peta Indonesia
2. Gambar macam-macam peninggalan sejarah Hindu Budha
3. Notasi lirik lagu “Maju Tak Gentar”

## G. SUMBER BELAJAR

1. Anggari, Angi St., dkk. 2017. *Pahlawanku: Buku guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbud.
2. Anggari, Angi St., dkk. 2017. *Pahlawanku: Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbud.
3. Iskandar, Harris. 2017. *Teropong Waktu (Jejak Kerajaan Hindu, Budha, Islam di Nusantara)*. Jakarta: Kementerian pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan.
4. Mintarjo, S., Anjayani E., Darmawati U., & Suprihatini, A. 2016. *Tema 5 Pahlawanku*. Klaten :Intan Pariwara.
5. Sumini. 2016. *Tema 5: Menumbuhkan Sikap Menghargai Jasa Pahlawan*. Solo : PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

## H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Pra Kegiatan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam dan menanyakan kabar.</li> <li>2. Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran dengan melihat kerapian dan kebersihan kondisi siswa dan kelas (<i>tertib, disiplin</i>).</li> <li>3. Siswa melaksanakan pembiasaan do'a bersama dipimpin oleh salah satu siswa secara bergiliran (<i>religius</i>).</li> <li>4. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai wujud rasa cinta tanah air (<i>nasionalisme</i>).</li> </ol>	20 Menit

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>5. Siswa menyanyikan lagu mars PPK.</p> <p>6. Pembiasaan literasi.</p> <p><b>Kegiatan Awal</b></p> <p><b><u>Orientasi/ Menyampaikan Tujuan</u></b></p> <p>7. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab. Dengan pertanyaan sebagai berikut: (<i>menanya, mengumpulkan informasi, menalar</i>)</p> <p>“Apakah kalian pernah mendengar adanya kerajaan Hindu Budha? Bagaimana masuknya budaya Hindu Budha ke Indonesia?”</p> <p>8. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.</p> <p>9. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari hari ini yaitu tentang hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia, letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia serta tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu.</p> <p>10. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini yaitu mengamati peta Indonesia tentang jalur masuknya Hindu Budha ke Indonesia dan menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” dengan intonasi nada yang tepat.</p>	
Inti	<p><b><u>Presentasi/Demonstrasi</u></b></p> <p>1. Siswa mengamati peta Indonesia di papan tulis (<i>mengamati</i>)</p>	160 menit

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>2. Siswa mendapatkan informasi terkait jalur perdagangan India ke Indonesia yang membawa pengaruh budaya Hindu Budha masuk ke Indonesia serta kondisi geografis Indonesia yang terkait dengan jalur masuknya Hindu Budha ke Indonesia (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>3. Siswa membaca materi tentang kerajaan Hindu Budha di Indonesia beserta peninggalannya di buku kemudian menggaris bawahi hal-hal yang penting pada pokok bahasan tersebut. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>4. Siswa mendiskusikan konsep yang sudah ditemukan oleh siswa dengan tanya jawab secara klasikal. (<i>menanya dan mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>5. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan oleh guru dalam bentuk print out di depan kelas yang berisikan macam-macam benda peninggalan sejarah Hindu Budha (<i>mengamati dan mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>6. Siswa melakukan tanya jawab secara klasikal terkait dengan gambar-gambar yang sedang ditunjukkan di depan kelas. (<i>menanya dan mencoba</i>)</p> <p>7. Siswa mendapatkan penguatan materi (<i>menalar dan mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>8. Siswa mendapatkan informasi terkait salah satu bentuk menghargai jasa pahlawan yaitu dengan menyanyikan lagu wajib nasional salah satunya lagu “Maju Tak Gentar” (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>9. Siswa membuka buku siswa untuk membaca notasi lagu dari “Maju Tak Gentar” (<i>menalar</i>)</p>	

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>10. Siswa melakukan tanya jawab tentang nilai dan makna yang terkandung di dalam lagu “Maju Tak Gentar” (<i>menalar dan mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>11. Siswa bersama-sama menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” sesuai dengan tinggi rendahnya nada (<i>menalar</i>)</p> <p><b><u>Latihan Terbimbing</u></b></p> <p>12. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok secara heterogen</p> <p>13. Setiap kelompok diberikan lembar kerja siswa untuk menjawab soal mengenai letak, nama kerajaan dan macam-macam peninggalan sejarah Hindu Budha (LKPD I) (<i>menalar</i>)</p> <p>14. Saat melakukan diskusi, guru membimbing kinerja kelompok</p> <p>15. Setiap kelompok mendapatkan LKPD II untuk menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” dengan nada yang sesuai</p> <p>16. Siswa bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusinya (<i>mengomunikasikan</i>)</p> <p>17. Siswa yang lain memberi tanggapan terhadap hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok yang maju (<i>menalar</i>)</p> <p>18. Guru memberikan penguatan materi peninggalan sejarah Hindu Budha (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p>	
Penutup	<p><b><u>Mengecek Pemahaman dan Memberikan Umpan Balik</u></b></p> <p>1. Siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang sudah dipelajari hari ini</p>	30 menit

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>2. Siswa mendapatkan penguatan materi yang sudah dipelajari hari ini</p> <p>3. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari pada hari ini</p> <p><b><u>Latihan Mandiri</u></b></p> <p>4. Siswa mengerjakan soal evaluasi pembelajaran.</p> <p>5. Siswa bersama-sama guru melakukan kegiatan refleksi materi pembelajaran yang sudah dipelajari. Dalam kegiatan refleksi, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru:</p> <p style="padding-left: 40px;">a. <i>Bagaimana perasaan kalian saat mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?</i></p> <p style="padding-left: 40px;">b. <i>Kegiatan apa yang paling kalian sukai?</i></p> <p>6. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut pembelajaran dengan remedial atau pengayaan.</p> <p>7. Menyanyikan lagu daerah</p> <p>8. Guru menyampaikan tema atau pembelajaran selanjutnya.</p> <p>9. Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa.</p> <p>10. Guru memberi saran kepada siswa.</p>	

## I. PENILAIAN

Muatan Pembelajaran	KD	Ranah	Teknik	Jenis	Bentuk
IPS	3.4	Pengetahuan	Tes	Tulis	Pilihan Ganda
	4.4	Keterampilan	Nontes	Unjuk Kerja	Rubrik
SBdP	3.2	Pengetahuan	Tes	Tulis	Pilihan Ganda
	4.2	Keterampilan	Nontes	Unjuk Kerja	Rubrik

(Instrumen Terlampir)

### Tindak lanjut hasil evaluasi

Remidial : Siswa yang belum tuntas pada materi yang diajarkan dengan memberikan tambahan jam untuk pemahaman materi.

Pengayaan

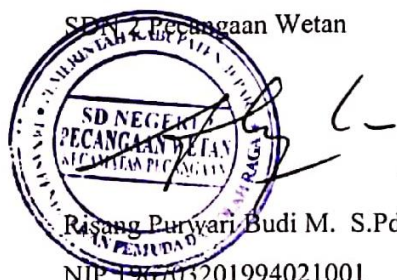
1. Siswa yang sudah memahami materi nama kerajaan, letak, dan peninggalan Hindu Budha diberi tambahan materi tentang sejarah masuknya Hindu Budha ke Indonesia
2. Siswa yang sudah dapat memahami materi dan berlatih terkait rendah tingginya sebuah lagu diberi tambahan untuk memahami intonasi nada pada lagu-lagu lain.

Jejara, .....2019

Mengetahui,

Kepala Sekolah

SDN 2 Pecangaan Wetan



Risang Purwari Budi M. S.Pd

NIP 196703201994021001

Guru Kelas IV

Fifi Nirmalasari, S.Pd

NIP

<b>Lampiran 1</b>
-------------------

**BAHAN AJAR**

Nama Satuan Pendidikan	: SDN 2 Pecangaan Wetan
Kelas/ Semester	: IV (Empat) / 1 (Satu)
Tema / Subtema	: 5. Pahlawanku / 1. Perjuangan Para Pahlawan
Pembelajaran ke-	: 5 (Lima)
Muatan Pembelajaran	: IPS, SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator	Bahan Ajar
<b>IPS</b>		
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.1 Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia 3.4.2 Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	<b>Materi Reguler</b> 1. Hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia 2. Letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia  <b>Materi Pengayaan</b> Membaca materi tentang sejarah masuknya Hindu Budha ke Indonesia
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada	4.4.1 Menampilkan hasil peta konsep terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha	<b>Materi Remedial</b> 1. Hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu



Kompetensi Dasar	Indikator	Bahan Ajar
kehidupan masyarakat masa kini		Budha ke Indonesia 2.Letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia  <b>Materi Ko kurikuler</b> Gambar macam-macam peninggalan sejarah Hindu Budha
<b>SBdP</b>		
3.2Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada	3.2.1Mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar”	<b>Materi Reguler</b> Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu
4.2Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu	4.2.1Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada	<b>Materi Pengayaan</b> Membaca materi dan berlatih terkait rendah tingginya dengan lagu-lagu lain  <b>Materi Remedial</b> Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu  <b>Materi Ko kurikuler</b> -

## BAHAN AJAR REGULER

### 1. IPS

Proses perkembangannya masuknya kebudayaan Hindu-Budha ke Indonesia melalui hubungan dagang dan kontak kebudayaan.

#### Hubungan dagang

Secara geografis Indonesia terletak di antara dua samudra yaitu samudra Hindia dan samudra Pasifik. Indonesia juga terletak di antara dua benua yaitu benua Asia dan benua Australia, oleh karena itu Indonesia berembus angin muson yang setiap setengah tahun berganti arah berlawanan.



Indonesia terletak pada jalur lalu lintas perdagangan dan pelayaran antar bangsa yang sangat strategis. Dengan berkembangnya jalur perdagangan laut, semakin meningkatkan peran Indonesia sebagai penghubung jalur perdagangan dunia. Oleh karena itu, hubungan dagang Indonesia dengan India dan Cina makin bertambah ramai. Para Pedagang India menyusuri pantai timur Sumatra, terus ke selat malaka, berbelok menyusuri pantai utara Jawa, Bali, pantai timur Kalimantan (muara kaman) terus ke Cina. Jalur ini lebih tenang dan aman di banding melalui laut Cina selatan. Selain itu, pulau-pulau yang dilalui banyak menghasilkan barang dagangan seperti emas, perak, gading, beras, rempah-rempah, dan kayu cendana.

Memasuki abad Masehi, antara Indonesia dengan India sudah terjalin hubungan terutama dalam perdagangan. Setelah jalur perdagangan India dengan Cina lewat laut (tidak lagi melewati jalan darat atau sering disebut jalur sutera), maka selat Malaka merupakan alternatif terdekat yang dilalui pedagang. Dalam hubungan tersebut masuk dan berkembang pula agama dan budaya India di Indonesia.

## A. Kerajaan-kerajaan Hindu

### 1. Kerajaan Kutai

Kutai adalah kerajaan tertua bercorak Hindu di Nusantara dan seluruh Asia Tenggara. Kerajaan ini terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur, tepatnya di hulu sungai Mahakam. Nama Kutai diambil dari nama tempat ditemukannya prasasti yang menggambarkan kerajaan tersebut. Nama Kutai diberikan oleh para ahli karena tidak ada prasasti yang secara jelas menyebutkan nama kerajaan ini. Karena memang sangat sedikit informasi yang dapat diperoleh akibat kurangnya sumber sejarah. Yupa Informasi yang diperoleh dari Yupa / Tugu dalam upacara pengorbanan yang berasal dari abad ke-4. Ada tujuh buah yupa yang menjadi sumber utama bagi para ahli dalam menginterpretasikan sejarah Kerajaan Kutai. Dari salah satu yupa tersebut diketahui bahwa raja yang memerintah kerajaan Kutai saat itu adalah Mulawarman. Namanya dicatat dalam yupa karena kedermawanannya menyedekahkan 20.000 ekor lembu kepada brahmana.

### 2. Kerajaan Tarumanegara

Tarumanegara adalah sebuah kerajaan yang pernah berkuasa di wilayah daerah aliran Cisadane dan Ciliwung pada abad ke-4 hingga abad ke-7 M. Taruma merupakan salah satu kerajaan tertua di Nusantara yang meninggalkan catatan sejarah. Dalam catatan sejarah dan peninggalan artefak di sekitar lokasi kerajaan, terlihat bahwa Kerajaan Taruma adalah kerajaan Hindu beraliran Wisnu. Sumber Sejarah Raja yang pernah berkuasa dan sangat terkenal dalam catatan sejarah adalah Purnawarman. Pada tahun 417 ia memerintahkan penggalian Sungai Gomati dan Candrabaga (Kali Bekasi) sepanjang 6112 tombak (sekitar 11 km). Selesai penggalian, sang prabu mengadakan selamat dengan menyedekahkan 1.000 ekor sapi kepada kaum brahmana. Bukti keberadaan Kerajaan Tarumanegara diketahui melalui sumber-sumber yang berasal dari dalam maupun luar negeri. Sumber dari dalam negeri berupa 7 buah prasasti batu. 7 buah prasasti tersebut antara lain:

#### a. Prasasti Ciaruteun

Prasasti Ciaruteun ditemukan ditepi sungai Ciarunteun, dekat muara sungai Cisadane Bogor prasasti tersebut menggunakan huruf Pallawa dan bahasa Sansekerta. Di samping itu terdapat lukisan sepasang telapak kaki Raja

Purnawarman. Hal ini berarti menegaskan kedudukan Purnawarman yang diibaratkan dewa Wisnu maka dianggap sebagai penguasa sekaligus pelindung rakyat.

b. Prasasti Jambu

Prasasti Jambu ditemukan di bukit Koleangkak di perkebunan jambu, sekitar 30 km sebelah barat Bogor, prasasti ini juga menggunakan bahasa Sansekerta dan huruf Pallawa serta terdapat gambar telapak kaki yang isinya memuji pemerintahan raja Mulawarman.

c. Prasasti Kebonkopi

Prasasti Kebonkopi ditemukan di kampung Muara Hilir kecamatan Cibungbulang Bogor . Yang menarik dari prasasti ini adalah adanya lukisan tapak kaki gajah, yang disamakan dengan tapak kaki gajah Airawata, yaitu gajah tunggangan dewa Wisnu.

3. Kerajaan Kediri

Kerajaan Kediri adalah sebuah kerajaan yang terdapat di Jawa Timur antara tahun 1042- 1222. Kerajaan ini berpusat di kota Daha, yang terletak di sekitar Kota Kediri sekarang. Pada akhir November 1042, Airlangga terpaksa membelah wilayah kerajaannya karena kedua putranya bersaing memperebutkan takhta. Putra yang bernama Sri Samarawijaya mendapatkan kerajaan barat bernama Panjalu yang berpusat di kota baru, yaitu Daha. Sedangkan putra yang bernama Mapanji Garasakan mendapatkan kerajaan timur bernama Janggala yang berpusat di kota lama, yaitu Kahuripan.

4. Kerajaan Singasari

Kerajaan Singasari atau sering pula ditulis Singasari, adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222. Lokasi kerajaan ini sekarang diperkirakan berada di daerah Singosari, Malang. Awal Berdirinya Menurut Pararaton, Tumapel semula hanya sebuah daerah bawahan Kerajaan Kediri. Yang menjabat sebagai akuwu (setara camat) Tumapel saat itu adalah Tunggul Ametung. Ia mati dibunuh secara licik oleh pengawalnya sendiri yang bernama Ken Arok, yang kemudian menjadi akuwu baru. Tidak hanya itu, Ken

Arok bahkan berniat melepaskan Tumapel dari kekuasaan Kediri. Berikut peninggalan dari kerajaan Singasari:

a. Candi Singosari

Candi ini berlokasi di Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang dan terletak pada lembah di antara Pegunungan Tengger dan Gunung Arjuna. Candi ini merupakan tempat “pendharmaan” bagi raja Singasari terakhir, Sang Kertanegara, yang mangkat(meninggal) pada tahun 1292 akibat istana diserang tentara Gelang-gelang yang dipimpin oleh Jayakatwang. Kuat dugaan, candi ini tidak pernah selesai dibangun.

b. Candi Jago

Arsitektur Candi Jago disusun seperti teras punden berundak. Candi ini cukup unik, karena bagian atasnya hanya tersisa sebagian dan menurut cerita setempat karena tersambar petir. Relief-relief Kunjarakarna dan Pancatantra dapat ditemui di candi ini. Sengan keseluruhan bangunan candi ini tersusun atas bahan batu andesit.

5. Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit adalah sebuah kerajaan kuno di Indonesia yang pernah berdiri dari sekitar tahun 1293 hingga 1500 M. Kerajaan ini mencapai puncak kejayaannya pada masa kekuasaan Hayam Wuruk, yang berkuasa dari tahun 1350 hingga 1389. Majapahit menguasai kerajaan-kerajaan lainnya di semenanjung Malaya, Borneo, Sumatra, Bali, dan Filipina. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan Hindu terakhir di semenanjung Malaya dan dianggap sebagai salah satu dari negara terbesar dalam sejarah Indonesia.

Hayam Wuruk, juga disebut Rajasanagara, memerintah Majapahit dari tahun 1350 hingga 1389. Pada masanya, Majapahit mencapai puncak kejayaannya dengan bantuan mahapatihnya, Gajah Mada. Di bawah perintah Gajah Mada (1313–1364), Majapahit menguasai lebih banyak wilayah. Pada tahun 1377, beberapa tahun setelah kematian Gajah Mada, Majapahit melancarkan serangan laut ke Palembang, menyebabkan runtuhnya sisa-sisa kerajaan Sriwijaya. Jenderal terkenal Majapahit lainnya adalah Adityawarman, yang terkenal karena penaklukannya di Minangkabau. Menurut Kakawin Nagarakretagama pupuh XIII-XV, daerah

kekuasaan Majapahit meliputi Sumatra, semenanjung Malaya, Borneo, Sulawesi, kepulauan Nusa Tenggara, Maluku, Papua, dan sebagian kepulauan Filipina. Berikut peninggalan dari kerajaan Majapahit:

a. Candi Tikus

Seperti namanya, candi ini ketika ditemukan terdapat banyak sarang tikus liar didalamnya. Candi ini terletak di situs arkeolog Triwulan. Yakni dapat kita temukan di Dukuh Mente, Desa Bejjong, Kecamatan Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur.

b. Candi Brahu

Sama seperti Candi Tikus, Candi Brahu ini juga dapat kita temukan di situs arkeolog Trowulan. Candi ini pada masa Kerajaan Majapahit difungsikan untuk pembakaran mayat para raja. Bangunan ini dibuat oleh Mpu Sendok pada masa itu.

c. Gapura Bajang Ratu

Bangunan gapura yang unik dan bernuansa Majapahit ini dapat kita temukan di Desa Temon, Kecamatan Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur. Gapura ini dibangun sekitar abad ke 14 Masehi. Gapura ini pada dasarnya seperti yang disebutkan dalam Kitab Negarakertagama. Bahwa bangunan ini difungsikan sebagai pintu masuk untuk memasuki tempat suci saat memperingati wafatnya raja Jayanegara pada saat itu.

6. Kerajaan Mataram Kuno

Kerajaan Mataram Kuno atau disebut dengan Bhumi Mataram. Pada awalnya terletak di Jawa Tengah. Daerah Mataram dikelilingi oleh banyak pegunungan dan di tengahnya banyak mengalir sungai besar diantaranya sungai Progo, Bogowonto, Elo, dan Bengawan Solo. Keadaan tanahnya subur sehingga pertumbuhan penduduknya cukup maju. Sumber-sumber Prasasti Mengenai bukti yang menjadi sumber sejarah berlangsungnya kerajaan Mataram dapat diketahui melalui prasasti-prasasti dan bangunan candi-candi. Prasasti dari kerajaan Mataram Kuno antara lain:

a. Prasasti Canggal ditemukan di halaman Candi Gunung Wukir di desa Canggal berangka tahun 723 M dalam bentuk Candrasagkele. Prasasti Canggal

menggunakan huruf pallawa dan bahasa Sansekerta isinya menceritakan tentang pendirian Lingga (lambang Syiwa)

- b. Prasasti Kalasan ditemukan di desa Kalasan Yogyakarta berangka tahun 778 M, ditulis dalam huruf Pranagari (India Utara) dan bahasa Sansekerta. Isinya menceritakan pendirian bangunan suci untuk dewi Tara dan biara untuk pendeta oleh raja Panangkaran atas permintaan keluarga Syaelendra dan Panangkaran juga menghadiahkan desa Kalasan untuk para Sanggha (umat Budha). Bangunan suci seperti yang tertera dalam prasasti Kalasan tersebut ternyata adalah candi Kalasan yang terletak di sebelah timur Yogyakarta.

## **B. Kerajaan Budha**

### **1. Kerajaan Sriwijaya**

Kerajaan Sriwijaya merupakan kerajaan Melayu kuno di pulau Sumatra yang banyak berpengaruh di kepulauan Melayu. Bukti awal mengenai keberadaan kerajaan ini berasal dari abad ke-7. Seorang pendeta Tiongkok, I-Tsing, menulis bahwa ia mengunjungi Sriwijaya tahun 671 selama 6 bulan. Prasasti pertama yaitu Prasasti Kedukan Bukit di Palembang, Sumatra, pada tahun 683. Kerajaan ini mulai jatuh pada tahun 1200 dan 1300 karena berbagai faktor, termasuk ekspansi kerajaan Majapahit. Dalam bahasa Sansekerta, sri berarti "bercahaya" dan wijaya berarti "kemenangan".

Kerajaan ini adalah pusat perdagangan dan merupakan negara maritim. Kerajaan ini terdiri atas tiga zona utama - daerah ibukota muara yang berpusatkan Palembang, lembah Sungai Musi yang berfungsi sebagai daerah pendukung dan daerah-daerah muara saingan yang mampu menjadi pusat kekuasaan saingan. Wilayah hulu sungai Musi kaya akan berbagai komoditas yang berharga untuk pedagang Tiongkok.

Prasasti peninggalan Kerajaan Sriwijaya, yaitu:

#### **a. Prasasti Kota Kapur**

Prasasti ini merupakan yang paling tua pada abad 682 M, menceritakan tentang kisah perjalanan suci Dapunta Hyang dari Minana dengan perahu, bersama dua

- laksa (20.000) tentara dan 200 peti perbekalan, serta 1.213 tentara yang berjalan kaki.
- Prasasti Kedukan Bukit Prasasti berangka tahun 683 M itu menyebutkan bahwa raja Sriwijaya bernama Dapunta Hyang yang membawa tentara sebanyak 20.000 orang berhasil menundukan Minangatamwan.
  - Prasasti Talangtuo Prasasti berangka tahun 684 M itu menyebutkan tentang pembuatan Taman Sriksetra atas perintah Raja Dapunta Hyang.
  - Prasasti Karang Berahi Prasasti berangka tahun 686 M itu ditemukan di daerah pedalaman Jambi, yang menunjukkan penguasaan Sriwijaya atas daerah itu

## 2. SBdP

Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu

Semangat dan suka cita menyambut Proklamasi kemerdekaan sangat terasa di seluruh penjuru Indonesia. Semangat gagah berani dan pantang menyerah yang tercermin dari para pahlawan dapat diwujudkan dengan menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”.

Nada dan tempo lagu “Maju Tak Gentar” yaitu nada Do = Bes. Birama 4/4, artinya tiap birama terdiri atas empat ketukan. Tempo dimaksudkan untuk menyatakan irama cepat atau lambatnya sebuah lagu. Tempo lagu Maju Tak Gentar adalah Marcia = seperti orang berbaris. Lagu Maju Tak Gentar ini dimaksudkan untuk membangkitkan semangat untuk membela tanah air.

**MAJU TAK GENTAR**  
Bes-do 4/4 Marcia C. Simandjuntak

Ma - ju tak gen - tar mem - be - lu yang be  
nar Ma - ju tak gen - tar hak  
ki - ta di se - rang Ma - ju se - ren  
tak meng - u - sir pe - nye - rang  
Ma - ju se - ren - tak ten - tu ki - ta me  
nang Ber - ge - rak ber - ge - rak se - ren tak se - ren tak me - ner  
kam me - ner sang - sang Tak gen - tar tak gen - tar me - ner  
sang me - ner sang ma - ju lah ma - ju lah me - nang



## BAHAN AJAR PENGAYAAN

### 1. IPS

Sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia

#### A. Kerajaan Hindu

##### 1. Kerajaan Kutai



Kerajaan Kutai merupakan kerajaan yang bercorak Hindu pertama di Bangsa Indonesia, sebab Kerajaan Kutai didirikan sejak tahun 400 Masehi, akibatnya Kerajaan kutai disebut juga kerajaan Hindu tertua di Indonesia. Kerajaan Kutai terletak di wilayah provinsi

Kalimantan Timur, tepatnya di sebuah daerah yang bernama Muarakaman. Raja pertama Kerajaan Kutai yaitu Raja Kudungga dan raja yang terkenal adalah Raja Mulawarman. Salah satu peninggalan Kerajaan Kutai yaitu Prasasti Kutai yang terpahat pada tiang batu disebut dengan yupa yang telah ditemukan pada aliran Sungai Mahakam, provinsi Kalimantan Timur. Prasasti Kutai tersebut ditulis dengan huruf Pallawa dan berbahasa Sanskerta.

##### 2. Kerajaan Tarumanegara

Kerajaan yang bercorak Hindu pertama di pulau Jawa, sebab Kerajaan Tarumanegara ini didirikan kira-kira pada 450 Masehi, akibatnya Kerajaan Tarumanegara ini menjadi kerajaan Hindu tertua di Pulau Jawa. Kerajaan Tarumanegara adalah kerajaan yang terletak di suatu daerah Bogor, provinsi Jawa Barat. Raja yang terkenal di Kerajaan Tarumanegara adalah Raja Purnawarman.



### 3. Kerajaan Mataram Hindu

Kerajaan Mataram yaitu kerajaan yang terletak di provinsi Yogyakarta. Di mana kerajaan ini dipimpin pertama kali oleh Raja Sanna. Wilayah kekuasaan Kerajaan Mataram ini mencapai pulau Jawa dan Pulau Bali. Candi peninggalan Kerajaan Mataram ini tersebar di sekitar daerah Magelang dan Yogyakarta, candi tersebut adalah Candi Plaosan, dan Candi Prambanan.



### 4. Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit ini terletak di daerah selatan dari Sungai Brantas yang berpusat pada daerah yang bernama Trowulan, Mojokerto. Kerajaan Majapahit didirikan oleh Raden Wijaya pada tahun 1294.



Peninggalan sejarah Kerajaan Majapahit yakni berupa karya sastra dan candi. Karya sastra (kitab) di Kerajaan Majapahit seperti Kitab Negarakertagama karangan Mpu Prapanca, Kitab Arjunawiwaha karangan Mpu Kanwa, dan Kitab Sutasoma karangan Mpu Tantular. Candi-candi pada Kerajaan Majapahit seperti Candi Jabung di sekitar Krasaan daerah Purbolinggo, dan lain-lain.

### C. Kerajaan Budha

#### Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya ini berpusat di provinsi Sumatera Selatan, tepatnya berada di daerah Palembang (Muara Sungai Musi). Dan kerajaan Sriwijaya mengalami puncak kejayaannya ketika dipimpin oleh Raja Balaputradewa. Peninggalan sejarah Kerajaan Sriwijaya seperti Candi Muara Takus. Prasasti- prasasti tersebut berupa Prasasti Kedukan Bukit, Prasasti Talang Tuo, dan lain-lain.



## 2. **SBdP**

Membaca materi dan berlatih terkait rendah tingginya dengan lagu-lagu lain

**Intonasi** yaitu tinggi rendahnya nada pada kalimat yang memberikan penekanan pada kata-kata tertentu di dalam kalimat. Intonasi memiliki 3 macam, yaitu:

- a. Tekanan Dinamik (keras lemah) ucapkanlah kalimat dengan melakukan penekanan pada setiap kata yang memerlukan penekanan.
- b. Tekanan nada, artinya tidak mengucapkan seperti biasanya. Yang dimaksud di sini adalah membaca/mengucapkan kalimat dengan suara yang naik turun dan berubah ubah. Jadi yang dimaksud dengan tekanan nada ialah tentang tinggi rendahnya suatu kata.
- c. Tekanan Tempo Tekanan tempo adalah memperlambat atau mempercepat pengucapan. Tekanan ini sering dipergunakan untuk lebih mempertegas apa yang kita maksudkan. Untuk latihannya cobalah membaca naskah dengan tempo yang berbeda beda. Lambat atau cepat silih berganti



BAHAN AJAR REMIDIAL

## 1. **IPS**

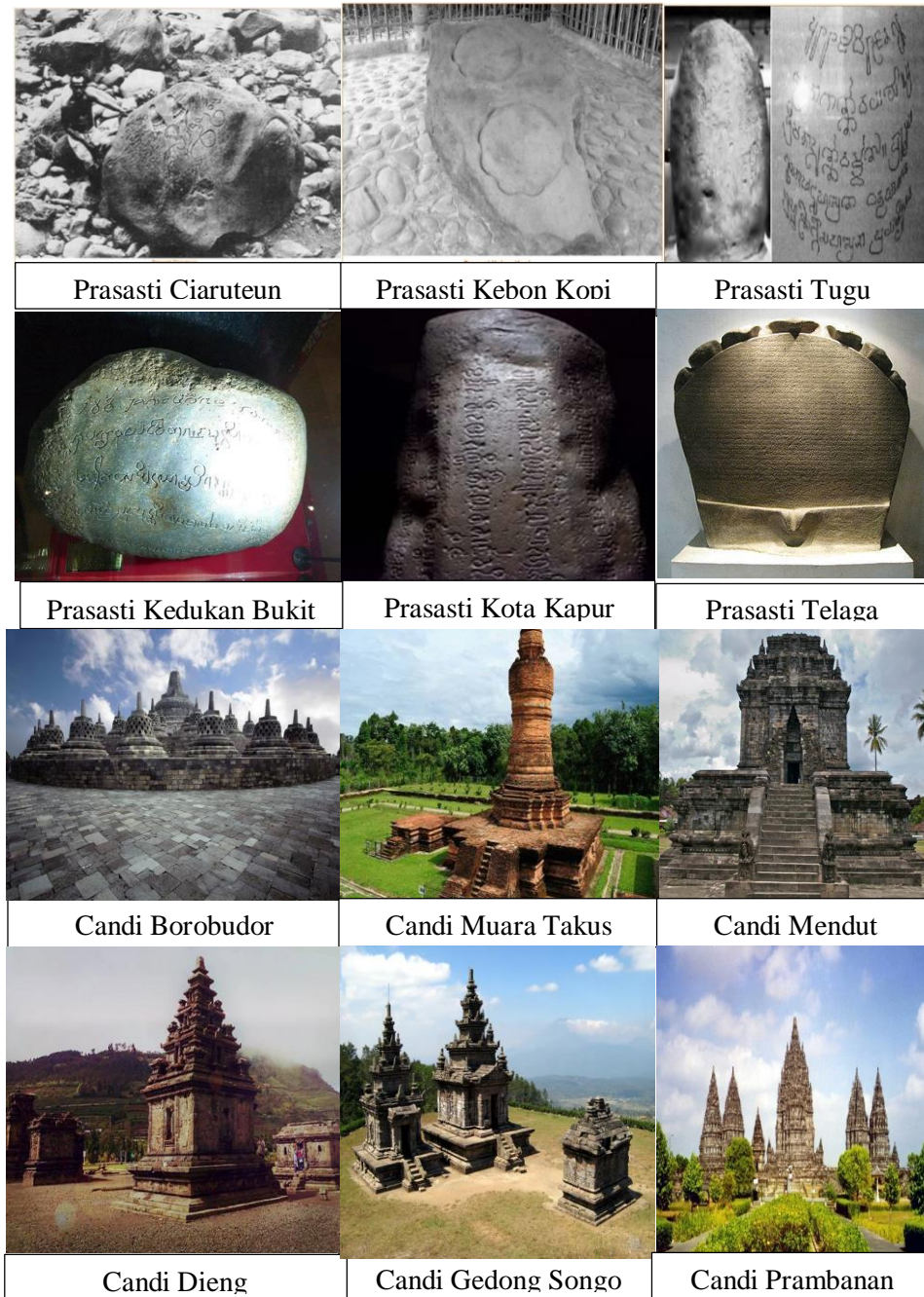
- a. Hubungan letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia
- b. Letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia

## 2. **SBdP**

Tinggi rendahnya nada dalam sebuah teks lagu

## BAHAN AJAR KO KURIKULER

### Gambar Macam-macam Peninggalan Sejarah Hindu Budha



<b>Lampiran 2</b>
-------------------

### MEDIA PEMBELAJARAN

Nama Satuan Pendidikan : SDN 2 Pecangaan Wetan  
 Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku / 1. Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke-/ Muatan Pembelajaran : 5 (Lima) / IPS, SBdP  
 Alokasi Waktu : 6jp x 35 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
<b>IPS</b>			
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.1 Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia	1. Dengan mengamati peta Indonesia, siswa dapat menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia dengan tepat.	1. Peta Indonesia 2. Gambar macam-macam peninggalan sejarah Hindu Budha
	3.4.2 Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	2. Dengan mengamati gambar tentang macam-macam benda peninggalan sejarah Hindu Budha, siswa dapat mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia dengan tepat.	

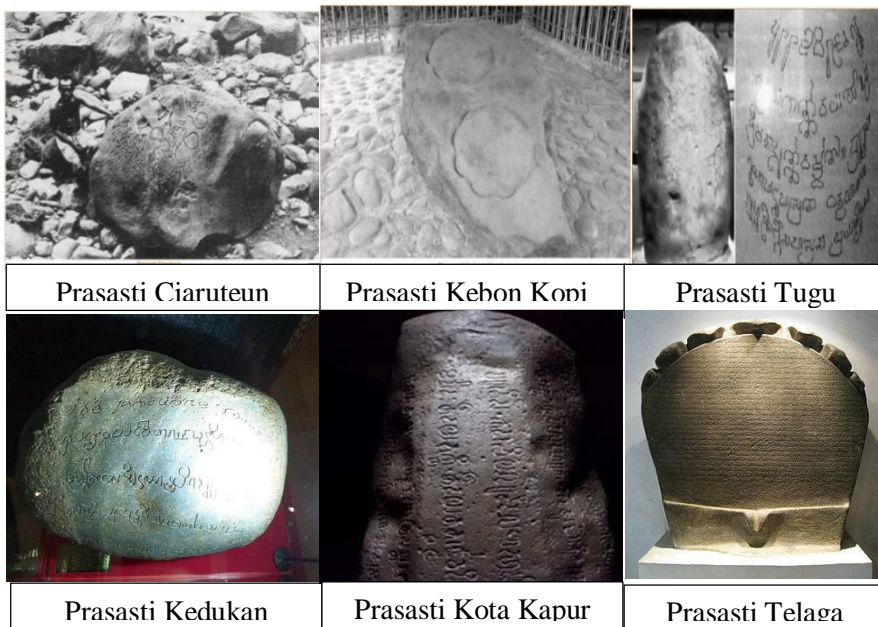
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Media</b>
4.4Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4.1Menampilkan hasil identifikasi terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha	3.Melalui kegiatan kerja kelompok, siswa dapat menampilkan hasil identifikasi terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha dengan benar.	
<b>SBdP</b>			
3.2 Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada	3.2.2Mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar”	4.Setelah mempelajari mengenal notasi dan mengamati contoh lagu yang diberikan guru, siswa dapat mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar” dengan benar.	Notasi lirik lagu “Maju Tak Gentar”
4.2Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu	4.2.1Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada	5.Setelah mempelajari mengenal notasi dan berlatih, siswa dapat menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada dengan tepat.	

**MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Peta Indonesia



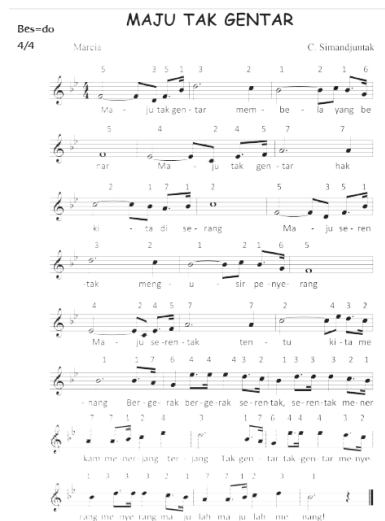
2. Gambar macam-macam peninggalan sejarah Hindu Budha



3. Notasi lirik lagu “Maju Tak Gentar”

Bes=do  
4/4

**MAJU TAK GENTAR**  
Marcia C. Simandjatak



Ma - ju tak gen - tar mem - be - la yang be  
 rar Ma - ju tak gen - tar hak  
 ki - ta di se - rang Ma - ja se - ren  
 tak meng - u sir pe - nye - rang  
 Ma - ju se - ren - tak ten - tu ki - la me  
 - nang Ber - ge - rak ber - ge - rak se - ren - tak me - ner  
 kam me - ner - jang ter - jang Tak gen - tar tak gen - tar me - nye  
 rang me - nye - rang ma - ja lah ma - ja lah me - nang

<b>Lampiran 3</b>
-------------------

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Nama Satuan Pendidikan : SDN 2 Pecangaan Wetan  
 Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku / 1. Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke-/ Muatan Pembelajaran : 5 (Lima) / IPS, SBdP  
 Alokasi Waktu : 6jp x 35 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
<b>IPS</b>			
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.1 Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia	1. Dengan mengamati peta Indonesia, siswa dapat menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia dengan tepat.	<b>LKPD I</b> Mengidentifikasi macam-macam peninggalan sejarah Hindu Budha
	3.4.2 Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	2. Dengan mengamati gambar tentang macam-macam benda peninggalan sejarah Hindu Budha, siswa dapat mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia dengan tepat.	



Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
4.4Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4.1Menampilkan hasil identifikasi terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha	3.Melalui kegiatan kerja kelompok, siswa dapat menampilkan hasil identifikasi terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha dengan benar.	
<b>SBdP</b>			
3.2Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada	3.2.2Mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar”	4. Setelah mempelajari mengenal notasi dan mengamati contoh lagu yang diberikan guru, siswa dapat mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks lagu “Maju Tak Gentar” dengan benar.	<b>LKPD II</b> Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”
4.2Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu	4.2.1Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada	5. Setelah mempelajari mengenal notasi dan berlatih, siswa dapat menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada dengan tepat.	

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku/ 1. Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke- : 1 (Satu)  
 Kegiatan : Mengidentifikasi macam-macam peninggalan sejarah Hindu Budha

Ayo Mencoba



Nama kelompok :

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

**Petunjuk:**

1. Tuliskan nama dan nomor presensi pada LKPD ini!
2. Bacalah materi tentang letak dan peninggalan kerajaan Hindu Budha yang telah kamu pelajari, kemudian isilah kolom yang ada pada tabel dengan jawaban yang tepat!

No	Nama Kerajaan	Letak pusat pemerintahanya	Benda peninggalan

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK II

Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku/ 1. Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke- : 1 (Satu)  
 Kegiatan : Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”

Ayo Mencoba



Nama kelompok :

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

### Petunjuk:

1. Tuliskan nama dan nomer presensi pada LKPD ini!
2. Bacalah notasi lagu “Maju Tak Gentar”!
3. Nyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” sesuai dengan tinggi rendahnya nada secara berkelompok!

**MAJU TAK GENTAR**

Bes=do  
4/4 Marcia C. Simandjuntak

Ma - ju tak gen - tar mem - be - la yang be  
 nar Ma - ju tak gen - tar hak  
 ki - ta di se - rang Ma - ju se - ren  
 - tak meng - u - sir pe - nye - rang  
 Ma - ju se - ren - tak ten - tu ki - ta me  
 - nang Ber - ge - rak ber - ge - rak se - ren - tak, se - ren - tak me - ner  
 - kam me - ner - jang ter - jang Tak gen - tar tak gen - tar me - nye  
 rang me - nye rang ma - ju lah ma - ju lah me - nang!

<b>Lampiran 4</b>
-------------------

### KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SDN 2 Pecangaan Wetan  
 Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku / 1. Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke-/ Muatan Pembelajaran : 5 (Lima) / IPS, SBdP  
 Alokasi Waktu : 6jp x 35 menit

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk	
<b>IPS</b>							
3.4Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.1Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia	Disajikan gambar peta jalur perdagangan India dengan Indonesia, siswa dapat menganalisis jalur masuknya Hindu Budha ke Indonesia	Kognitif C4	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	1
		Siswa dapat menganalisis penyebab banyaknya negara yang melakukan perdagangan dengan Indonesia berdasarkan wacana tentang negara yang melakukan perdagangan dengan Indonesia	Kognitif C4	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	2

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk	
		Disajikan wacana tentang salah satu penyebab masuknya Hindu Budha ke Indonesia, siswa dapat menentukan negara yang memiliki peran penting dalam membawa masuk budaya Hindu Budha ke Indonesia	Kognitif C3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	3
	3.4.2 Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	Disajikan gambar peta pulau Jawa, siswa dapat menentukan nama kerajaan sesuai dengan gambar yang ditunjukkan	Kognitif C3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	4
		Disajikan beberapa pilihan gambar, siswa dapat menentukan gambar yang bukan termasuk benda peninggalan kerajaan Hindu Budha	Kognitif C3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	5
		Disajikan wacana beberapa peninggalan kerajaan Hindu Budha, siswa dapat menentukan peninggalan dari kerajaan Tarumanegara	Kognitif C3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	6

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk	
		Disajikan wacana tentang salah satu benda peninggalan dari salah satu kerajaan Hindu, siswa dapat menganalisis prasasti yang menjadi ciri khas dari kerajaan Kutai	Kognitif C4	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	7
4.4Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini	4.4.1Menampilkan hasil peta konsep terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha	-	Psikomoto- rik	Non Tes	Penilaian Produk	Rubrik Penilaian	-
<b>SBdP</b>							
3.2 Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada	3.2.1Mengidentifikasi tinggi rendah nada dalam teks	Disajikan wacana tentang macam-macam lagu nasional, siswa dapat menentukan lagu wajib nasional	Kognitif C3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	8

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk	
	lagu “Maju Tak Gentar”	yang memiliki semangat perjuangan nasional					
		Disajikan teks syair lagu”Maju Tak Gentar”, siswa dapat menganalisis makna yang terkandung dalam syair lagu tersebut	Kognitif C4	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	9
		Disajikan teks syair lagu”Maju Tak Gentar”, siswa dapat menentukan tangga nada dalam lagu tersebut	Kognitif C3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	10
4.2Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu	4.2.1Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada	-	Psikomotorik	Non Tes	Penilaian Praktik	Rubrik Penilaian	-

### I. JURNAL PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL

Nama Satuan Pendidikan : SDN 2 Pecangaan Wetan  
 Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku /  
 1. Perjuangan Jasa Pahlawan  
 Pembelajaran ke- : 5 (Lima)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					
4					

Jepara, ..... 2019  
 Guru Kelas IV



Fifi Nirmalasari S.Pd  
 NIP



## II. JURNAL PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Nama Satuan Pendidikan : SDN 2 Pecangaan Wetan  
 Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku /  
 1. Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke- : 5 (Lima)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					
4					

Jepara, ..... 2019

Guru Kelas IV



Fifi Nirmalasari S.Pd

NIP

Nama :

Nomor :

### III SOAL EVALUASI

Nama Satuan Pendidikan : SDN 2 Pecangaan Wetan  
 Kelas/ Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)  
 Tema / Subtema : 5. Pahlawanku /  
 1. Perjuangan para Pahlawan  
 Pembelajaran ke- : 5 (Lima)  
 Muatan Pembelajaran : IPS,SBdP  
 Alokasi Waktu : 20 Menit

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang kamu anggap paling tepat!

1. Gambar di samping menunjukkan jalur datangnya para pedagang dari India dan China ke Indonesia sehingga berdiri kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Dari pernyataan tersebut menjelaskan bahwa masuknya Hindu Budha di Indonesia melalui jalur ....



- a. komunikasi
- b. perdagangan
- c. kebudayaan
- d. akulturasi

2. Selain negara India, negara Cina juga melakukan kegiatan perdagangan di Indonesia sehingga Indonesia mudah mendapatkan pengaruh budaya dari negara-negara lain salah satunya masuknya pengaruh budaya Hindu Budha di Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena....

- a. letak Indonesia yang strategis
- b. kondisi cuaca Indonesia
- c. kondisi iklim Indonesia
- d. adanya sistem keamanan negara

3. Salah satu penyebab masuknya Hindu Budha ke Indonesia yaitu melalui jalur perdagangan. Terdapat negara yang berperan penting dalam membawa masuk pengaruh Hindu Budha ke Indonesia melalui jalur perdagangan yaitu negara ....

- Malaysia
- Kamboja
- India
- Australia

4. Pada gambar di samping menunjukkan salah satu letak kerajaan Hindu yang pernah berdiri di Indonesia tepatnya berada di Jawa Barat dengan raja yang terkenal yaitu Raja Purnawarman. Kerajaan tersebut yaitu....

- Sriwijaya
- Tarumanegara
- Mataram
- Kutai



5. Dibawah ini yang **bukan** merupakan peninggalan Kerajaan Hindu Budha di Indonesia ditunjukkan oleh gambar....

a. arca/patung

b. candi

c. masjid

d. prasasti



6. Berikut beberapa peninggalan kerajaan Hindu Budha, meliputi:

- 1) prasasti kebon kopi
- 2) prasasti ciaruteun
- 3) candi borobudur
- 4) candi prambanan

Peninggalan sejarah dari kerajaan Tarumanegara yang tepat sesuai dengan teks tersebut ialah nomor ....

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

7. Kerajaan Kutai merupakan kerajaan Hindu yang terletak di Kalimantan Timur, dengan raja yang terkenal yaitu raja Mulawarman. Prasasti yang menjadi ciri khas dari kerajaan tersebut berupa ....

- a. kaligrafi
- b. yupa (tugu bertulis)
- c. punden berundak
- d. gapura

8. Berikut lagu-lagu nasional, meliputi:

- 1) Bangun Pemuda Pemudi
- 2) Maju Tak Gentar
- 3) Garuda Pancasila
- 4) Syukur

Lagu wajib nasional yang memiliki semangat perjuangan nasional yang tepat sesuai dengan teks tersebut ialah nomor ....

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

Perhatikan teks syair lagu "Maju tak Gentar" untuk menjawab soal nomor 9 dan 10

Maju tak gentar membela yang  
benar  
Maju tak gentar hak kita diserang  
Maju serentak mengusir  
penyerang  
Maju serentak tentu kita menang  
Bergerak "bergerak"  
Serentak "serentak"  
Menerjang, menerkam, terjang  
Tak gentar "tak gentar"  
Menyerang "menyerang"  
Majulah majulah menang

9. Berdasarkan teks lagu "Maju Tak Gentar", makna yang terkandung di dalam lagu tersebut adalah ....
- menyambut hari kemerdekaan
  - membangkitkan semangat untuk membela tanah air
  - menumbuhkan rasa syukur terhadap negara
  - menyambut proklamasi
10. Berdasarkan teks lagu "Maju Tak Gentar", ciri-ciri tangga nada yang sesuai dengan teks lagu tersebut ialah ....
- bersifat sedih
  - nada lantunan rendah
  - penuh penghayatan dan kurang bersemangat
  - riang gembira dan penuh semangat

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN**

No	Jawaban	Bobot soal
1	B	1
2	A	1
3	C	1
4	B	1
5	C	1
6	A	1
7	B	1
8	A	1
9	B	1
10	D	1
Skor total		10

**Pedoman Penskoran**

$$\text{Nilai: } \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

#### IV. (1) Penilaian Keterampilan

Nama Satuan Pendidikan : SDN 2 Pecangaan Wetan  
 Kelas / Semester : IV/ I  
 Tema/ Subtema : 5 Pahlawanku/ 1 Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke- : 5

#### IPS

**Indikator :** 4.4.1 Menampilkan hasil identifikasi terkait letak, nama kerajaan, dan peninggalan pada masa kerajaan Hindu dan Budha

*Petunjuk: berilah skor pada kolom yang sesuai dengan aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama	Aspek		Skor		Nilai
		Kemampuan dalam menyusun identifikasi	Keterampilan dalam menyajikan identifikasi	Max	Diperoleh	
1				8		
dst						

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Rubrik menampilkan hasil identifikasi perbedaan antara peninggalan sejarah di kerajaan Hindu dengan kerajaan Budha**

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu pendampingan(1)
Kemampuan dalam menyusun identifikasi	Dapat menyusun semua identifikasi dengan jelas sesuai dengan teks bacaan	Ada satu identifikasi tidak disusun dengan tepat	Ada dua identifikasi yang tidak disusun dengan tepat	Ada tiga identifikasi yang tidak disusun dengan tepat
Keterampilan dalam menyajikan identifikasi	Menulis bahasa runtut dan kosakta baku	Menulis bahasa runtut dan beberapa kosakata tidak baku	Menulis bahasa runtut dan kosakata tidak baku	Menulis bahasa yang tidak runtut dan kosakata tidak baku

Jejara, ..... 2019  
 Guru Kelas IV



Fifi Nirmalasari S.Pd  
 NIP

**(2) Penilaian Keterampilan**

Nama Satuan Pendidikan : SDN 2 Pecangaan Wetan  
 Kelas / Semester : IV/ I  
 Tema/ Subtema : 5 Pahlawanku/ 1 Perjuangan Para Pahlawan  
 Pembelajaran ke- : 5

**SBdP**

**Indikator** : 4.2.1 Menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” berdasar tinggi rendah nada

*Petunjuk: Berilah skor pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*


No	Nama	Aspek		Skor		Nilai
		Kemampuan dalam bernyanyi	Kemampuan dalam memahami makna dalam lagu	Max	Diperoleh	
1				8		
dst						

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Rubrik hasil menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”**

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu pendampingan(1)
Kemampuan dalam bernyanyi	Dapat menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar" dengan nada dan tempo yang tepat.	Dapat menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar" dengan nada yang tepat.	Dapat menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar" dengan nada dan tempo yang cukup	Belum bisa menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” dengan nada dan tempo yang tepat
Kemampuan dalam memahami makna dalam lagu	Menunjukkan dan memahami makna dari lagu “Maju Tak Gentar” dengan tepat	Menunjukkan dan memahami makna dari lagu “Maju Tak Gentar” dengan baik	Menunjukkan makna dari lagu “Maju Tak Gentar” dengan baik	Belum bisa menunjukkan dan memahami makna dari lagu “Maju Tak Gentar”

Jepara, ..... 2019  
 Guru Kelas IV



Fifi Nirmalasari S.Pd  
 NIP



<b>Lampiran 5</b>
-------------------

**Sintaks Model Pembelajaran *Circuit Learning***

1. Melakukan tanya jawab tentang topik yang dibahas
1. Menempelkan gambar tentang topik tersebut di papan tulis
2. Mengajukan pertanyaan tentang gambar yang ditempel
3. Menempelkan peta konsep yang telah dibuat
4. Menjelaskan peta konsep yang telah ditempel
5. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok
6. Memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok
7. Menjelaskan bahwa setiap kelompok harus mengisi lembar kerja siswa dan mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri
8. Menjelaskan bahwa bagian peta konsep yang mereka kerjakan akan dipresentasikan
9. Melaksanakan presentasi bagian peta konsep yang telah dikerjakan
10. Memberikan penguatan berupa pujian atau hadiah atas hasil presentasi yang bagus serta memberikan semangat kepada mereka yang belum dapat pujian atau hadiah untuk berusaha lebih giat lagi
11. Menjelaskan kembali hasil diskusi siswa tersebut agar wawasan siswa menjadi lebih luas.
12. Memancing siswa untuk membuat rangkuman

#### Lampiran 4

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA KELAS EKSPERIMEN**  
**Penggunaan Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Kartu**  
**Kuartet terhadap Hasil Belajar IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu**  
**Budha pada Siswa Kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara**

Nama Guru : Nur Niati S.Pd

Nama Sekolah : SDN 1 Karangrandu

Kelas : IV

Hari/ Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan deskriptor!

Kreteria Penelitian:

1. Jika deskriptor tidak tampak, maka beri skor 0
2. Jika deskriptor tampak 1, maka beri skor 1
3. Jika deskriptor tampak 2, maka beri skor 2
4. Jika deskriptor tampak 3, maka beri skor 3
5. Jika deskriptor tampak 4, maka beri skor 4

(Rusman,2013:98)

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1.	Kesiapan mengikuti Pembelajaran	a. Siswa datang tepat waktu		
		b. Siswa berdoa sebelum pelajaran		
		c. Siswa menyiapkan alat pembelajaran		
		d. Siswa bersemangat mengikuti kegiatan awal pembelajaran		
2.	Menanggapi apersepsi di awal pembelajaran	a. Siswa bersemangat dalam melakukan apersepsi		
		b. Siswa bersemangat mengikuti kegiatan awal pembelajaran		
		c. Siswa berani menyampaikan pendapat		
		d. Siswa melakukan apersepsi dengan baik dan benar		

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
3.	Memperhatikan penyajian materi dengan bantuan gambar dan peta konsep	a. Siswa memperhatikan penjelasan materi dengan bantuan gambar dan peta konsep oleh guru secara serius b. Siswa duduk dengan tenang c. Siswa mencatat informasi penting yang disampaikan oleh guru d. Siswa bertanya tentang materi yang belum dimengerti		
4.	Mendiskusikan masalah yang disampaikan guru	a. Siswa memperhatikan permasalahan yang disampaikan oleh guru dengan cermat b. Siswa dapat memecahkan masalah yang disampaikan oleh guru c. Siswa menjawab pertanyaan tentang permasalahan yang disampaikan oleh guru d. Siswa menggunakan bahasa yang mudah dipahami		
5.	Mendiskusikan lembar kerja siswa	a. Siswa tertib saat berkelompok b. Siswa menjalankan tugasnya masing-masing dalam mengerjakan LKPD c. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya saat mengerjakan dengan baik d. Siswa mencatat hasil		
6.	Menyusun perencanaan pembuatan peta konsep	a. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai cara membuat peta pikiran b. Siswa memperhatikan contoh peta konsep c. Siswa menulis ide-ide yang akan digunakan dalam pembuatan peta konsep d. Siswa dapat membuat rencana peta konsep sederhana secara tersusun		

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
7.	Pelaksanaan pembuatan peta konsep	a. Siswa terlibat aktif dalam pembuatan peta konsep		
		b. Siswa saling bekerjasama dalam pembuatan peta konsep		
		c. Siswa dapat berfikir kreatif dalam pembuatan konsep		
		d. Siswa dapat menyelesaikan peta konsep sesuai dengan waktu yang telah ditentukan		
8.	Menyampaikan pembahasan mengenai peta konsep yang dibuat	a. Siswa dapat mengerti tujuan pembuatan peta konsep yang dilakukan		
		b. Siswa berani menyampaikan hasil pembuatan peta konsep dengan percaya diri		
		c. Siswa berperilaku aktif saat menyampaikan pendapat		
		d. Siswa menyampaikan hasil pembuatan peta konsep dengan jelas		
9.	Membuat Rangkuman/catatan	a. Siswa mengulas materi yang sudah dipelajari pada hari ini bersama guru		
		b. Siswa terlibat aktif dalam melakukan tanya jawab terkait materi yang belum mereka pahami		
		c. Siswa menuliskan garis besar dari pokok bahasan materi yang sudah dipelajari di buku catatan masing-masing		
		d. Siswa dapat membuat rangkuman yang sederhana dan jelas.		
10.	Menyimpulkan materi yang telah dipelajari	a. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran		
		b. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembuatan peta konsep		
		c. Siswa menyampaikan hambatan yang dialami saat pembelajaran berlangsung		
		d. Siswa mencatat hal-hal penting		
Total Skor				
Kategori				

$$R = \text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal}$$

$$= 40 - 0$$

$$= 40$$

$$i = \frac{R}{\text{Jumlah interval kelas}}$$

$$= \frac{40}{4}$$

$$= 10$$

#### Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Tingkat Keberhasilan Siswa
$30 \leq \text{Skor} \leq 40$	Sangat Baik	Berhasil
$20 \leq \text{Skor} < 30$	Baik	Berhasil
$10 \leq \text{Skor} < 20$	Cukup	Tidak berhasil
$0 \leq \text{Skor} < 10$	Kurang	Tidak berhasil

Guru Kelas IV



Nur Niati S.Pd  
NIP

Jejara, November 2019

Observer



Nora Sara Damayanti

NIM 1401416031

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA KELAS KONTROL**  
**Penggunaan Model Pembelajaran *Direct Instruction* Berbantuan Gambar**  
**terhadap Hasil Belajar IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha pada**  
**Siswa Kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara**

Nama Guru : Fifi Nirmalasari S.Pd

Nama Sekolah : SDN 2 Pecangaan Wetan

Kelas : IV

Hari/ Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan deskriptor!

Kreteria Penelitian:

1. Jika deskriptor tidak tampak, maka beri skor 0
2. Jika deskriptor tampak 1, maka beri skor 1
3. Jika deskriptor tampak 2, maka beri skor 2
4. Jika deskriptor tampak 3, maka beri skor 3
5. Jika deskriptor tampak 4, maka beri skor 4

(Rusman,2013:98)

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1.	Kesiapan mengikuti Pembelajaran	a. Siswa datang tepat waktu		
		b. Siswa berdoa sebelum pelajaran		
		c. Siswa menyiapkan alat pembelajaran		
		d. Siswa bersemangat mengikuti kegiatan awal pembelajaran		
2.	Menanggapi apersepsi di awal pembelajaran	a. Siswa bersemangat dalam melakukan apersepsi		
		b. Siswa bersemangat mengikuti kegiatan awal pembelajaran		
		c. Siswa berani menyampaikan pendapat		
		d. Siswa melakukan apersepsi dengan baik dan benar		
3.	Memperhatikan penyajian materi dengan bantuan gambar	a. Siswa memperhatikan penjelasan materi dengan bantuan gambar secara serius		
		b. Siswa duduk dengan tenang		
		c. Siswa mencatat informasi penting yang disampaikan oleh guru		

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
		d. Siswa bertanya tentang materi yang belum dimengerti		
4.	Mempelajari materi yang disampaikan	a. Siswa dapat memahami isi materi dengan saksama b. Siswa berdiskusi dengan teman tentang isi materi c. Siswa menanyakan materi yang belum dimengerti kepada teman d. Siswa mempelajari materi yang ada dibuku		
5.	Mendiskusikan lembar kerja siswa	a. Siswa tertib saat berkelompok b. Siswa menjalankan tugasnya masing-masing dalam mengerjakan LKPD c. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya saat mengerjakan dengan baik d. Siswa mencatat hasil		
6.	Menyampaikan pembahasan hasil diskusi kelompok	a. Siswa dapat menyampaikan hasil diskusi dengan percaya diri b. Siswa dapat menyampaikan hasil diskusi dengan jelas c. Setiap anggota kelompok berperilaku aktif saat menyampaikan hasil diskusinya d. Siswa berperilaku aktif saat menyampaikan pendapat		
7.	Menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah dipelajari	a. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran b. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari c. Siswa menyampaikan hambatan yang dialami saat proses pembelajaran berlangsung d. Siswa mencatat hal-hal penting		

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal} \\
 &= 28 - 0 \\
 &= 28
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 i &= \frac{R}{\text{Jumlah interval kelas}} \\
 &= \frac{28}{4} \\
 &= 7
 \end{aligned}$$

#### Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Tingkat Keberhasilan Siswa
$30 \leq \text{Skor} \leq 40$	Sangat Baik	Berhasil
$20 \leq \text{Skor} < 30$	Baik	Berhasil
$10 \leq \text{Skor} < 20$	Cukup	Tidak berhasil
$0 \leq \text{Skor} < 10$	Kurang	Tidak berhasil

Jejara, November 2019

Observer

Guru Kelas IV



Fifi Nirmalasari S.Pd  
NIP



Nora Sara Damayanti  
NIM 1401416031



**Lampiran 5****KISI-KISI SOAL TES UJI COBA**

Satuan Pendidikan : SD

Muatan Pembelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV / 1

Materi Pokok : Peninggalan Sejarah Hindu Budha

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Level	Penilaian			No. Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
1.	3.4Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.1Menganalisis hubungan antara letak geografis Indonesia dengan masuknya Hindu Budha ke Indonesia	Disajikan gambar peta jalur perdagangan antara India dengan Indonesia, siswa dapat menganalisis jalur masuknya Hindu Budha ke Indonesia	Kognitif C4	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	1
			Siswa dapat menganalisis penyebab banyaknya negara yang melakukan perdagangan dengan Indonesia berdasarkan wacana tentang negara yang melakukan perdagangan dengan Indonesia					2

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Level	Penilaian			No. Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
			Disajikan wacana tentang salah satu penyebab masuknya Hindu Budha ke Indonesia, siswa dapat menentukan negara yang memiliki peran penting dalam membawa masuk budaya Hindu Budha ke Indonesia					3
			Disajikan wacana tentang proses masuknya Hindu Budha ke Indonesia, siswa dapat menganalisis sikap masyarakat Indonesia terhadap masuknya pengaruh Hindu Budha					4
			Disajikan gambar peta letak Indonesia, siswa dapat menganalisis letak geografis Indonesia sebagai penyebab masuknya Hindu Budha di Indonesia					5
			Disajikan wacana faktor-faktor penyebab masuknya Hindu Budha ke					6

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Level	Penilaian			No. Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
			<p>Indonesia, siswa dapat memilih faktor penyebab masuknya Hindu Budha ke Indonesia dengan tepat</p> <p>Disajikan gambar peta pulau Jawa, siswa dapat menentukan nama kerajaan sesuai dengan gambar yang ditunjukkan</p>					7
		3.4.2 Mengidentifikasi letak, nama kerajaan, dan peninggalan kerajaan Hindu Budha di Indonesia	<p>Siswa dapat menganalisis salah satu fungsi dari bangunan peninggalan sejarah Hindu Budha berdasarkan wacana terkait pengaruh masuknya Hindu Budha ke Indonesia</p> <p>Disajikan wacana tentang kitab Negarakertagama, siswa dapat menyimpulkan nama tokoh yang mengarang kitab Negarakertagama</p>	Kognitif C4	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	8  9



No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Level	Penilaian			No. Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
			Disajikan gambar peta Indonesia, siswa dapat menunjukkan letak Kerajaan Sriwijaya dengan tepat					14
			Disajikan gambar peta Indonesia, siswa dapat menganalisis benda peninggalan dari kerajaan yang ditunjukkan pada gambar					15
			Disajikan wacana tentang candi, siswa dapat menganalisis candi yang dimaksud dari teks					16
			Disajikan wacana tentang prasasti ciaruteun, siswa dapat menganalisis kerajaan yang berkaitan dengan prasasti tersebut					17
			Disajikan wacana macam-macam prasasti, siswa dapat memilih prasasti					18

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Level	Penilaian			No. Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
			yang berasal dari Kerajaan Sriwijaya dengan tepat					
			Siswa dapat menentukan salah satu benda peninggalan sejarah Hindu Budha berdasarkan wacana tentang peninggalan Hindu Budha					19
			Disajikan wacana nama-nama kerajajaan Hindu Budha di Indonesia, siswa dapat memilih kelompok kerajaan Hindu yang terletak di Pulau Jawa					20
			Disajikan wacana tentang salah satu raja dari kerajajaan Tarumanegara, siswa dapat menyimpulkan nama raja yang dimaksud dari teks					11







No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Level	Penilaian			No. Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
			Disajikan gambar prasasti yupa, siswa dapat menganalisis sikap salah satu raja yang memiliki sikap dermawan yang tertulis pada prasasti yupa dengan tepat					39
			Siswa dapat menentukan salah satu raja yang terkenal dengan sumpahnya untuk menyatukan wilayah nusantara berdasarkan wacana tentang raja-raja di kerajaan Majapahit					40
			Disajikan gambar seorang raja dari kerajaan Majapahit, siswa dapat menganalisis tokoh raja tersebut					41
			Disajikan wacana daftar nama-nama raja, siswa dapat memilih raja yang terkenal pada masa Hindu Budha					42

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Level	Penilaian			No. Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
			Siswa dapat menganalisis sikap kepahlawanan dari raja Mulawarman saat memerintah kerajaan Kutai berdasarkan kondisi kerajaan Kutai					43
			Disajikan sebuah pernyataan tentang prasasti yupa, siswa dapat menganalisis isi dari prasasti yupa yang berkaitan dengan sikap Raja Mulawarman					21
			Disajikan gambar kitab Negarakertagama, siswa dapat menganalisis isi dari kitab Negarakertagama sebagai salah satu benda peninggalan Kerajaan Hindu Budha					26

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Level	Penilaian			No. Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
		3.4.2 Menganalisis macam-macam bentuk peninggalan sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia	Disajikan wacana tentang letak dari beberapa prasasti peninggalan kerajaan Sriwijaya, siswa dapat menyimpulkan prasasti yang dimaksud dari teks	Kognitif C4	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	27
	Disajikan gambar salah satu benda peninggalan kerajaan Hindu Budha, siswa dapat menganalisis benda peninggalan yang dimaksud sesuai dengan gambar		32					
	Disajikan sebuah gambar terkait salah satu candi peninggalan dari kerajaan Sriwijaya, siswa dapat menentukan candi yang dimaksud pada gambar tersebut		35					
	Disajikan wacana tentang pengertian prasasti, siswa dapat menganalisis hal yang berkaitan dengan prasasti		36					

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Level	Penilaian			No. Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
			Disajikan gambar prasasti ciaruteun, siswa dapat menganalisis isi dari prasasti tersebut					37
			Disajikan wacana tentang candi prambanan, siswa dapat menganalisis letak dari candi prambanan					38
			Disajikan sebuah teks dengan gambar raja Jayabaya, siswa dapat menganalisis tokoh yang menyelesaikan salah satu kitab dari teks bacaan tersebut					44
			Disajikan sebuah teks dengan gambar raja Jayabaya, siswa dapat menganalisis isi dari kitab pada teks tersebut					45



No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Level	Penilaian			No. Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
			berdirinya Kerajaan Hindu Budha terhadap kehidupan masyarakat dibidang sastra dan Bahasa					49
			Siswa dapat menyimpulkan pengaruh berdirinya Kerajaan Hindu Budha terhadap kehidupan masyarakat dibidang pendidikan berdasarkan kondisi sistem pendidikan pada masa kerajaan Hindu Budha					50
			Disajikan gambar relief candi, siswa dapat menganalisis pengaruh berdirinya Kerajaan Hindu Budha terhadap kehidupan masyarakat dibidang seni.					
3.	3.4Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di	3.4.1Menganalisis karakteristik peninggalan	Siswa dapat menganalisis karakteristik relief dari Kerajaan Hindu Budha berdasarkan wacana terkait relief candi	Kognitif C4	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	52

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Level	Penilaian			No. Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
	lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	sejarah kerajaan Hindu Budha	Siswa dapat menganalisis karakteristik patung dari Kerajaan Hindu Budha berdasarkan gambar patung budha					53
			Siswa dapat menganalisis fungsi candi selain untuk pemujaan berdasarkan wacana terkait candi					54
			Disajikan gambar patung Dewa Wisnu, siswa dapat menyimpulkan asal kerajaan yang menyembah Dewa Wisnu					55
			Disajikan wacana dan gambar candi borobudur, siswa dapat menentukan salah satu bagian dari candi sebagai ciri khas dari candi Budha					58
4.	3.4Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha	3.4.1Menganalisis upaya melestarikan	Disajikan wacana tentang tindakan terhadap peninggalan sejarah, siswa	Kognitif C4	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	51 dan 56





**Lampiran 6****PENDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

---

**SOAL UJI COBA**

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : IV

Tipe Soal : Pilihan Ganda


Petunjuk pengerjaan soal:

1. Berdoa sebelum mengerjakan soal.
2. Isilah identitas nama pada lembar jawab!
3. Bacalah soal dengan teliti!
4. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!
5. Isilah pada lembar jawab!

1. Gambar di samping menunjukkan jalur datangnya para pedagang dari India dan China ke Indonesia sehingga berdiri kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Dari pernyataan tersebut menjelaskan bahwa masuknya Hindu Budha di Indonesia melalui jalur ....



- a. komunikasi
  - b. perdagangan
  - c. kebudayaan
  - d. akulturasi
2. Selain negara India, negara Cina juga melakukan kegiatan perdagangan di Indonesia sehingga Indonesia mudah mendapatkan pengaruh budaya dari negara-negara lain salah satunya masuknya pengaruh budaya Hindu Budha di Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena....
- a. letak Indonesia yang strategis
  - b kondisi cuaca Indonesia
  - a. kondisi iklim Indonesia
  - b. adanya sistem keamanan negara
3. Salah satu penyebab masuknya Hindu Budha ke Indonesia yaitu melalui jalur perdagangan. Terdapat negara yang berperan penting dalam membawa masuk pengaruh Hindu Budha ke Indonesia melalui jalur perdagangan yaitu negara ....
- a. Malaysia
  - b. Kamboja
  - c. India
  - d. Australia

4. Selain jalur perdagangan, sikap masyarakat Indonesia juga mendukung masuknya Hindu Budha ke Indonesia dengan mudah. Hal itu mengandung arti bahwa ....
- masuknya Hindu Budha di Indonesia diminati oleh masyarakat Indonesia
  - masuknya Hindu Budha di Indonesia disukai oleh masyarakat Indonesia
  - masuknya Hindu Budha di Indonesia diterima oleh masyarakat Indonesia
  - masuknya Hindu Budha di Indonesia berguna bagi masyarakat Indonesia
5. Pada gambar di samping menunjukkan bahwa Indonesia memiliki letak geografis yang strategis sehingga menjadi jalur lalu lintas perdagangan dunia salah satunya masuknya kebudayaan Hindu Budha ke Indonesia. Letak geografis yang dimaksud adalah....
- 
- Indonesia terletak antara 2 Benua (Asia dan Australia) dan 2 Samudera (Hindia dan Pasifik)
  - Indonesia terletak antara 2 Benua (Asia dan Australia) dan 2 Samudera (Hindia dan Atlantik)
  - Indonesia terletak antara 2 Benua (Asia dan Australia)
  - Indonesia terletak antara 2 Samudera (Hindia dan Atlantik)
6. Berikut faktor-faktor penyebab masuknya Hindu Budha ke Indonesia yang meliputi:
- sikap masyarakat yang menolak masuknya Hindu Budha ke Indonesia
  - letak geografis Indonesia yang strategis
  - proses masuknya Hindu Budha berlangsung secara damai
  - adanya sistem keamanan negara yang ketat
- Faktor penyebab masuknya Hindu Budha ke Indonesia yang tepat dari teks tersebut ialah nomor ....
- 1) dan 3)
  - 2) dan 4)
  - 2) dan 3)
  - 1) dan 4)

7. Pada gambar di samping menunjukkan salah satu letak kerajaan Hindu yang pernah berdiri di Indonesia tepatnya berada di Jawa Barat dengan raja yang terkenal yaitu Raja Purnawarman. Kerajaan tersebut yaitu....



- a. Sriwijaya
- b. Tarumanegara
- c. Mataram
- d. Kutai

8. Masuknya Hindu Budha di Indonesia memberikan pengaruh bagi Indonesia salah satunya pada segi bangunan. Di bawah ini bangunan yang memiliki fungsi sebagai tempat pemujaan roh pada masa Hindu Budha adalah....

- a. museum
- b. taman
- c. masjid
- d. candi

9. Salah satu peninggalan pada masa Hindu Budha adalah karya sastra berupa kitab. Kitab yang membahas tentang kejayaan Majapahit pada masa pemerintahan Hayam Wuruk adalah Kitab Negarakertagama yang dikarang oleh Mpu ....

- a. Sutasoma
- b. Prapanca
- c. Panuluh
- d. Gandring

10. Dibawah ini yang **bukan** merupakan peninggalan Kerajaan Hindu Budha di Indonesia ditunjukkan oleh gambar....

a. arca/patung

b. candi

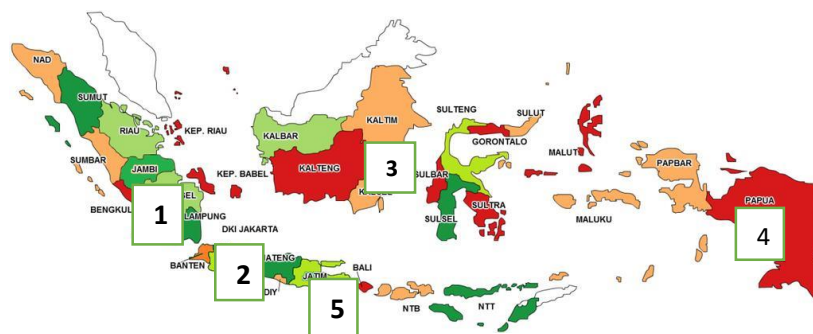
c. masjid

d. prasasti



11. Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan Hindu yang paling tertua di Pulau Jawa. Kerajaan tersebut memiliki raja yang terkenal dengan jasanya membuat saluran air demi kesejahteraan rakyatnya, nama raja tersebut yaitu....
- Mulawarman
  - Purnawarman
  - Ken Arok
  - Dapunta Hyang
12. Berikut beberapa peninggalan kerajaan Hindu Budha, meliputi:
- 1) prasasti kebon kopi
  - 2) prasasti ciaruteun
  - 3) candi borobudur
  - 4) candi prambanan
- Peninggalan sejarah dari kerajaan Tarumanegara yang tepat sesuai dengan teks tersebut ialah nomor ....
- 1) dan 2)
  - 2) dan 4)
  - 1) dan 4)
  - 2) dan 3)
13. Kerajaan Kutai merupakan kerajaan Hindu yang terletak di Kalimantan Timur, dengan raja yang terkenal yaitu raja Mulawarman. Prasasti yang menjadi ciri khas dari kerajaan tersebut berupa ....
- kaligrafi
  - yupa (tugu bertulis)
  - punden berundak
  - gapura

Perhatikan gambar peta Indonesia dibawah ini untuk menjawab soal nomor 14 dan 15 !



14. Pada gambar peta tersebut, Kerajaan Sriwijaya ditunjukkan oleh nomor ....

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

15. Pada gambar peta tersebut, candi peninggalan sejarah dari kerajaan yang ditunjukkan oleh nomor 1 yaitu ....

- a. candi borobudur
- b. candi prambanan
- c. candi muara takus
- d. candi mendut

16. Salah satu peninggalan bersejarah pada masa Hindu Budha berupa candi. Pada saat berdirinya kerajaan Hindu Budha candi digunakan sebagai tempat pemujaan roh nenek moyang, tetapi sekarang ini candi digunakan sebagai tempat rekreasi bersejarah serta dikaitkan dengan legenda zaman terdahulu. Terdapat candi yang erat kaitannya dengan legenda cerita Roro Jonggrang dan terletak di Jawa Tengah adalah candi....

- a. prambanan
- b. borobudur
- c. mendut
- d. muara takus

17. Prasasti ciaruteun merupakan prasasti yang berisikan telapak kaki raja Purnawarman yang mengisahkan tentang kebaikan raja Purnawarwan selama memerintah kerajaan. Prasasti ciaruteun merupakan peninggalan dari kerajaan Hindu yang terletak di Pulau Jawa, kerajaan tersebut yaitu ....
- Majapahit
  - Kutai
  - Tarumanegara
  - Sriwijaya
18. Berikut prasasti peninggalan dari kerajaan Hindu Budha di Indonesia, meliputi:
- kebon kopi
  - kota kapur
  - talang tuwo
  - ciaruteun
- Prasasti yang termasuk ke dalam peninggalan dari kerajaan Sriwijaya adalah ....
- 1) dan 2)
  - 2) dan 3)
  - 3) dan 4)
  - 1) dan 3)
19. Pada masa Hindu Budha banyak peninggalan sejarah yang dihasilkan, salah satunya peninggalan sejarah dalam bentuk tulisan yang di tulis pada sebuah tugu/ batu tulis. Batu tersebut biasanya berisi tentang kehidupan dan jasa dari raja yang berkaitan dengan kerajaan tersebut. Peninggalan yang dimaksud disebut ....
- arca
  - prasasti
  - karya Sastra
  - candi

20. Berikut nama-nama kerajaan Hindu Budha yang pernah berdiri di Indonesia, meliputi:

- 1) Kutai
- 2) Tarumanegara
- 3) Majapahit
- 4) Sriwijaya

Kelompok kerajaan Hindu yang terletak di pulau Jawa sesuai dengan teks tersebut ialah nomor....

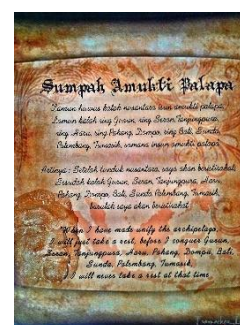
- a. 1) dan (2)
- b. 2) dan 4)
- c. 2) dan 3)
- d. 1) dan 4)

21. Bukti adanya Kerajaan Kutai salah satunya yaitu terdapat prasasti yupa yang menjelaskan tentang jasa yang pernah dilakukan oleh Raja Mulawarman selama pemerintahannya. Jasa yang dimaksud adalah....

- a. membangun saluran air
- b. memimpin untuk menyerang musuh
- c. memberikan sumbangan kepada kaum brahmana berupa sapi yang banyak
- d. mendirikan candi mendut

22. Pada gambar disamping adalah kertas yang berisikan sumpah palapa. Sumpah palapa menceritakan seorang raja dari kerajaan Majapahit yaitu ....

- a. Purnawarman
- b. Hayam wuruk
- c. Jayabaya
- d. Gajah Mada





Bacalah teks dibawah ini untuk menjawab soal nomor 23,24, dan 25!

**Raja Purnawarman, Panji Segala Raja**



Arbaadayaanindonesia.net

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak.



sumber: <https://www.wikipedia.com>,  
29 Maret 2022, 00

Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan. Para petani senang karena ladang mereka mendapat air dari aliran sungai sehingga menjadi subur. Ladang para petani tidak kekeringan pada musim kemarau.

23. Dari teks bacaan tersebut, sikap yang dilakukan Raja Purnawarman dalam menjaga persatuan dan kesatuan rakyatnya adalah ....
- membuat saluran air
  - memperluas kerajaan
  - membangun istana
  - menyerang kerajaan
24. Berdasarkan teks bacaan tersebut, dibawah ini merupakan pernyataan yang benar tentang Raja Purnawarman adalah ....
- berasal dari Aceh
  - memerintah tahun 395 M
  - tidak memperhatikan rakyatnya
  - membuat danau di kerajaannya
25. Salah satu contoh bahwa Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya yang telah dijelaskan pada teks tersebut adalah ....
- memerintah kerajaan dengan waktu yang lama
  - memperbaiki aliran sungai Gangga di daerah Cirebon
  - menyerang bangsa penjajah
  - sangat ditakuti musuhnya

26. Gambar disamping adalah Kitab Negarakertagama yang merupakan salah satu karya sastra peninggalan Kerajaan Hindu Budha karangan Mpu Prapanca yang di dalamnya membahas tentang ....



- kehidupan Raja Purnawarman
  - kejayaan Kerajaan Majapahit
  - menceritakan keberhasilan Airlangga
  - kemunduran Kerajaan Majapahit
27. Pada kerajaan Sriwijaya ditemukan beberapa benda peninggalan dari kerajaan tersebut salah satunya terdapat prasasti. Sedikitnya ada 7 buah prasasti yang berhasil ditemukan dan tersebar di sekitar wilayah Sumatera Selatan, Lampung, Jambi dan Bangka Belitung. Berikut ini prasasti yang ditemukan di Desa Palas Pasemah yang berisikan kutukan bagi orang yang berperilaku jahat yaitu ....

- prasasti kedukan bukit
  - prasasti palas pasemah
  - prasasti talang tuo
  - prasasti kota kapur
28. Gambar disamping merupakan tradisi upacara Ngaben di Bali yang merupakan salah satu pengaruh masuknya Hindu Budha terhadap kehidupan masyarakat sekitar. Upacara tersebut memiliki makna yaitu ....



- jenazah seseorang yang telah meninggal biasanya dibakar, lalu abunya ditaburkan ke laut agar “bersatu” kembali dengan alam
- mampu memberikan rejeki dan pertolongan
- sebagai bentuk kepercayaan terhadap roh-roh, kekuatan alam dan benda keramat
- sebagai sarana hiburan masyarakat setempat

Bacalah teks dibawah ini untuk menjawab soal nomor 29 dan 30!

Raja Airlangga berasal dari kerajaan Medang kamulan. Kerajaan Medang Kamulan disebut juga Kerajaan Jenggala. Raja Airlangga diangkat menjadi raja pada tahun 1019 menggantikan Raja Dharmawangsa. Setelah menjadi raja, Airlangga menggalang kekuatan untuk menyerang musuh Raja Airlangga berhasil merebut kembali wilayah dari musuh.



29. Berdasarkan teks tersebut, Raja Airlangga adalah raja di kerajaan Medang Kamulan atau disebut dengan....
- jenggala
  - singasari
  - majapahit
  - kerajaan mataram
30. Dibawah ini sikap gigih yang dimiliki oleh raja Airlangga yang ditunjukkan pada teks tersebut yaitu ....
- Airlangga gemar berperang
  - Airlangga menggalang kekuatan untuk menyerang musuh
  - Airlangga menduduki tahta menggantikan raja Dharmawangsa
  - Airlangga diangkat menjadi raja pada tahun 1019
31. Perhatikan tabel pasangan dibawah ini!

	Nama kerajaan		Nama raja
1.	Majapahit	a	Purnawarman
2.	Tarumanegara	b	Gajah Mada
3.	Sriwijaya	c	Dapunta Hyang
4.	Kutai	d	Mulawarman

Dari tabel tersebut, pasangan yang sesuai dengan nama kerajaan serta raja yang pernah memerintah kerajaan tersebut ditunjukkan oleh pasangan nomor ....

- 1b
- 2c
- 4d
- 3a

32. Gambar disamping merupakan bentuk kesenian ukir yang dipahat di dinding candi Borobudur disebut ....

- a. patung
- b. arca
- c. relief
- d. gerabah



33. Setiap kerajaan memiliki raja dengan jasa yang pernah dilakukan demi kepentingan rakyatnya, terdapat salah satu raja yang terkenal dengan jasanya dalam membangun aliran sungai Gomati untuk kesejahteraan rakyatnya dan memerintah kerajaan Tarumanegara sampai mencapai puncak kejayaan, yaitu raja ....

- a. Purnawarman
- b. Mulawarman
- c. Aswawarman
- d. Kertanegara

34. Berikut nama-nama raja pada masa Hindu Budha!

No	Nama raja
1)	Gajah Mada
2)	Hayam Wuruk
3)	Purnawarman
4)	Mulawarman

Raja yang pernah memerintah di kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor

....

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

35. Gambar candi disamping merupakan salah satu peninggalan dari kerajaan Sriwijaya, candi tersebut adalah....



- a. candi cangkuang
- b. candi borobudur
- c. candi muara takus
- d. candi prambanan


36. Prasasti merupakan salah satu benda peninggalan dari Kerajaan Hindu Budha yang berisikan tulisan. Prasasti memiliki fungsi untuk menuliskan berbagai peristiwa penting yang berkaitan dengan kerajaan tersebut. Tulisan tersebut menggunakan huruf pallawa dengan bahasa ....

- a. Indonesia
- b. sansekerta
- c. Jawa
- d. pallawa

37. Gambar disamping adalah prasati ciaruteun yang merupakan benda peninggalan Kerajaan Tarumanegara. Salah satu isi prasasti tersebut yaitu menyebutkan sikap raja Purnawarman yang telah memimpin kerajaan Tarumanegara. Sikap tersebut yaitu....



- a. raja baik yang dapat mengayomi dan melindungi rakyatnya seperti halnya dewa Wisnu
- b. raja yang gigih dalam melawan penjajah
- c. sumpah Raja Purnawarman untuk menyatukan nusantara
- d. raja yang dermawan

38. Candi prambanan merupakan salah satu bentuk peninggalan dari kerajaan Hindu yang digunakan untuk tempat beribadah. Sampai saat ini, candi prambanan masih digunakan untuk tempat peribadatan umat beragama Hindu. Candi prambanan terletak di provinsi....
- Jawa Timur
  - Jawa Barat
  - Jawa Tengah
  - Kalimantan Timur
39. Gambar disamping merupakan prasasti yupa peninggalan dari kerajaan Kutai berisikan tentang seorang raja yang terkenal dengan sikap dermawannya karena telah mempersembahkan 20.000 ekor sapi kepada kaum Brahmana. Raja yang dimaksud adalah ...
- 
- Purnawarman
  - Hayam Wuruk
  - Gajah Mada
  - Mulawarman
40. Kerajaan Majapahit merupakan salah satu kerajaan Hindu yang berada di Pulau Jawa. Terdapat raja-raja yang terkenal dari kerajaan Majapahit, salah satunya yaitu terdapat raja yang terkenal dengan sumpahnya untuk menyatukan seluruh wilayah nusantara melalui sumpah palapa yaitu ....
- Hayam Wuruk
  - Purnawarman
  - Gajah Mada
  - Jayabaya

41. Gambar di samping merupakan salah satu Raja yang pernah memerintah Kerajaan Majapahit dan mencapai Puncak kejayaan pada masa kepemimpinan ....



- a. Raden Wijaya
  - b. Kertanegara
  - c. Hayam Wuruk
  - d. Gajah Mada
42. Berikut daftar nama-nama raja, meliputi:
- 1) Sultan Iskandar Muda
  - 2) Mulawarman
  - 3) Sultan Hasanuddin
  - 4) Purnawarman

Dari daftar nama-nama raja tersebut, tokoh raja yang terkenal pada masa kerajaan Hindu Budha ditunjukkan oleh nomor ....

- a. 1) dan 2)
  - b. 2) dan 4)
  - c. 3) dan 4)
  - d. 2) dan 3)
43. Raja Mulawarman merupakan raja yang memerintah kerajaan Kutai dan sangat mengutamakan kepentingan kesejahteraan rakyatnya. Berikut sikap kepahlawanan yang dimiliki oleh Raja Mulawarman, *kecuali*....
- a. raja yang adil dan bijaksana
  - b. taat menjalankan ajaran agama serta mencintai rakyatnya
  - c. mudah putus asa dalam menghadapi setiap rintangan
  - d. dermawan


Bacalah teks dibawah ini untuk menjawab soal nomor 44 dan 45!

Gambar disamping merupakan salah satu raja dari Kerajaan Panjalu atau Kadiri. Atas perintahnya, pujangga-pujangga keraton berhasil menyusun kitab Baratayuda. Kitab ini ditulis oleh Mpu Sedah dan diselesaikan oleh Mpu Panuluh. Kitab Baratayudha dimaksudkan untuk mengabadikan kebesaran raja dan memperingati kemenangan Raja Jayabaya.



44. Kitab Bharatayuda diselesaikan oleh Mpu ....
- Sedah
  - Panuluh
  - Prapanca
  - Sendok
45. Isi dari kitab Baratayudha adalah...
- kitab ini tergambar kerukunan umat beragama di Majapahit antara umat Hindu dengan umat Budha, serta terdapat ungkapan Bhinneka Tunggal Ika
  - mengabadikan kebesaran raja dan memperingati kemenangan Raja Jayabaya
  - mengisahkan peristiwa terjadinya Bubat
  - perjalanan Hayam wuruk ke daerah-daerah lain
46. Berikut bidang kehidupan masyarakat, meliputi :
- bidang agama
  - bidang industri
  - bidang pendidikan
  - bidang perikanan
- Dari bidang kehidupan masyarakat tersebut, bidang kehidupan masyarakat yang muncul akibat pengaruh adanya kerajaan Hindu Budha di Indonesia ditunjukkan oleh nomor ....
- 1) dan 2)
  - 2) dan 3)
  - 1) dan 3)
  - 2) dan 4)



47. Berdirinya kerajaan Hindu Budha di Indonesia memberikan pengaruh terhadap kehidupan masyarakat salah satunya pada bidang agama/kepercayaan. Kepercayaan menyembah roh nenek moyang disebut....
- animisme
  - dinamisme
  - animisme-dinamisme
  - akulturasi
48. Gambar disamping adalah kitab Bharatayuda yang ditulis oleh Mpu Sedah. Hal tersebut menandakan bahwa sejak berdirinya kerajaan Hindu Budha di Indonesia, masyarakat Indonesia sudah mengenal bahasa Sansekerta dengan huruf Pallawa. Hal itu membuktikan bahwa adanya pengaruh Hindu Budha terhadap kehidupan masyarakat di bidang ....
- 
- politik dan pemerintahan
  - bidang seni dan tari
  - bidang agama
  - bidang sastra dan bahasa
49. Pengaruh masuknya Hindu Budha di Indonesia menyebabkan berbagai bidang kehidupan masyarakat semakin maju dan berkembang, salah satunya pada sistem pendidikan di Indonesia. Adapun pengaruh yang ditimbulkan yaitu berdirinya lembaga ....
- ekonomi
  - bahasa
  - pendidikan
  - pemerintahan

50. Gambar disamping merupakan salah satu benda peninggalan dari kerajaan Hindu Budha di Indonesia pada bidang kesenian. Wujud pengaruh di bidang seni sesuai dengan gambar yang ditunjukkan yaitu adanya ....



- a. upacara adat
  - b. relief di candi borobudur
  - c. lembaga pendidikan
  - d. bahasa sansekerta
51. Berikut tindakan terhadap benda bersejarah, meliputi:
- 1) mengunjungi tempat bersejarah dari peninggalan kerajaan Hindu Budha
  - 2) mempelajari sejarah dari peristiwa masa kerajaan Hindu Budha
  - 3) membuat kotor bangunan bersejarah
  - 4) mencoret-coret bangunan bersejarah
- Dari daftar tindakan tersebut, tindakan yang dapat merusak benda bersejarah yang tepat dari teks tersebut ialah nomor ....
- a. 1) dan 3)
  - b. 2) dan 4)
  - c. 3) dan 4)
  - d. 1) dan 4)
52. Relief merupakan salah satu peninggalan dari kerajaan Hindu Budha. Relief adalah sebuah seni pahat pada dinding-dinding candi yang mengisahkan sebuah cerita tertentu. Relief pada Hindu dan Budha memiliki ciri yang berbeda. Relief yang mengisahkan suatu cerita yang beraliran Hindu dari India merupakan ciri-ciri dari peninggalan ....
- a. budha
  - b. hindu
  - c. islam
  - d. modern

53. Gambar disamping merupakan salah satu patung dari Budha. Berdasarkan gambar disamping salah satu ciri dari patung Budha adalah ....



- a. digambarkan dalam sikap duduk bersila
  - b. menggambarkan dewa
  - c. biasanya digambarkan dengan bertangan empat
  - d. salah satu patungnya terdapat patung dewa wisnu
54. Candi merupakan salah satu peninggalan dari kerajaan Hindu Budha. Candi memiliki beberapa fungsi, selain untuk pemujaan roh juga berfungsi sebagai....
- a. perdagangan
  - b. taman
  - c. tempat makam raja-raja
  - d. industri

55. Gambar disamping adalah patung Dewa Wisnu yang merupakan seorang Dewa dari agama Hindu. Hal tersebut mengandung arti bahwa patung Dewa Wisnu berasal dari kerajaan ....



- a. islam
  - b. hindu
  - c. budha
  - d. modern
56. Berikut tindakan terhadap benda-benda bersejarah, meliputi:
- 1) mengamati benda bersejarah
  - 2) mencatat informasi penting dari benda bersejarah
  - 3) mengunjungi museum benda bersejarah
  - 4) mengambil benda bersejarah tanpa izin

Dari beberapa tindakan tersebut, tindakan yang tidak termasuk melestarikan benda benda bersejarah ditunjukkan nomor ....

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

57. Benda-benda peninggalan sejarah patut kita jaga dan lestarikan. Ada berbagai usaha yang dapat kita lakukan untuk melestarikan benda peninggalan sejarah pada masa Hindu Budha salah satunya mengunjungi tempat-tempat bersejarah termasuk usaha ....

- a. melihat sejarah
- b. bermain-main di tempat bersejarah
- c. menghargai sejarah
- d. acuh tak acuh

58. Gambar disamping merupakan candi borobudur yang terletak di Magelang, Jawa Tengah. Candi borobudur adalah candi peninggalan dari kerajaan Budha yang memiliki ciri khas berbeda. Bagian yang ditunjukkan oleh anak panah merupakan salah satu ciri khas dari candi peninggalan Budha. Bagian tersebut bernama ....



- a. Arca
- b. patung dewa
- c. relief
- d. stupa

59. Berikut sikap melestarikan peninggalan sejarah, meliputi:

- 1) mempelajari peristiwa sejarah
- 2) membuat kotor bangunan bersejarah
- 3) bersikap acuh tak acuh terhadap sejarah
- 4) mengunjungi bangunan bersejarah

Dari sikap tersebut, sikap yang dapat kita lakukan untuk melestarikan peninggalan sejarah sebagai seorang pelajar ditunjukkan oleh nomor ....

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

60. Adanya peninggalan sejarah dapat menambah wawasan kita tentang sejarah oleh karena itu perlu kita lestarikan dengan baik. Terdapat berbagai upaya untuk melestarikan benda peninggalan sejarah, salah satunya yaitu turut menjaga kebersihan dan keutuhan benda sejarah saat mengunjungi tempat tersebut termasuk sikap ....
- a. menghargai peninggalan sejarah
  - b. menaati tata tertib
  - c. merusak peninggalan sejarah
  - d. mempelajari sejarah

**Lampiran 7****KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA**

No Soal	Jawaban	No Soal	Jawaban	No Soal	Jawaban	No Soal	Jawaban	No Soal	Jawaban	No Soal	Jawaban
1	B	11	B	21	C	31	C	41	C	51	C
2	A	12	A	22	D	32	C	42	B	52	B
3	C	13	B	23	A	33	A	43	C	53	A
4	C	14	A	24	B	34	A	44	B	54	C
5	A	15	C	25	B	35	C	45	B	55	B
6	C	16	A	26	B	36	B	46	C	56	D
7	B	17	C	27	B	37	A	47	A	57	C
8	D	18	B	28	A	38	C	48	D	58	D
9	B	19	B	29	A	39	D	49	C	59	C
10	C	20	C	30	B	40	C	50	B	60	A

**Lampiran 8****PEDOMAN PENSKORAN SOAL UJI COBA**

Soal pilihan ganda

1. jika jawaban benar diberi skor 1
2. jika jawaban salah diberi skor 0
3. skor maksimal 60
4. skor minimal 0

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

## Lampiran 9

## DAFTAR HASIL UJI COBA

NO	NAMA	KODE	JUMLAH BENAR	SKOR
1	A.R.M	S 01	40	67
2	D.A	S 02	23	38
3	F.R.S	S 03	42	70
4	F.P	S 04	33	55
5	F.A.K	S 05	36	60
6	F.Z.V	S 06	43	72
7	H.A.A	S 07	46	77
8	H.P.N	S 08	33	55
9	H.U	S 09	29	48
10	M.S	S 10	34	57
11	M.N.S	S 11	36	60
12	R	S 12	27	45
13	M.W.S	S 13	31	52
14	M.R.R	S 14	38	63
15	M.R.M	S 15	41	68
16	M.R.A	S 16	43	72
17	M.D.I	S 17	38	63
18	M.F.W	S 18	34	57
19	M.N.F	S 19	29	48
20	M.T.S	S 20	34	57
21	N.S.H	S 21	40	67
22	N.G.S.U	S 22	44	73
23	N.H.B	S 23	38	63
24	P.N.S.P	S 24	44	73
25	R.P.S	S 25	34	57
26	R.M.P	S 26	44	73
27	R.B.F	S 27	25	42
28	R.A.B	S 28	47	78
29	S.R.R	S 29	38	63
30	S.N.A.W	S 30	29	48



## Lampiran 10

## SKOR UJI COBA TERTINGGI

78

## LEMBAR JAWAB SOAL UJI COBA

PENELITIAN EKSPERIMEN KEEFEKTIFAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*  
 BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR  
 IPS SISWA KELAS IV GUGUS SULTAN AGUNG KABUPATEN JEPARA

$$13 = SB = 47$$

Nama : Ruqoyah al-baqol  
 Kelas : V<sup>A</sup>  
 No. Presensi : 28

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

21.	A	B	<del>X</del>	D
22.	A	B	C	<del>X</del>
23.	<del>X</del>	B	C	D
24.	A	<del>X</del>	C	D
25.	A	<del>X</del>	C	D
26.	A	<del>X</del>	C	D
27.	A	<del>X</del>	C	D
28.	<del>X</del>	B	C	D
29.	<del>X</del>	B	C	D
30.	A	<del>X</del>	C	D
31.	A	B	<del>X</del>	D
32.	A	B	<del>X</del>	D
33.	<del>X</del>	B	C	D
34.	<del>X</del>	B	C	D
35.	A	B	<del>X</del>	D
36.	A	<del>X</del>	C	D
37.	<del>X</del>	B	C	D
38.	A	B	<del>X</del>	D
39.	<del>X</del>	B	C	D
40.	A	B	<del>X</del>	D

41.	A	<del>X</del>	C	D
42.	A	<del>X</del>	C	D
43.	<del>X</del>	B	C	D
44.	A	B	C	<del>X</del>
45.	A	<del>X</del>	C	D
46.	A	B	C	<del>X</del>
47.	<del>X</del>	B	C	D
48.	A	B	C	<del>X</del>
49.	A	B	<del>X</del>	D
50.	A	B	<del>X</del>	D
51.	A	B	<del>X</del>	D
52.	<del>X</del>	B	C	D
53.	<del>X</del>	B	C	D
54.	A	B	C	<del>X</del>
55.	A	B	<del>X</del>	D
56.	A	B	C	<del>X</del>
57.	A	B	<del>X</del>	D
58.	<del>X</del>	B	C	D
59.	A	B	<del>X</del>	D
60.	<del>X</del>	B	C	D

## Lampiran 11

## SKOR UJI COBA TERENDAH

38

LEMBAR JAWAB SOAL UJI COBA  
 PENELITIAN EKSPERIMEN KEEFEKTIFAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*  
 BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR  
 IPS SISWA KELAS IV GUGUS SULTAN AGUNG KABUPATEN JEPARA

S = 37  
 B = 23

Nama : Deima adista R  
 Kelas : VIIA  
 No. Presensi : 2

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

<del>21.</del>	X	B	C	D
22.	A	B	C	X
<del>23.</del>	A	X	C	D
<del>24.</del>	A	B	X	D
<del>25.</del>	A	B	C	X
<del>26.</del>	A	B	X	D
<del>27.</del>	X	B	C	D
<del>28.</del>	X	B	C	D
<del>29.</del>	A	B	X	D
<del>30.</del>	X	B	C	D
31.	A	B	X	D
<del>32.</del>	A	X	C	D
<del>33.</del>	A	X	C	D
<del>34.</del>	A	X	C	D
<del>35.</del>	A	B	C	X
<del>36.</del>	X	B	C	D
<del>37.</del>	X	B	C	D
<del>38.</del>	A	X	C	D
<del>39.</del>	A	B	C	X
<del>40.</del>	A	X	C	D

41.	A	B	X	D
42.	A	X	C	D
43.	A	B	X	D
44.	A	X	C	D
<del>45.</del>	X	B	C	D
46.	A	B	X	D
<del>47.</del>	A	X	C	D
<del>48.</del>	A	B	X	D
49.	A	B	X	D
50.	A	X	C	D
51.	A	B	X	D
52.	A	X	C	D
53.	X	B	C	D
<del>54.</del>	A	B	C	D
55.	A	X	C	D
<del>56.</del>	A	B	X	D
57.	A	B	X	D
58.	A	B	C	X
59.	A	B	X	D
<del>60.</del>	A	X	C	D

## Lampiran 12

## ANALISIS UJI VALIDITAS, RELIABILITAS, TARAF KESUKARAN DAN DAYA BEDA SOAL UJI COBA

## 1. TABULASI PENSKORAN SOAL UJI COBA DAN VALIDITAS

Nama	Nomor Soal														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
S 01	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S 02	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
S 03	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
S 04	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0
S 05	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1
S 06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
S 07	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
S 08	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0
S 09	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
S 10	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0
S 11	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1
S 12	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1
S 13	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0
S 14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
S 15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
S 16	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1
S 17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
S 18	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
S 19	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0
S 20	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0



Nama	Nomor Soal														
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
S 01	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
S 02	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
S 03	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
S 04	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1
S 05	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1
S 06	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
S 07	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
S 08	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
S 09	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0
S 10	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0
S 11	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0
S 12	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0
S 13	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1
S 14	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1
S 15	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
S 16	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1
S 17	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1
S 18	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
S 19	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
S 20	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0

S 21	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1
S 22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
S 23	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0
S 24	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
S 25	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1
S 26	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0
S 27	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0
S 28	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S 29	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0
S 30	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0
TSB	15	9	7	17	16	6	20	26	19	23	9	9	25	18	17
p	0,5	0,3	0,23	0,56	0,53	0,2	0,66	0,86	0,63	0,766	0,3	0,3	0,83	0,6	0,56
q	0,5	0,7	0,76	0,43	0,46	0,8	0,33	0,13	0,36	0,23	0,7	0,7	0,16	0,4	0,43
St	6,4														
Mp	39,33	41,11	32,14	38,94	38,62	41,5	36,68	38,07	36,94	38,56	40,33	40,66	35,84	38,77	38,47
Mt	36,43														
Akar p/q	1	0,65	0,55	1,14	1,06	0,5	1,41	2,54	1,31	1,81	0,65	0,65	2,23	1,22	1,14
Ybl	0,45	0,477	-0,369	0,447	0,365	0,395	0,039	0,653	0,105	0,602	0,398	0,432	-0,206	0,44	0,410
r tabel	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
<b>KET</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>

Nama	Nomor Soal														
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
S 01	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1
S 02	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
S 03	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
S 04	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0
S 05	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
S 06	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
S 07	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
S 08	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1
S 09	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1
S 10	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
S 11	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
S 12	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1
S 13	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0
S 14	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
S 15	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
S 16	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
S 17	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0
S 18	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
S 19	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0
S 20	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1

S 21	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
S 22	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
S 23	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
S 24	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1
S 25	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1
S 26	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1
S 27	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
S 28	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1
S 29	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
S 30	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0
TSB	14	9	24	20	24	19	20	13	17	22	17	26	21	21	20
p	0,46	0,3	0,8	0,66	0,8	0,63	0,66	0,43	0,56	0,73	0,56	0,86	0,7	0,7	0,66
q	0,53	0,7	0,2	0,33	0,2	0,36	0,33	0,56	0,43	0,26	0,43	0,13	0,3	0,3	0,33
St	6,4														
Mp	36,28	35,41	37,7	38,75	38,08	38,84	38,45	34,57	39,05	38,5	34,76	37,73	35	34,95	38,19
Mt	36,43														
Akar p/q	0,93	0,65	2	1,41	2	1,31	1,41	0,87	1,14	1,65	1,14	2,54	1,52	1,52	1,41
Ybl	-0,02	-0,28	0,39	0,511	0,514	0,49	0,444	-0,271	0,468	0,534	-0,297	0,516	-0,316	-0,359	0,418
r tabel	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
<b>KET</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>VALID</b>



Nama	Nomor Soal														
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
S 01	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1
S 02	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0
S 03	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1
S 04	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
S 05	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0
S 06	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1
S 07	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0
S 08	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
S 09	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0
S 10	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0
S 11	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
S 12	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1
S 13	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0
S 14	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
S 15	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0
S 16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
S 17	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1
S 18	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1
S 19	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0
S 20	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0

S 21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
S 22	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1
S 23	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1
S 24	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
S 25	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0
S 26	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
S 27	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
S 28	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1
S 29	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1
S 30	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0
TSB	23	17	9	21	22	28	17	14	15	19	17	20	13	18	19
p	0,76	0,56	0,3	0,7	0,73	0,93	0,56	0,46	0,5	0,63	0,56	0,66	0,43	0,6	0,63
q	0,23	0,43	0,7	0,3	0,26	0,06	0,43	0,53	0,5	0,36	0,43	0,33	0,56	0,4	0,36
St	6,4														
Mp	35,3	39,23	41,55	38,28	34,5	37,21	35,11	33,76	38,93	35,25	40,05	39,6	32,42	38,38	38,26
Mt	36,43														
Akar p/q	1,81	1,14	0,65	1,52	1,65	3,74	1,14	0,935	1	1,314	1,14	1,41	0,87	1,22	1,31
Ybl	-0,31	0,499	0,523	0,44	-0,5	0,455	-0,234	-0,363	0,39	-0,261	0,64	0,698	-0,584	0,373	0,375
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
r tabel	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
<b>KET</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>TIDAK VALID</b>	<b>VALID</b>	<b>VALID</b>

## 2. HASIL UJI RELIABILITAS MENGGUNAKAN KR 20

RUMUS :

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)} \frac{\{S^2 - \sum pq\}}{(S^2)}$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas tes secara keseluruhan

$N$  = banyaknya item

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $q = 1-p$ )

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$S^2$  = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

(Arikunto, 2013:115)

$$r = \frac{30}{(30-1)} \frac{\{6,4^2 - 12,3\}}{(6,4^2)}$$

$r = 0,7229$  KATEGORI TINGGI

## 3. HASIL ANALISIS UJI TARAF KESUKARAN

RUMUS :

$$P = \frac{B}{JS} \quad (\text{Arikunto, 2013:223})$$

Keterangan:

$P$  = indeks kesukaran

$B$  = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

$JS$  = jumlah seluruh siswa

Kriteria indeks kesulitan soal itu adalah sbb:

0.00 - 0,30 soal kategori sukar,

0.31 - 0,70 soal kategori sedang,

0.71 - 1,00 soal kategori mudah

(Sudjana, 2016:137)

<b>No. Soal</b>	<b>Skor Benar</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>P</b>	<b>Kategori</b>
1	21	30	0,7	SEDANG
2	25	30	0,83	MUDAH
3	23	30	0,76	MUDAH
4	24	30	0,8	MUDAH
5	25	30	0,83	MUDAH
6	21	30	0,7	SEDANG
7	21	30	0,7	SEDANG
8	25	30	0,83	MUDAH
9	18	30	0,6	SEDANG
10	25	30	0,83	MUDAH
11	22	30	0,73	MUDAH
12	9	30	0,3	SUKAR
13	16	30	0,53	SEDANG
14	9	30	0,3	SUKAR
15	14	30	0,4	SEDANG
16	15	30	0,5	SEDANG
17	9	30	0,3	SUKAR
18	7	30	0,23	SUKAR
19	17	30	0,56	SEDANG
20	16	30	0,53	SEDANG
21	6	30	0,2	SUKAR
22	20	30	0,66	SEDANG
23	26	30	0,86	MUDAH
24	19	30	0,63	SEDANG
25	23	30	0,76	MUDAH
26	9	30	0,3	SUKAR
27	9	30	0,3	SUKAR
28	25	30	0,83	MUDAH
29	19	30	0,6	SEDANG
30	17	30	0,56	SEDANG

<b>No. Soal</b>	<b>Skor Benar</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>P</b>	<b>Kategori</b>
31	14	30	0,46	SEDANG
32	9	30	0,3	SUKAR
33	24	30	0,8	MUDAH
34	20	30	0,6	SEDANG
35	24	30	0,8	MUDAH
36	19	30	0,63	SEDANG
37	20	30	0,66	SEDANG
38	13	30	0,43	SEDANG
39	17	30	0,56	SEDANG
40	22	30	0,73	MUDAH
41	17	30	0,56	SEDANG
42	26	30	0,86	MUDAH
43	21	30	0,7	SEDANG
44	21	30	0,7	SEDANG
45	20	30	0,6	SEDANG
46	23	30	0,76	MUDAH
47	17	30	0,56	SEDANG
48	9	30	0,3	SUKAR
49	21	30	0,7	SEDANG
50	22	30	0,73	MUDAH
51	28	30	0,93	MUDAH
52	17	30	0,56	SEDANG
53	14	30	0,46	SEDANG
54	15	30	0,5	SEDANG
55	19	30	0,63	SEDANG
56	17	30	0,56	SEDANG
57	20	30	0,66	SEDANG
58	13	30	0,43	SEDANG
59	18	30	0,6	SEDANG
60	19	30	0,63	SEDANG

4. UJI DAYA BEDA MENGGUNAKAN *MICROSOFT EXCEL*

RUMUS :

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$$

Keterangan:

D = daya beda soal

Ja = banyaknya peserta kelompok atas

Jb = banyaknya peserta kelompok bawah

Ba = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

Bb = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Pa = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

Pb = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda

D : 0,00 – 0,20 : jelek

D : 0,21 – 0,40 : cukup

D : 0,41 – 0,70 : baik

D : 0,71 – 1,00 : baik sekali

(Arikunto, 2013: 228)

Nama	Nomor Soal														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
S 28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S 07	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
S 22	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1
S 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0
S 26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S 06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
S 16	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1
S 03	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
S 09	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
S 15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S 21	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0
S 14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
S 17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
S 23	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0
S 29	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1
S 05	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1
S 11	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1
S 10	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0
S 18	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
S 20	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0

S 25	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
S 04	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0
S 08	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0
S 13	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0
S 09	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
S 19	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0
S 30	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0
S 12	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1
S 27	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
S 02	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
TSB	21	25	23	24	25	21	21	24	18	25	22	9	16	9	14
JA	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
JB	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
BA	14	13	15	14	15	13	13	11	10	15	14	8	13	8	9
BB	7	12	8	10	10	8	8	13	8	10	8	1	3	1	5
PA	0,93	0,86	1	0,93	1	0,86	0,86	0,73	0,66	1	0,93	0,53	0,86	0,53	0,6
PB	0,46	0,8	0,53	0,66	0,66	0,53	0,53	0,86	0,53	0,66	0,53	0,06	0,2	0,066	0,33
D	0,46	0,06	0,46	0,26	0,33	0,33	0,33	-0,13	0,13	0,33	0,4	0,46	0,66	0,46	0,266
KET	BAIK	JELEK	BAIK	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	JELEK	JELEK	CUKUP	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	CUKUP



Nama	Nomor Soal														
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
S 28	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S 07	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
S 22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
S 24	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
S 26	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0
S 06	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
S 16	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1
S 03	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
S 09	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
S 15	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
S 21	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1
S 14	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1
S 17	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1
S 23	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0
S 29	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0
S 05	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1
S 11	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0
S 10	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0
S 18	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
S 20	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0

S 25	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1
S 04	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1
S 08	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
S 13	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1
S 09	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0
S 19	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
S 30	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0
S 12	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0
S 27	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0
S 02	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
TSB	15	9	7	17	16	6	19	26	19	23	9	9	25	18	17
JA	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
JB	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
BA	10	7	1	11	10	5	8	15	10	14	7	7	11	11	11
BB	5	2	6	6	6	1	11	11	9	9	2	2	14	7	6
PA	0,66	0,46	0,06	0,73	0,66	0,33	0,53	1	0,66	0,93	0,46	0,46	0,73	0,73	0,73
PB	0,33	0,13	0,4	0,4	0,4	0,06	0,73	0,73	0,6	0,6	0,13	0,133	0,93	0,46	0,4
D	0,33	0,33	-0,33	0,33	0,266	0,26	-0,2	0,26	0,06	0,33	0,33	0,33	-0,2	0,26	0,33
KET	CUKUP	CUKUP	JELEK	CUKUP	CUKUP	CUKUP	JELEK	CUKUP	JELEK	CUKUP	CUKUP	CUKUP	JELEK	CUKUP	CUKUP

Nama	Nomor Soal														
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
S 28	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1
S 07	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
S 22	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
S 24	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1
S 26	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1
S 06	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
S 16	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
S 03	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
S 09	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
S 15	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1
S 21	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
S 14	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
S 17	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0
S 23	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
S 29	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
S 05	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
S 11	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1
S 10	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
S 18	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
S 20	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1

0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1
1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0
0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0
1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0
1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0
1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1
1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
14	9	24	20	24	19	20	14	17	22	17	26	20	21	21
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
6	2	14	12	14	12	13	4	13	13	6	15	8	9	13
8	7	10	8	10	7	7	10	4	9	11	11	12	12	8
0,4	0,13	0,93	0,8	0,93	0,8	0,86	0,26	0,86	0,86	0,4	1	0,53	0,6	0,86
0,53	0,46	0,66	0,53	0,67	0,46	0,46	0,66	0,26	0,6	0,73	0,73	0,8	0,8	0,53
-0,13	-0,33	0,26	0,26	0,26	0,33	0,4	-0,4	0,6	0,26	-0,33	0,26	-0,26	-0,2	0,33
JELEK	JELEK	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	JELEK	BAIK	CUKUP	JELEK	CUKUP	JELEK	JELEK	CUKUP

Nama	Nomor Soal														
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
S 28	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1
S 07	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0
S 22	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1
S 24	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
S 26	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
S 06	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1
S 16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
S 03	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1
S 09	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0
S 15	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1
S 21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
S 14	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
S 17	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1
S 23	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1
S 29	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1
S 05	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0
S 11	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
S 10	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0
S 18	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1
S 20	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0

S 25	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0
S 04	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
S 08	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
S 13	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0
S 09	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0
S 19	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0
S 30	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0
S 12	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1
S 27	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
S 02	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0
TSB	23	17	9	21	22	28	17	14	15	19	17	20	14	18	19
JA	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
JB	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
BA	9	13	8	14	8	14	7	4	10	8	13	13	3	12	13
BB	14	4	1	7	14	14	10	10	5	11	4	7	11	6	6
PA	0,6	0,86	0,53	0,93	0,53	0,93	0,46	0,26	0,66	0,533	0,86	0,86	0,2	0,8	0,86
PB	0,93	0,26	0,066	0,466	0,93	0,93	0,66	0,66	0,33	0,733	0,26	0,46	0,73	0,4	0,4
D	-0,33	0,6	0,466	0,466667	-0,4	0	-0,2	-0,4	0,33	-0,2	0,6	0,4	-0,53	0,4	0,46
KET	JELEK	BAIK	BAIK	BAIK	JELEK	JELEK	JELEK	JELEK	CUKUP	JELEK	BAIK	CUKUP	JELEK	CUKUP	BAIK

## Lampiran 13

## REKAPITULASI HASIL ANALISIS SOAL UJI COBA

Butir Soal	Taraf kesukaran		Validitas			Daya Pembeda		Keterangan
	Tingkat kesukaran (P)	Keterangan	r hitung	r tabel	Keterangan	Daya beda	Keterangan	
Soal 1	0,7	Sedang	0,589	0,361	Valid	0,46	Baik	Diterima
Soal 2	0,83	Mudah	0,537	0,361	Valid	0,06	Jelek	Ditolak
Soal 3	0,76	Mudah	0,59	0,361	Valid	0,46	Baik	Diterima
Soal 4	0,8	Mudah	0,531	0,361	Valid	0,26	Cukup	Diterima
Soal 5	0,83	Mudah	0,462	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 6	0,7	Sedang	0,509	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 7	0,7	Sedang	0,396	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 8	0,83	Mudah	0,02	0,361	Tidak Valid	-0,13	Jelek	Ditolak
Soal 9	6	Sedang	0,087	0,361	Tidak Valid	0,13	Jelek	Ditolak
Soal 10	0,83	Mudah	0,42	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 11	0,73	Mudah	0,44	0,361	Valid	0,4	Baik	Diterima
Soal 12	0,3	Sukar	0,545	0,361	Valid	0,46	Baik	Diterima

Butir Soal	Tarf kesukaran		Validitas			Daya Pembeda		Keterangan
	Tingkat kesukaran (P)	Keterangan	r hitung	r tabel	Keterangan	Daya beda	Keterangan	
Soal 13	0,53	Sedang	0,383	0,361	Valid	0,67	Baik	Diterima
Soal 14	0,3	Sukar	0,477	0,361	Valid	0,46	Baik	Diterima
Soal 15	0,46	sedang	0,405	0,361	Valid	0,26	Cukup	Diterima
Soal 16	0,5	Sedang	0,452	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 17	0,3	Sukar	0,47	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 18	0,23	Sukar	-0,369	0,361	Valid	-0,33	Jelek	Ditolak
Soal 19	0,56	Sedang	0,447	0,361	Tidak valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 20	0,53	Sedang	0,365	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 21	0,2	Sukar	0,395	0,361	Valid	0,26	Cukup	Diterima
Soal 22	0,66	Sedang	0,391	0,361	Tidak valid	-0,2	Jelek	Ditolak
Soal 23	0,86	Mudah	0,653	0,361	Valid	0,26	Cukup	Diterima
Soal 24	0,63	Sedang	0,105	0,361	Tidak valid	0,06	Jelek	Ditolak
Soal 25	0,76	Mudah	0,602	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 26	0,3	Sukar	0,398	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima



Butir Soal	Tarf kesukaran		Validitas			Daya Pembeda		Keterangan
	Tingkat kesukaran (P)	Keterangan	r hitung	r tabel	Keterangan	Daya beda	Keterangan	
Soal 27	0,3	Sukar	0,432	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 28	0,83	Mudah	-0,206	0,361	Tidak valid	-0,2	Jelek	Ditolak
Soal 29	0,6	Sedang	0,447	0,361	Valid	0,26	Cukup	Diterima
Soal 30	0,56	Sedang	0,41	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 31	0,46	Sedang	-0,021	0,361	Tidak valid	-0,13	Jelek	Ditolak
Soal 32	0,3	Sukar	-0,282	0,361	Tidak valid	-0,33	Jelek	Ditolak
Soal 33	0,8	Mudah	0,397	0,361	Valid	0,26	Cukup	Diterima
Soal 34	0,66	Sedang	0,511	0,361	Valid	0,26	Cukup	Diterima
Soal 35	0,8	Mudah	0,514	0,361	Valid	0,26	Cukup	Diterima
Soal 36	0,63	Sedang	0,493	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 37	0,66	Sedang	0,444	0,361	Valid	0,4	Cukup	Diterima
Soal 38	0,43	Sedang	-0,271	0,361	Tidak valid	-0,4	Jelek	Ditolak
Soal 39	0,56	Sedang	0,468	0,361	Valid	0,6	Baik	Diterima
Soal 40	0,73	Mudah	0,534	0,361	Valid	0,26	Cukup	Diterima

Butir Soal	Tarf kesukaran		Validitas			Daya Pembeda		Keterangan
	Tingkat kesukaran (P)	Keterangan	r hitung	r tabel	Keterangan	Daya beda	Keterangan	
Soal 41	0,56	Sedang	-0,297	0,361	Tidak valid	-0,33	Jelek	Ditolak
Soal 42	0,86	Mudah	0,516	0,361	Valid	0,26	Cukup	Diterima
Soal 43	0,7	Sedang	-0,316	0,361	Tidak valid	-0,26	Jelek	Ditolak
Soal 44	0,7	Sedang	-0,359	0,361	Tidak valid	-,02	Jelek	Ditolak
Soal 45	0,66	Sedang	0,418	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima
Soal 46	0,76	Mudah	-0,319	0,361	Tidak valid	-0,33	Jelek	Ditolak
Soal 47	0,56	sedang	0,499	0,361	valid	0,6	Baik	Diterima
Soal 48	0,3	Sukar	0,523	0,361	Valid	0,46	Baik	Diterima
Soal 49	0,7	Sedang	0,441	0,361	Valid	0,46	Baik	Diterima
Soal 50	0,73	Mudah	-0,5	0,361	Tidak valid	-0,4	Jelek	Ditolak
Soal 51	0,93	Mudah	0,455	0,361	Valid	0	Jelek	Ditolak
Soal 52	0,56	Sedang	-0,234	0,361	Tidak valid	-0,2	Jelek	Ditolak
Soal 53	0,46	Sedang	-0,363	0,361	Tidak valid	-0,4	Jelek	Ditolak
Soal 54	0,5	Sedang	0,39	0,361	Valid	0,33	Cukup	Diterima

Butir Soal	Taraf kesukaran		Validitas			Daya Pembeda		Keterangan
	Tingkat kesukaran (P)	Keterangan	r hitung	r tabel	Keterangan	Daya beda	Keterangan	
Soal 55	0,63	Sedang	-0,261	0,361	Tidak valid	-0,2	Jelek	Ditolak
Soal 56	0,56	Sedang	0,646	0,361	Valid	0,6	Baik	Diterima
Soal 57	0,66	Sedang	0,698	0,361	Valid	0,4	Cukup	Diterima
Soal 58	0,43	Sedang	-0,584	0,361	Tidak valid	-0,53	Jelek	Ditolak
Soal 59	0,6	Sedang	0,373	0,361	Valid	0,4	Cukup	Diterima
Soal 60	0,63	sedang	0,375	0,361	Valid	0,46	Baik	Diterima
Validitas	Valid	42 (70%)						
	Tidak valid	18 (30%)						
Reliabilitas	r	0,7229						
	keterangan	Reliabel						
Taraf kesukaran	Mudah	11 (27,5%)						
	Sedang	22 (57%)						
	Sukar	7 (17,5%)						
Daya Beda	Baik	12 (20%)						

Butir Soal	Taraf kesukaran		Validitas			Daya Pembeda		Keterangan
	Tingkat kesukaran (P)	Keterangan	r hitung	r tabel	Keterangan	Daya beda	Keterangan	
	Cukup	28 (47%)						
	Jelek	20 (33%)						
Simpulan	Dipakai	40 (67%)						
	Ditolak	20 (33%)						

**Lampiran 14**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

---

***SOAL PRETEST DAN POSTTEST***

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : IV

Tipe Soal : Pilihan Ganda

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Berdoa sebelum mengerjakan soal
2. Isilah identitas nama pada lembar jawab!
3. Bacalah soal dengan teliti!
4. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!
5. Isilah pada lembar jawab!

1. Gambar di samping menunjukkan jalur datangnya para pedagang dari India dan China ke Indonesia sehingga berdiri kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Dari pernyataan tersebut menjelaskan bahwa masuknya Hindu Budha di Indonesia melalui jalur ....



- a. komunikasi
  - b. perdagangan
  - c. kebudayaan
  - d. akulturasi
2. Salah satu penyebab masuknya Hindu Budha ke Indonesia yaitu melalui jalur perdagangan. Terdapat negara yang berperan penting dalam membawa masuk pengaruh Hindu Budha ke Indonesia melalui jalur perdagangan yaitu negara ....
- a. Malaysia
  - b. Kamboja
  - c. India
  - d. Australia
3. Selain jalur perdagangan, sikap masyarakat Indonesia juga mendukung masuknya Hindu Budha ke Indonesia dengan mudah. Hal itu mengandung arti bahwa ....
- a. masuknya Hindu Budha di Indonesia diminati oleh masyarakat Indonesia
  - b. masuknya Hindu Budha di Indonesia disukai oleh masyarakat Indonesia
  - c. masuknya Hindu Budha di Indonesia diterima oleh masyarakat Indonesia
  - d. masuknya Hindu Budha di Indonesia berguna bagi masyarakat Indonesia

4. Pada gambar di samping menunjukkan bahwa Indonesia memiliki letak geografis yang strategis sehingga menjadi jalur lalu lintas perdagangan dunia salah satunya masuknya kebudayaan Hindu Budha ke Indonesia. Letak geografis yang dimaksud adalah....



- a. Indonesia terletak antara 2 Benua (Asia dan Australia) dan 2 Samudera (Hindia dan Pasifik)
  - b. Indonesia terletak antara 2 Benua (Asia dan Australia) dan 2 Samudera (Hindia dan Atlantik)
  - c. Indonesia terletak antara 2 Benua (Asia dan Australia)
  - d. Indonesia terletak antara 2 Samudera (Hindia dan Atlantik)
5. Berikut faktor-faktor penyebab masuknya Hindu Budha ke Indonesia yang meliputi:
- 1) sikap masyarakat yang menolak masuknya Hindu Budha ke Indonesia
  - 2) letak geografis Indonesia yang strategis
  - 3) proses masuknya Hindu Budha berlangsung secara damai
  - 4) adanya sistem keamanan negara yang ketat

Faktor penyebab masuknya Hindu Budha ke Indonesia yang tepat dari teks tersebut ialah nomor ....

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

6. Pada gambar di samping menunjukkan salah satu letak kerajaan Hindu yang pernah berdiri di Indonesia tepatnya berada di Jawa Barat dengan raja yang terkenal yaitu Raja Purnawarman. Kerajaan tersebut yaitu....



- Sriwijaya
  - Tarumanegara
  - Mataram
  - Kutai
7. Dibawah ini yang **bukan** merupakan peninggalan Kerajaan Hindu Budha di Indonesia ditunjukkan oleh gambar....

a. arca/patung

b. candi

c. masjid

d. prasasti



8. Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan Hindu yang paling tertua di Pulau Jawa. Kerajaan tersebut memiliki raja yang terkenal dengan jasanya membuat saluran air demi kesejahteraan rakyatnya, nama raja tersebut yaitu....
- Mulawarman
  - Purnawarman
  - Ken Arok
  - Dapunta Hyang
9. Berikut beberapa peninggalan kerajaan Hindu Budha, meliputi:
- 1) prasasti kebon kopi
  - 2) prasasti ciaruteun
  - 3) candi borobudur
  - 4) candi prambanan



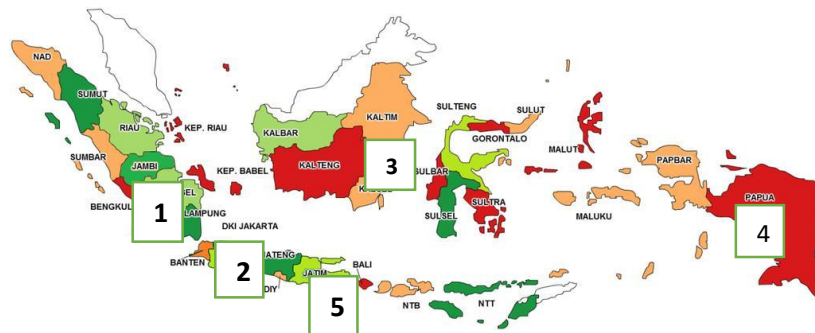
Peninggalan sejarah dari kerajaan Tarumanegara yang tepat sesuai dengan teks tersebut ialah nomor ....

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

10. Kerajaan Kutai merupakan kerajaan Hindu yang terletak di Kalimantan Timur, dengan raja yang terkenal yaitu raja Mulawarman. Prasasti yang menjadi ciri khas dari kerajaan tersebut berupa ....

- a. kaligrafi
- b. yupa (tugu bertulis)
- c. punden berundak
- d. gapura

Perhatikan gambar peta Indonesia dibawah ini untuk menjawab soal nomor 11 dan 12 !



11. Pada gambar peta tersebut, Kerajaan Sriwijaya ditunjukkan oleh nomor ....

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

12. Pada gambar peta tersebut, candi peninggalan sejarah dari kerajaan yang ditunjukkan oleh nomor 1 yaitu ....
- candi borobudur
  - candi prambanan
  - candi muara takus
  - candi mendut
13. Salah satu peninggalan bersejarah pada masa Hindu Budha berupa candi. Pada saat berdirinya kerajaan Hindu Budha candi digunakan sebagai tempat pemujaan roh nenek moyang, tetapi sekarang ini candi digunakan sebagai tempat rekreasi bersejarah serta dikaitkan dengan legenda zaman terdahulu. Terdapat candi yang erat kaitannya dengan legenda cerita Roro Jonggrang dan terletak di Jawa Tengah adalah candi....
- prambanan
  - borobudur
  - mendut
  - muara takus
14. Prasasti ciaruteun merupakan prasasti yang berisikan telapak kaki raja Purnawarman yang mengisahkan tentang kebaikan raja Purnawarwan selama memerintah kerajaan. Prasasti ciaruteun merupakan peninggalan dari kerajaan Hindu yang terletak di Pulau Jawa, kerajaan tersebut yaitu ....
- Majapahit
  - Kutai
  - Tarumanegara
  - Sriwijaya

15. Pada masa Hindu Budha banyak peninggalan sejarah yang dihasilkan, salah satunya peninggalan sejarah dalam bentuk tulisan yang di tulis pada sebuah tugu/ batu tulis. Batu tersebut biasanya berisi tentang kehidupan dan jasa dari raja yang berkaitan dengan kerajaan tersebut. Peninggalan yang dimaksud disebut ....
- arca
  - prasasti
  - karya Sastra
  - candi
16. Berikut nama-nama kerajaan Hindu Budha yang pernah berdiri di Indonesia, meliputi:
- Kutai
  - Tarumanegara
  - Majapahit
  - Sriwijaya
- Kelompok kerajaan Hindu yang terletak di pulau Jawa sesuai dengan teks tersebut ialah nomor....
- 1) dan (2)
  - 2) dan 4)
  - 2) dan 3)
  - 1) dan 4)
17. Bukti adanya Kerajaan Kutai salah satunya yaitu terdapat prasasti yupa yang menjelaskan tentang jasa yang pernah dilakukan oleh Raja Mulawarman selama pemerintahannya. Jasa yang dimaksud adalah....
- membangun saluran air
  - memimpin untuk menyerang musuh
  - memberikan sumbangan kepada kaum brahmana berupa sapi yang banyak
  - mendirikan candi mendut

Bacalah teks dibawah ini untuk menjawab soal nomor 18 dan 19!

**Raja Purnawarman, Panji Segala Raja**



Arbadiyastriindonesia.net

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak.



gambar: <http://www.wikipedia.com>,  
29 Maret 2012, 00

Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan. Para petani senang karena ladang mereka mendapat air dari aliran sungai sehingga menjadi subur. Ladang para petani tidak kekeringan pada musim kemarau.

18. Dari teks bacaan tersebut, sikap yang dilakukan Raja Purnawarman dalam menjaga persatuan dan kesatuan rakyatnya adalah ....
- membuat saluran air
  - memperluas kerajaan
  - membangun istana
  - menyerang kerajaan
19. Salah satu contoh bahwa Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya yang telah dijelaskan pada teks tersebut adalah ....
- memerintah kerajaan dengan waktu yang lama
  - memperbaiki aliran sungai Gangga di daerah Cirebon
  - menyerang bangsa penjajah
  - sangat ditakuti musuhnya

20. Gambar disamping adalah Kitab Negarakertagama yang merupakan salah satu karya sastra peninggalan Kerajaan Hindu Budha karangan Mpu Prapanca yang di dalamnya membahas tentang ....



- a. kehidupan Raja Purnawarman
  - b. kejayaan Kerajaan Majapahit
  - c. menceritakan keberhasilan Airlangga
  - d. kemunduran Kerajaan Majapahit
21. Pada kerajaan Sriwijaya ditemukan beberapa benda peninggalan dari kerajaan tersebut salah satunya terdapat prasasti. Sedikitnya ada 7 buah prasasti yang berhasil ditemukan dan tersebar di sekitar wilayah Sumatera Selatan, Lampung, Jambi dan Bangka Belitung. Berikut ini prasasti yang ditemukan di Desa Palas Pasemah yang berisikan kutukan bagi orang yang berperilaku jahat yaitu ....
- a. prasasti kedukan bukit
  - b. prasasti palas pasemah
  - c. prasasti talang tuo
  - d. prasasti kota kapur

Bacalah teks dibawah ini untuk menjawab soal nomor 22 dan 23!

Raja Airlangga berasal dari kerajaan Medang kamulan. Kerajaan Medang Kamulan disebut juga Kerajaan Jenggala. Raja Airlangga diangkat menjadi raja pada tahun 1019 menggantikan Raja Dharmawangsa. Setelah menjadi raja, Airlangga menggalang kekuatan untuk menyerang musuh Raja Airlangga berhasil merebut kembali wilayah dari musuh.



22. Berdasarkan teks tersebut, Raja Airlangga adalah raja di kerajaan Medang Kamulan atau disebut dengan....
- a. jenggala
  - b. singasari
  - c. majapahit
  - d. kerajaan mataram

23. Dibawah ini sikap gigih yang dimiliki oleh raja Airlangga yang ditunjukkan pada teks tersebut yaitu ....
- Airlangga gemar berperang
  - Airlangga menggalang kekuatan untuk menyerang musuh
  - Airlangga menduduki tahta menggantikan raja Dharmawangsa
  - Airlangga diangkat menjadi raja pada tahun 1019
24. Setiap kerajaan memiliki raja dengan jasa yang pernah dilakukan demi kepentingan rakyatnya, terdapat salah satu raja yang terkenal dengan jasanya dalam membangun aliran sungai Gomati untuk kesejahteraan rakyatnya dan memerintah kerajaan Tarumanegara sampai mencapai puncak kejayaan, yaitu raja ....
- Purnawarman
  - Mulawarman
  - Aswawarman
  - Kertanegara
25. Berikut nama-nama raja pada masa Hindu Budha!

No	Nama raja
1)	Gajah Mada
2)	Hayam Wuruk
3)	Purnawarman
4)	Mulawarman

Raja yang pernah memerintah di kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh nomor

....

- 1) dan 2)
- 1) dan 3)
- 1) dan 3)
- 3) dan 4)

26. Gambar candi disamping merupakan salah satu peninggalan dari kerajaan Sriwijaya, candi tersebut adalah....



- a. candi cangkuang
  - b. candi borobudur
  - c. candi muara takus
  - d. candi prambanan
27. Prasasti merupakan salah satu benda peninggalan dari Kerajaan Hindu Budha yang berisikan tulisan. Prasasti memiliki fungsi untuk menuliskan berbagai peristiwa penting yang berkaitan dengan kerajaan tersebut. Tulisan tersebut menggunakan huruf pallawa dengan bahasa ....

- a. Indonesia
  - b. sansekerta
  - c. Jawa
  - d. pallawa
28. Gambar disamping adalah prasati ciaruteun yang merupakan benda peninggalan Kerajaan Tarumanegara. Salah satu isi prasasti tersebut yaitu menyebutkan sikap raja Purnawarman yang telah memimpin kerajaan Tarumanegara. Sikap tersebut yaitu....



- a. raja baik yang dapat mengayomi dan melindungi rakyatnya seperti halnya dewa Wisnu
- b. raja yang gigih dalam melawan penjajah
- c. sumpah Raja Purnawarman untuk menyatukan nusantara
- d. raja yang dermawan

29. Gambar disamping merupakan prasasti yupa peninggalan dari kerajaan Kutai berisikan tentang seorang raja yang terkenal dengan sikap dermawannya karena telah mempersembahkan 20.000 ekor sapi kepada kaum Brahmana. Raja yang dimaksud adalah ...



- a. Purnawarman
  - b. Hayam Wuruk
  - c. Gajah Mada
  - d. Mulawarman
30. Kerajaan Majapahit merupakan salah satu kerajaan Hindu yang berada di Pulau Jawa. Terdapat raja-raja yang terkenal dari kerajaan Majapahit, salah satunya yaitu terdapat raja yang terkenal dengan sumpahnya untuk menyatukan seluruh wilayah nusantara melalui sumpah palapa yaitu ....
- a. Hayam Wuruk
  - b. Purnawarman
  - c. Gajah Mada
  - d. Jayabaya
31. Berikut daftar nama-nama raja, meliputi:
- 1) Sultan Iskandar Muda
  - 2) Mulawarman
  - 3) Sultan Hasanuddin
  - 4) Purnawarman
- Dari daftar nama-nama raja tersebut, tokoh raja yang terkenal pada masa kerajaan Hindu Budha ditunjukkan oleh nomor ....
- a. 1) dan 2)
  - b. 2) dan 4)
  - c. 3) dan 4)
  - d. 2) dan 3)

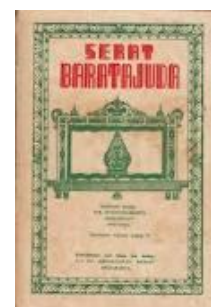


Bacalah teks dibawah ini untuk menjawab soal nomor 32 !

Gambar disamping merupakan salah satu raja dari Kerajaan Panjalu atau Kadiri. Atas perintahnya, pujangga-pujangga keraton berhasil menyusun kitab Baratayuda. Kitab ini ditulis oleh Mpu Sedah dan diselesaikan oleh Mpu Panuluh. Kitab Baratayudha dimaksudkan untuk mengabadikan kebesaran raja dan memperingati kemenangan Raja Jayabaya.



32. Isi dari kitab Baratayudha adalah...
- kitab ini tergambar kerukunan umat beragama di Majapahit antara umat Hindu dengan umat Budha, serta terdapat ungkapan Bhinneka Tunggal Ika
  - mengabadikan kebesaran raja dan memperingati kemenangan Raja Jayabaya
  - mengisahkan peristiwa terjadinya Bubat
  - perjalanan Hayam wuruk ke daerah-daerah lain
33. Berdirinya kerajaan Hindu Budha di Indonesia memberikan pengaruh terhadap kehidupan masyarakat salah satunya pada bidang agama/kepercayaan. Kepercayaan menyembah roh nenek moyang disebut....
- animisme
  - dinamisme
  - animisme-dinamisme
  - akulturasi
34. Gambar disamping adalah kitab Bharatayuda yang ditulis oleh Mpu Sedah. Hal tersebut menandakan bahwa sejak berdirinya kerajaan Hindu Budha di Indonesia, masyarakat Indonesia sudah mengenal bahasa Sansekerta dengan huruf Pallawa. Hal itu membuktikan bahwa adanya pengaruh Hindu Budha terhadap kehidupan masyarakat di bidang ....
- politik dan pemerintahan
  - bidang seni dan tari
  - bidang agama
  - bidang sastra dan bahasa



35. Pengaruh masuknya Hindu Budha di Indonesia menyebabkan berbagai bidang kehidupan masyarakat semakin maju dan berkembang, salah satunya pada sistem pendidikan di Indonesia. Adapun pengaruh yang ditimbulkan yaitu berdirinya lembaga ....
- ekonomi
  - bahasa
  - pendidikan
  - pemerintahan
36. Candi merupakan salah satu peninggalan dari kerajaan Hindu Budha. Candi memiliki beberapa fungsi, selain untuk pemujaan roh juga berfungsi sebagai....
- perdagangan
  - taman
  - tempat makam raja-raja
  - industri
37. Berikut tindakan terhadap benda-benda bersejarah, meliputi:
- 1) mengamati benda bersejarah
  - 2) mencatat informasi penting dari benda bersejarah
  - 3) mengunjungi museum benda bersejarah
  - 4) mengambil benda bersejarah tanpa izin
- Dari beberapa tindakan tersebut, tindakan yang tidak termasuk melestarikan benda benda bersejarah ditunjukkan nomor ....
- 1) dan 2)
  - 2) dan 3)
  - 3) dan 4)
  - 4)

38. Benda-benda peninggalan sejarah patut kita jaga dan lestarikan. Ada berbagai usaha yang dapat kita lakukan untuk melestarikan benda peninggalan sejarah pada masa Hindu Budha salah satunya mengunjungi tempat-tempat bersejarah termasuk usaha ....
- a. melihat sejarah
  - b. bermain-main di tempat bersejarah
  - c. menghargai sejarah
  - d. acuh tak acuh
39. Berikut sikap melestarikan peninggalan sejarah, meliputi:
- 1) mempelajari peristiwa sejarah
  - 2) membuat kotor bangunan bersejarah
  - 3) bersikap acuh tak acuh terhadap sejarah
  - 4) mengunjungi bangunan bersejarah
- Dari sikap tersebut, sikap yang dapat kita lakukan untuk melestarikan peninggalan sejarah sebagai seorang pelajar ditunjukkan oleh nomor ....
- a. 1) dan 2)
  - b. 2) dan 3)
  - c. 1) dan 4)
  - d. 2) dan 4)
40. Adanya peninggalan sejarah dapat menambah wawasan kita tentang sejarah oleh karena itu perlu kita lestarikan dengan baik. Terdapat berbagai upaya untuk melestarikan benda peninggalan sejarah, salah satunya yaitu turut menjaga kebersihan dan keutuhan benda sejarah saat mengunjungi tempat tersebut termasuk sikap ....
- a. menghargai peninggalan sejarah
  - b. menaati tata tertib
  - c. merusak peninggalan sejarah
  - d. mempelajari sejarah

**Lampiran 15****KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST***

No Soal	Jawaban	No soal	jawaban	No Soal	Jawaban	No Soal	Jawaban
1	B	11	A	21	B	31	C
2	C	12	C	22	A	32	B
3	C	13	A	23	B	33	A
4	A	14	C	24	A	34	D
5	C	15	B	25	A	35	C
6	B	16	C	26	C	36	C
7	C	17	C	27	B	37	D
8	B	18	A	28	A	38	C
9	A	19	B	29	D	39	C
10	B	20	B	30	C	40	A

**PEDOMAN PENSKORAN SOAL UJI COBA**

Soal Pilihan ganda

1. Jika Jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0
3. Skor maksimal 40
4. Skor minimal 0

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

## Lampiran 16

DAFTAR NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST* KELOMPOK KONTROL

No.	Nama	Kode	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	ANJ	KK 01	67,5	70
2.	ARRM	KK 02	55	60
3.	AH	KK 03	70	72,5
4.	DP	KK 04	50	57,5
5.	DH	KK 05	45	55
6.	DEF	KK 06	80	82,5
7.	FNT	KK 07	62,5	65
8.	FA	KK 08	40	45
9.	IAK	KK 09	55	62,5
10.	JPS	KK 10	70	75
11.	MDP	KK 11	60	65
12.	MFM	KK 12	67,5	67,5
13.	MAA	KK 13	85	90
14.	MAAH	KK 14	40	50
15.	MRAS	KK 15	52,5	55
16.	NFN	KK 16	82,5	87,5
17.	NLS	KK 17	65	67,5
18.	NYPW	KK 18	30	45
19.	NN	KK 19	82,5	85
20.	RPA	KK 20	67,5	72,5
21.	RDN	KK 21	87,5	87,5
22.	SAP	KK 22	60	62,5
23.	SCH	KK 23	70	75
24.	YBM	KK 24	40	42,5
25.	YH	KK 25	57,5	60
26.	YKA	KK 26	75	75
27.	ZM	KK 27	70	72,5
28.	ZNJ	KK 28	60	60

## Lampiran 17

## SKOR PRETEST TERTINGGI DAN TERENDAH KELAS KONTROL

## 1. Skor Tertinggi

87,5

LEMBAR JAWAB SOAL PRETEST  
 PENELITIAN EKSPERIMEN KEEFEKTIFAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*  
 BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR  
 IPS SISWA KELAS IV GUGUS SULTAN AGUNG KABUPATEN JEPARA

Nama: Ri Ska Dwi No Fito  
 Kelas: 4  
 No. Presensi 21

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

21.	A	<del>X</del>	C	D	
22.	<del>X</del>	B	C	D	
23.	A	<del>X</del>	C	D	
24.	<del>X</del>	B	C	D	
25.	<del>X</del>	B	C	D	
26.	A	B	<del>X</del>	D	
27.	A	<del>X</del>	C	D	
28.	<del>X</del>	A	<del>X</del>	C	D
29.	A	B	C	<del>X</del>	
30.	A	B	<del>X</del>	D	
31.	A	B	<del>X</del>	D	
32.	A	<del>X</del>	C	D	
33.	<del>X</del>	B	C	D	
34.	A	B	C	<del>X</del>	
35.	A	B	<del>X</del>	D	
36.	A	B	<del>X</del>	D	
37.	A	<del>X</del>	C	D	
38.	A	B	<del>X</del>	D	
39.	A	B	<del>X</del>	D	
40.	<del>X</del>	B	C	D	

$$S = 5$$

$$b = 35$$

## 2. Skor Terendah

30

LEMBAR JAWAB SOAL PRETEST  
 PENELITIAN EKSPERIMEN KEEFEKTIFAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*  
 BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR  
 IPS SISWA KELAS IV GUGUS SULTAN AGUNG KABUPATEN JEPARA

Nama *YOKA JUNIORA*  
 Kelas *5/2*  
 No. Presensi *18*

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

<del>21</del>	A	B	<del>X</del>	D
<del>22</del>	A	B	C	<del>X</del>
23	A	<del>X</del>	C	D
<del>24</del>	A	B	<del>X</del>	D
<del>25</del>	A	<del>X</del>	C	D
26	A	B	<del>X</del>	D
<del>27</del>	A	B	C	<del>X</del>
28	<del>X</del>	B	C	D
29	A	B	C	<del>X</del>
<del>30</del>	A	<del>X</del>	C	D
<del>31</del>	<del>X</del>	B	C	D
<del>32</del>	A	B	<del>X</del>	D
<del>33</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	C	D
<del>34</del>	A	B	<del>X</del>	D
<del>35</del>	A	<del>X</del>	C	D
36	A	B	<del>X</del>	D
<del>37</del>	<del>X</del>	B	C	D
<del>38</del>	A	<del>X</del>	C	D
<del>39</del>	A	<del>X</del>	C	D
<del>40</del>	A	B	<del>X</del>	D

$$S = 28$$

$$b = 12$$

## Lampiran 18

SKOR *POSTTEST* TERTINGGI DAN TERENDAH KELAS KONTROL

## 1. Skor Tertinggi

90

LEMBAR JAWAB SOAL *POSTTEST*

PENELITIAN EKSPERIMEN KEEFEKTIFAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*  
 BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR  
 IPS SISWA KELAS IV GUGUS SULTAN AGUNG KABUPATEN JEPARA

Nama : *muhammad aili*  
 Kelas : *A*  
 No. Presensi : *13*

1.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
<del>2.</del>	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
5.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
6.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
7.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
<del>8.</del>	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
9.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
10.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
11.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
12.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
13.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
14.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
15.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
16.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
<del>17.</del>	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
18.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
19.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
20.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

21.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
22.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
23.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
24.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
25.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
26.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
27.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
28.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
29.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
30.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
31.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
32.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
<del>33.</del>	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
34.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
35.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
36.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
37.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
38.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
39.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
40.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

$$S = 4$$

$$B = 36$$



## 2. Skor Terendah

42,5

## LEMBAR JAWAB SOAL POSTTEST

PENELITIAN EKSPERIMEN KEEFEKTIFAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*  
 BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR  
 IPS SISWA KELAS IV GUGUS SULTAN AGUNG KABUPATEN JEPARA

Nama *Yasmin Bhandrika*  
 Kelas *IV*  
 No. Presensi *24*

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

21	X	B	C	D
22	A	B	X	D
23	A	B	C	X
24	A	X	C	D
25	X	B	C	D
26	A	B	C	D
27	A	X	C	D
28	A	B	X	D
29	X	B	C	D
30	A	X	C	D
31	A	B	X	D
32	A	B	X	D
33	A	B	C	X
34	A	B	C	X
35	A	X	C	D
36	A	B	X	D
37	A	X	C	D
38	X	B	C	D
39	A	B	X	D
40	X	B	C	D

S = 23

B = 17

## Lampiran 19

DAFTAR NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST* KELOMPOK EKSPERIMEN

No.	Nama	Kode	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	ABI	KE 01	75	87,5
2.	ANS	KE 02	40	55
3.	AAK	KE 03	62,5	75
4.	AA	KE 04	65	77,5
5.	AF	KE 05	70	85
6.	AE	KE 06	75	87,5
7.	BAH	KE 07	72,5	85
8.	ERM	KE 08	40	50
9.	FNS	KE 09	72,5	85
10.	FKK	KE 10	60	72,5
11.	MAW	KE 11	52,5	70
12.	MAN	KE 12	62,5	75
13.	MDRN	KE 13	72,5	87,5
14.	MIH	KE 14	57,5	72,5
15.	MSW	KE 15	40	60
16.	MTMS	KE 16	82,5	92,5
17.	MWS	KE 17	80	87,5
18.	NINA	KE 18	75	82,5
19.	NDR	KE 19	62,5	72,5
20.	NN	KE 20	90	90
21.	NDA	KE 21	82,5	90
22.	NARP	KE 22	70	77,5
23.	NAS	KE 23	62,5	70
24.	NMS	KE 24	85	95
25.	PP	KE 25	70	80
26.	RAM	KE 26	30	50
27.	RON	KE 27	40	55
28.	RAR	KE 28	50	60
29.	SAS	KE 29	70	85
30.	SAS	KE 30	62,5	75
31.	VSA	KE 31	80	90
32.	VAR	KE 32	52,5	70
33.	FZ	KE 33	60	72,5

## Lampiran 20

SKOR *PRETEST* TERTINGGI DAN TERENDAH KELAS EKSPERIMEN

## 1. Skor Tertinggi

90

LEMBAR JAWAB SOAL *PRETEST*

PENELITIAN EKSPERIMEN KEEFEKTIFAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*  
 BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR  
 IPS SISWA KELAS IV GUGUS SULTAN AGUNG KABUPATEN JEPARA

Nama : Najwa Nisfil  
 Kelas : IV  
 No. Presensi : 20

layali

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

21	A	X	C	D
22	X	B	C	D
23	A	X	C	D
24	X	B	C	D
25	X	B	C	D
26	A	B	X	D
27	A	X	C	D
28	A	X	C	D
29	A	B	C	X
30	A	B	X	D
31	A	B	X	D
32	A	X	C	D
33	X	B	C	D
34	A	B	C	X
35	A	B	X	D
36	A	B	X	D
37	A	B	C	X
38	X	B	C	D
39	A	B	X	D
40	X	B	C	D

S = 4  
 B = 36

## 2. Skor Terendah

30

## LEMBAR JAWAB SOAL PRETEST

PENELITIAN EKSPERIMEN KEEFEKTIFAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*  
 BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR  
 IPS SISWA KELAS IV GUGUS SULTAN AGUNG KABUPATEN JEPARA

Nama : Rachel Azwa Maulida  
 Kelas : 4  
 No. Presensi : 26

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

21	X	B	C	D
22	A	B	X	D
23	X	B	C	D
24	X	B	C	D
25	A	X	C	D
26	X	B	C	D
27	A	B	X	D
28	A	X	C	D
29	A	X	C	D
30	X	B	C	D
31	A	X	C	D
32	A	B	C	X
33	X	B	C	D
34	A	B	C	X
35	X	B	C	D
36	A	X	C	D
37	X	B	C	D
38	A	B	X	D
39	A	X	C	D
40	A	B	C	X

S = 28

B = 12

## Lampiran 21

## SKOR POSTTEST TERTINGGI DAN TERENDAH KELAS EKSPERIMEN

## 1. Skor Tertinggi

95

## LEMBAR JAWAB SOAL POSTTEST

PENELITIAN EKSPERIMEN KEEFEKTIFAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR  
IPS SISWA KELAS IV GUGUS SULTAN AGUNG KABUPATEN JEPARA

Nama : NURUL MAULA SAIFAH  
Kelas : IV  
No. Presensi : 24

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

21.	A	B	<del>X</del>	D
22.	<del>X</del>	B	C	D
23.	A	<del>X</del>	C	D
24.	<del>X</del>	B	C	D
25.	<del>X</del>	B	C	D
26.	A	B	<del>X</del>	D
27.	A	<del>X</del>	C	D
28.	<del>X</del>	B	C	D
29.	A	B	C	<del>X</del>
30.	A	B	<del>X</del>	D
31.	A	B	<del>X</del>	D
32.	A	<del>X</del>	C	D
33.	<del>X</del>	B	C	D
34.	A	B	C	<del>X</del>
35.	A	B	<del>X</del>	D
36.	A	B	<del>X</del>	D
37.	A	B	C	<del>X</del>
38.	A	B	<del>X</del>	D
39.	A	B	<del>X</del>	D
40.	<del>X</del>	B	C	D

S=2  
B=30

## 2. Skor Terendah

50

LEMBAR JAWAB SOAL POSTTEST  
 PENELITIAN EKSPERIMEN KEEFEKTIFAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*  
 BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR  
 IPS SISWA KELAS IV GUGUS SULTAN AGUNG KABUPATEN JEPARA

Nama ebitRiyan M.  
 Kelas IV  
 No. Presensi 8

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

<del>21.</del>	A	B	C	D
22.	<del>A</del>	B	C	D
23.	A	<del>B</del>	C	D
<del>24.</del>	A	B	<del>C</del>	D
<del>25.</del>	A	<del>B</del>	C	D
26.	A	B	<del>C</del>	D
<del>27.</del>	A	B	C	<del>D</del>
28.	<del>A</del>	B	C	D
<del>29.</del>	A	B	<del>C</del>	D
<del>30.</del>	<del>A</del>	B	C	D
31.	A	B	<del>C</del>	D
<del>32.</del>	<del>A</del>	B	C	D
<del>33.</del>	A	<del>B</del>	C	D
34.	A	B	C	<del>D</del>
<del>35.</del>	<del>A</del>	B	C	D
36.	A	B	<del>C</del>	D
<del>37.</del>	A	<del>B</del>	C	D
38.	A	B	<del>C</del>	D
39.	A	B	<del>C</del>	D
<del>40.</del>	A	B	C	<del>D</del>

S: 20

B: 20

## Lampiran 22

**UJI NORMALITAS DATA *PRETEST* KELAS KONTROL  
MENGUNAKAN UJI *LILIEFORS***

No	Xi	Zi	F (Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	30	-2,1753	0,0148	0,0357	0,0209
2	40	-1,5041	0,0662	0,0714	0,0051
3	40	-1,5041	0,0662	0,1071	0,0408
4	40	-1,5041	0,0662	0,1428	0,0765
5	45	-1,1685	0,1212	0,1785	0,0572
6	50	-0,833	0,2024	0,2142	0,0118
7	52,5	-0,6652	0,2529	0,25	0,0029
8	55	-0,4974	0,3094	0,2857	0,0237
9	55	-0,4974	0,3094	0,3214	0,0119
10	57,5	-0,3296	0,3708	0,3571	0,0137
11	60	-0,1618	0,4357	0,3928	0,0428
12	60	-0,1618	0,4357	0,4285	0,0071
13	60	-0,1618	0,4357	0,4642	0,0285
14	62,5	0,0059	0,5023	0,5	0,0023
15	65	0,1737	0,5689	0,5357	0,0332
16	67,5	0,3415	0,6336	0,5714	0,0622
17	67,5	0,3415	0,6336	0,6071	0,0265
18	67,5	0,3415	0,6336	0,6428	0,0091
19	70	0,5093	0,6947	0,6785	0,0161
20	70	0,5093	0,6947	0,7142	0,0195
21	70	0,5093	0,6947	0,75	0,0552
22	70	0,5093	0,6947	0,7857	0,0909
23	75	0,8449	0,8009	0,8214	0,0204
24	80	1,1805	0,8811	0,8571	0,0239
25	82,5	1,3483	0,9112	0,8928	0,0183
26	82,5	1,3483	0,9112	0,9285	0,0173
27	85	1,5161	0,9352	0,9642	0,0290
28	87,5	1,6839	0,9539	1	0,0461
Rata-rata		62,4107			
Simpangan baku		14,8991			
Signifikansi		0,05			
N		28			
Liliefors Tabel		0,162			
Liliefors Hitung		0,0909			

## Lampiran 23

**UJI NORMALITAS DATA *PRETEST* KELAS EKSPERIMEN  
MENGUNAKAN UJI *LILIEFORS***

No	$X_i$	$Z_i$	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
1	30	-2,3135	0,0103	0,0303	0,0199
2	40	-1,6394	0,0505	0,0606	0,0100
3	40	-1,6394	0,0505	0,0909	0,0404
4	40	-1,6394	0,5050	0,1212	0,0706
5	40	-1,6394	0,5050	0,1515	0,1009
6	50	-0,9652	0,1672	0,1818	0,0146
7	52,5	-0,7967	0,2128	0,2121	0,0006
8	52,5	-0,7967	0,2128	0,2424	0,0296
9	57,5	-0,4596	0,3228	0,2727	0,0501
10	60	-0,2911	0,3854	0,3030	0,0824
11	60	-0,2911	0,3854	0,3333	0,0521
12	62,5	-0,1225	0,4512	0,3636	0,0875
13	62,5	-0,1225	0,4512	0,3939	0,0572
14	62,5	-0,1225	0,4512	0,4242	0,0269
15	62,5	-0,1225	0,4512	0,4545	0,0033
16	62,5	-0,1225	0,4512	0,4848	0,0336
17	65	0,0459	0,5183	0,5151	0,0031
18	70	0,3830	0,6491	0,5454	0,1037
19	70	0,3830	0,6491	0,5757	0,0734
20	70	0,3830	0,6491	0,6060	0,0430
21	70	0,3830	0,6491	0,6363	0,0127
22	72,5	0,5515	0,7093	0,6666	0,0427
23	72,5	0,5515	0,7093	0,6969	0,0124
24	72,5	0,5515	0,7093	0,7272	0,0178
25	75	0,7201	0,7642	0,7575	0,0067
26	75	0,7201	0,7642	0,7878	0,0236
27	75	0,7201	0,7642	0,8181	0,0539
28	80	1,0572	0,8547	0,8484	0,0063
29	80	1,0572	0,8547	0,8787	0,0239
30	82,5	1,2257	0,8898	0,9090	0,0192



31	82,5	1,2257	0,8898	0,9393	0,04954
32	85	1,3942	0,8898	0,9696	0,5131
33	90	1,7313	0,9183	1	0,0416
Rata-rata	64,3181				
Simpangan baku	14,8333				
Signifikansi	0,05				
N	33				
Liliefors Tabel	0,1507				
Liliefors Hitung	0,1037				

## Lampiran 24

### UJI HOMOGENITAS DATA *PRETEST* KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN

Uji kesamaan varians atau uji homogenitas dihitung menggunakan uji F dengan *bantuan microsoft excel*. Kriteria pengujian menurut Herhyanto (2012:8.21) yaitu jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti kedua sampel data bersifat homogen. Uji hipotesis ini berpedoman pada taraf signifikanis yaitu  $\alpha = 0,05$ . Langkah-langkah yang digunakan yaitu: pilih menu data pilih menu data pada *microsoft excel*, kemudian pilih data analysis, pilih *F Test: Two Sample For Variances*, kemudian klik OK. Setelah muncul jendela dari analisis *F Test: Two Sample For Variances* klik variable 1 range lalu tarik range data *pretest* kelas eksperimen, klik variable 2 range lalu tarik range data *pretest* kelas kontrol, beri centang pada kolom labels 0,05, terakhir klik kolom *output range* lalu tarik range yang kosong pada halaman *microsoft excel*. Kemudian klik tombol OK. Berikut hasil uji *F Test Two Sample for Variances*:

<i>F Test Two Sample for Variances</i>		
	<i>Pretest Kelas Eksperimen</i>	<i>Pretest Kelas Kontrol</i>
Rata-rata	64,3181	62, 3214
Varians	220,0284	218,4854
N	33	28
Df	32	27
F Hitung	1,007	
F Tabel	1,8724	

## Lampiran 25

**UJI NORMALITAS DATA *POSTTEST* KELAS KONTROL  
MENGUNAKAN UJI *LILIEFORS***

No	Xi	Zi	F (Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	42,5	-1,8364	0,0331	0,0357	0,0025
2	45	-1,6459	0,0498	0,0714	0,0215
3	45	-1,6459	0,0498	0,1071	0,0572
4	50	-1,2651	0,1029	0,1428	0,0399
5	55	-0,8842	0,1882	0,1785	0,0097
6	55	-0,8842	0,1882	0,2142	0,0259
7	57,5	-0,6937	0,2439	0,25	0,006
8	60	-0,5033	0,3073	0,2857	0,0216
9	60	-0,5033	0,3073	0,3214	0,014
10	60	-0,5033	0,3073	0,3571	0,0497
11	62,5	-0,3128	0,3771	0,3928	0,0156
12	62,5	-0,3128	0,3771	0,4285	0,0513
13	65	-0,1224	0,4512	0,4642	0,013
14	65	-0,1224	0,4512	0,5	0,0487
15	67,5	0,068	0,5271	0,5357	0,0085
16	67,5	0,068	0,5271	0,5714	0,0443
17	70	0,2584	0,6019	0,6071	0,0051
18	72,5	0,4489	0,6732	0,6428	0,0303
19	72,5	0,4489	0,6732	0,6785	0,0053
20	72,5	0,4489	0,6732	0,7142	0,041
21	75	0,6393	0,7387	0,75	0,0112
22	75	0,6393	0,7387	0,7857	0,047
23	75	0,6393	0,7387	0,8214	0,0827
24	82,5	1,2106	0,8869	0,8571	0,0298
25	85	1,4011	0,9194	0,8928	0,0265
26	87,5	1,5915	0,9442	0,9285	0,0156
27	87,5	1,5915	0,9442	0,9642	0,02
28	90	1,782	0,9626	1	0,0373
Rata-rata		66,6071			
Simpangan baku		13,1271			
Signifikansi		0,05			
N		28			
Liliefors Tabel		0,162			
Liliefors Hitung		0,0827			

## Lampiran 26

**UJI NORMALITAS DATA *POSTTEST* KELAS EKSPERIMEN  
MENGUNAKAN UJI *LILIEFORS***

No	$X_i$	$Z_i$	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
1	50	-2,1009	0,0178	0,0303	0,0124
2	50	-2,1009	0,0178	0,0606	0,0427
3	55	-1,7025	0,0443	0,0909	0,0465
4	55	-1,7025	0,0443	0,1212	0,0768
5	60	-1,304	0,0961	0,1515	0,0554
6	60	-1,304	0,0961	0,1818	0,0857
7	70	-0,5071	0,306	0,2121	0,0939
8	70	-0,5071	0,306	0,2424	0,0636
9	70	-0,5071	0,306	0,2727	0,0333
10	72,5	-0,3079	0,379	0,3030	0,076
11	72,5	-0,3079	0,379	0,3333	0,0457
12	72,5	-0,3079	0,379	0,3636	0,0154
13	72,5	-0,3079	0,379	0,3939	0,0148
14	75	-0,1086	0,4567	0,4242	0,0324
15	75	-0,1086	0,4567	0,4545	0,0021
16	75	-0,1086	0,4567	0,4848	0,0281
17	77,5	0,0905	0,536	0,5151	0,0209
18	77,5	0,0905	0,536	0,5454	0,0093
19	80	0,2987	0,614	0,5757	0,0382
20	82,5	0,489	0,6875	0,6060	0,0815
21	85	0,6882	0,7543	0,6363	0,1179
22	85	0,6882	0,7543	0,6666	0,0876
23	85	0,6882	0,7543	0,6969	0,0573
24	85	0,6882	0,7543	0,7272	0,027
25	87,5	0,8874	0,8125	0,7575	0,055
26	87,5	0,8874	0,8125	0,7878	0,0247
27	87,5	0,8874	0,8125	0,8181	0,0055
28	87,5	0,8874	0,8125	0,8484	0,0358
29	90	1,0867	0,8614	0,8787	0,0173
30	90	1,0867	0,8614	0,9090	0,0476

31	90	1,0867	0,8614	0,9393	0,0779
32	92,5	1,2859	0,9007	0,9696	0,0689
33	95	1,4851	0,9312	1	0,06875
Rata-rata	76,3636				
Simpangan baku	12,5482				
Signifikansi	0,05				
N	33				
Liliefors Tabel	0,1507				
Liliefors Hitung	0,118				

## Lampiran 27

### UJI HOMOGENITAS DATA *POSTTEST* KELAS KONTROL DAN EKSPERIMEN

Uji kesamaan varians atau uji homogenitas dihitung menggunakan uji F dengan *bantuan microsoft excel*. Kriteria pengujian menurut Herhyanto (2012:8.21) yaitu jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti kedua sampel data bersifat homogen. Uji hipotesis ini berpedoman pada taraf signifikanis yaitu  $\alpha = 0,05$ . Langkah-langkah yang digunakan yaitu: pilih menu data pilih menu data pada *microsoft excel*, kemudian pilih data analysis, pilih *F Test: Two Sample For Variances*, kemudian klik OK. Setelah muncul jendela dari analisis *F Test: Two Sample For Variances* klik variable 1 range lalu tarik range data *posttest* kelas eksperimen, klik variable 2 range lalu tarik range data *posttest* kelas kontrol, beri centang pada kolom labels 0,05, terakhir klik kolom *output range* lalu tarik range yang kosong pada halaman *microsoft excel*. Kemudian klik tombol OK. Berikut hasil uji *F Test Two Sample for Variances*:

<i>F Test Two Sample for Variances</i>		
	<i>Postest Kelas Eksperimen</i>	<i>Postest Kelas Kontrol</i>
Rata-rata	76,3636	66,6071
Varians	157,4574	172,3214
N	33	28
Df	32	27
F Hitung	0,9137	
F Tabel	1,8724	

## Lampiran 28

### ANALISIS UJI HIPOTESIS

Data *posttest* dihitung menggunakan uji *independent sample T test* dengan bantuan *microsoft excel*. Kriteria pengujian menurut Sugiyono (2016:97) yaitu jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dengan signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan ( $df$ ) =  $n - 2$ . Karena kedua data homogen maka hasil perhitungan dapat dilihat pada kolom *Equal variance assumed*. Langkah-langkah yang digunakan yaitu: pilih menu data pada *microsoft excel*, kemudian pilih data analysis, pilih *T test: two sample Assuming Equal Variances*, setelah muncul jendela dari analisis *T test: two sample Assuming Equal variances* klik variable 1 range lalu tarik range data *posttest* kelas eksperimen, klik variable 2 range lalu tarik range data *posttest* kelas kontrol, beri centang pada kolom labels 0,05, terakhir klik kolom *output range* lalu tarik range yang kosong pada halaman *microsoft excel*. Kemudian klik tombol OK. Berikut hasil uji *Independent sample T Test*:

	<i>Postest Kelas Eksperimen</i>	<i>Posttest Kelas Kontrol</i>
<i>Mean</i>	76,3636	66,6071
<i>Varainces</i>	157,4573	172,3214
<i>Observation</i>	33	28
<i>Pooled Variances</i>	164,2595	
<i>Hypothesized Mean Differer</i>	0	
<i>Df</i>	59	Derajat kebebasan
<i>t stat</i>	2,9627	Nilai t hitung
<i>P (T &lt;=T) one tail</i>	0,0021	Nilai p value satu sisi
<i>T critical one tail</i>	1,671	Nilai t tabel satu sisi
<i>P (T &lt;=t) two tail</i>	0,0043	Nilai p value dua sisi
<i>T critical two tail</i>	2,0009	Nilai t tabel dua sisi

**Simpulan:**

Hasil perhitungan menggunakan *Independent Sample T-Test* diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 2,9627, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,0009. Karena  $t_{hitung} = 2,9627 > t_{tabel} = 2,0009$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa model pembelajaran *circuit learning* berbantuan kartu kuartet lebih efektif dibandingkan model *direct instruction* berbantuan gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara.



## Lampiran 29

## UJI N-GAIN KELAS KONTROL

No.	Kode	Pretest	Posttest	SMI	N-Gain	Kriteria
1	KK 01	67,5	70	100	0,0769	Rendah
2	KK 02	55	60	100	0,1111	Rendah
3	KK 03	70	72,5	100	0,0833	Rendah
4	KK 04	50	57,5	100	0,15	Rendah
5	KK 05	45	55	100	0,1818	Rendah
6	KK 06	80	82,5	100	0,125	Rendah
7	KK 07	62,5	65	100	0,0667	Rendah
8	KK 08	40	45	100	0,0833	Rendah
9	KK 09	55	62,5	100	0,1667	Rendah
10	KK 10	70	75	100	0,1667	Rendah
11	KK 11	60	65	100	0,125	Rendah
12	KK 12	67,5	67,5	100	0	Rendah
13	KK 13	85	90	100	0,1667	Rendah
14	KK 14	40	50	100	0,1667	Rendah
15	KK 15	52,5	55	100	0,0526	Rendah
16	KK 16	82,5	87,5	100	0,2857	Rendah
17	KK 17	65	67,5	100	0,0714	Rendah
18	KK 18	30	45	100	0,2142	Rendah
19	KK 19	80	85	100	0,25	Rendah
20	KK 20	67,5	72,5	100	0,1538	Rendah
21	KK 21	87,5	87,5	100	0,2	Rendah
22	KK 22	60	62,5	100	0,0625	Rendah
23	KK 23	70	75	100	0,1667	Rendah
24	KK 24	40	42,5	100	0,0416	Rendah
25	KK 25	57,5	60	100	0,0588	Rendah
26	KK 26	75	75	100	0	Rendah
27	KK 27	70	72,5	100	0,0833	Rendah
28	KK 28	60	60	100	0	Rendah
Rata-rata		62,3	66,6		0,1182	
Varians					0,0728	

**UJI N-GAIN KELAS EKSPERIMEN**

<b>No.</b>	<b>Kode</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>	<b>SMI</b>	<b>N-Gain</b>	<b>Kriteria</b>
1	KE 01	75	87,5	100	0,5	Sedang
2	KE 02	40	55	100	0,25	Rendah
3	KE 03	62,5	75	100	0,33	Sedang
4	KE 04	65	77,5	100	0,35	Sedang
5	KE 05	70	85	100	0,5	Sedang
6	KE 06	75	87,5	100	0,5	Sedang
7	KE 07	72,5	85	100	0,45	Sedang
8	KE 08	40	50	100	0,16	Rendah
9	KE 09	72,5	85	100	0,45	Sedang
10	KE 10	60	72,5	100	0,31	Sedang
11	KE 11	52,5	70	100	0,36	Sedang
12	KE 12	62,5	75	100	0,33	Sedang
13	KE 13	72,5	87,5	100	0,54	Sedang
14	KE 14	57,5	72,5	100	0,35	Sedang
15	KE 15	40	60	100	0,33	Sedang
16	KE 16	82,5	92,5	100	0,42	Sedang
17	KE 17	80	87,5	100	0,375	Sedang
18	KE 18	75	82,5	100	0,3	Rendah
19	KE 19	62,5	72,5	100	0,266	Rendah
20	KE 20	90	90	100	0,5	Sedang
21	KE 21	82,5	90	100	0,42	Sedang
22	KE 22	70	77,5	100	0,25	Rendah
23	KE 23	62,5	70	100	0,2	Rendah
24	KE 24	85	95	100	0,5	Sedang
25	KE 25	70	80	100	0,33	Sedang
26	KE 26	30	50	100	0,28	Rendah
27	KE 27	40	55	100	0,25	Rendah
28	KE 28	50	60	100	0,2	Rendah
29	KE 29	70	85	100	0,5	Sedang
30	KE 30	62,5	75	100	0,33	Sedang
31	KE 31	80	90	100	0,5	Sedang
32	KE 32	52,5	70	100	0,36	Sedang
33	KE 33	60	72,5	100	0,31	Sedang
	Rata-rata	64,3	72,5		0,36	Sedang
	Varians				0,104	

Uji N-Gain Peningkatan *Pretest Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Nilai N-Gain	Kriteria
Kontrol	62,3214	66,6071	0,1182	Rendah
Eksperimen	64,3181	76,3636	0,3664	Sedang

## Lampiran 30

## AKTIVITAS SISWA KELAS KONTROL

## 1. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Pertama

No	Kode	1	2	3	4	5	6	7	Skor total
1	KK 01	3	3	3	2	2	2	2	17
2	KK 02	3	2	2	1	1	1	2	12
3	KK 03	4	3	3	2	2	2	2	18
4	KK 04	3	2	2	1	1	1	1	11
5	KK 05	3	1	1	1	1	1	1	9
6	KK 06	4	3	3	3	3	2	3	21
7	KK 07	3	3	2	2	2	2	2	16
8	KK 08	3	1	1	1	1	1	1	9
9	KK 09	3	2	1	1	2	1	1	11
10	KK 10	3	2	3	2	2	2	3	17
11	KK 11	3	1	2	2	1	2	2	13
12	KK 12	3	2	3	2	2	2	2	16
13	KK 13	4	3	3	3	3	3	3	22
14	KK 14	3	1	1	1	1	1	2	10
15	KK 15	3	1	1	1	2	1	2	11
16	KK 16	4	4	3	3	3	3	3	23
17	KK 17	3	2	2	2	2	1	2	14
18	KK 18	3	1	1	1	1	1	1	9
19	KK 19	4	3	3	3	3	3	3	22
20	KK 20	4	2	2	2	2	2	2	16
21	KK 21	4	4	3	3	3	3	3	23
22	KK 22	3	2	2	2	1	2	2	14
23	KK 23	4	3	3	2	2	3	2	19
24	KK 24	3	1	2	1	1	1	1	10
25	KK 25	3	2	2	1	1	1	2	12
26	KK 26	4	3	3	2	2	3	3	20
27	KK 27	4	3	3	2	2	2	3	19
28	KK 28	4	3	2	2	1	2	2	16
Jumlah		95	63	62	51	50	51	58	430
Skor Maksimal		112	112	112	112	112	112	112	784
Persentase		84,82%	56,25%	55,36%	45,54%	44,64%	45,54%	51,79%	54,85%

## 2. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Kedua

No	Kode	1	2	3	4	5	6	7	Skor total
1	KK 01	4	3	3	2	2	2	3	19
2	KK 02	3	2	2	1	1	2	2	13
3	KK 03	4	3	3	3	3	3	3	21
4	KK 04	3	2	2	1	1	1	1	12
5	KK 05	3	1	2	1	1	2	1	11
6	KK 06	4	3	3	3	3	2	3	21
7	KK 07	3	2	2	2	2	2	2	15
8	KK 08	3	2	1	1	1	1	1	10
9	KK 09	3	2	2	1	1	1	2	13
10	KK 10	3	3	3	2	2	2	3	19
11	KK 11	3	2	2	2	2	2	2	14
12	KK 12	4	2	3	2	2	2	2	17
13	KK 13	4	3	3	3	3	3	3	22
14	KK 14	3	1	1	1	1	1	2	10
15	KK 15	3	2	2	1	1	1	2	13
16	KK 16	4	4	3	3	3	3	3	23
17	KK 17	4	2	2	2	2	1	2	15
18	KK 18	3	1	1	1	1	1	2	10
19	KK 19	4	3	3	3	3	3	3	22
20	KK 20	4	2	2	2	2	2	2	16
21	KK 21	4	4	4	3	3	3	3	24
22	KK 22	3	3	2	2	1	2	2	15
23	KK 23	4	3	3	2	2	3	2	19
24	KK 24	3	1	2	1	1	1	1	10
25	KK 25	3	2	2	1	1	2	2	13
26	KK 26	4	3	3	3	2	3	3	21
27	KK 27	4	3	3	2	2	2	3	19
28	KK 28	4	3	3	2	2	2	2	18
Jumlah		98	67	67	53	53	55	62	455
Skor Maksimal		112	112	112	112	112	112	112	784
Persentase		87,50%	59,82%	59,82%	47,32%	49,11%	55,36%	55,36%	58,04%

## 3. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Ketiga

No	Kode	1	2	3	4	5	6	7	Skor total
1	KK 01	4	3	4	2	3	2	3	21
2	KK 02	3	2	2	1	2	2	3	15
3	KK 03	4	3	4	3	2	3	3	22
4	KK 04	3	2	2	1	2	1	1	12
5	KK 05	3	1	2	1	1	2	2	12
6	KK 06	4	3	3	3	3	2	3	21
7	KK 07	4	2	2	2	3	3	3	19
8	KK 08	3	2	1	1	1	1	2	11
9	KK 09	3	2	2	1	2	1	2	13
10	KK 10	4	3	4	2	3	2	3	21
11	KK 11	3	2	2	2	1	2	2	14
12	KK 12	4	2	4	2	2	3	2	19
13	KK 13	4	3	3	3	3	3	3	22
14	KK 14	3	4	1	2	1	1	2	14
15	KK 15	3	3	2	1	2	1	2	13
16	KK 16	4	4	3	3	3	3	4	24
17	KK 17	4	2	2	2	2	1	3	16
18	KK 18	3	1	2	2	1	1	2	12
19	KK 19	4	3	3	3	3	3	3	22
20	KK 20	4	2	2	2	2	2	2	16
21	KK 21	4	4	4	3	3	3	4	25
22	KK 22	4	3	2	2	2	2	2	17
23	KK 23	4	3	3	2	3	3	2	20
24	KK 24	3	1	2	3	2	2	1	14
25	KK 25	3	2	3	2	1	2	2	15
26	KK 26	4	3	3	3	2	3	3	21
27	KK 27	4	3	3	3	3	3	3	22
28	KK 28	4	3	3	2	2	3	2	19
Jumlah		101	71	73	59	60	60	69	493
Skor Maksimal		112	112	112	112	112	112	112	784
Persentase		90,18%	63,39%	65,18%	52,68%	53,57%	53,57%	61,61%	62,88%

## 4. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Keempat

No	Kode	1	2	3	4	5	6	7	Skor total
1	KK 01	4	3	4	3	3	2	3	22
2	KK 02	3	2	3	1	2	2	3	16
3	KK 03	4	3	4	3	2	3	3	22
4	KK 04	3	2	3	2	2	1	1	14
5	KK 05	3	2	2	1	2	2	2	14
6	KK 06	4	3	3	3	3	3	4	23
7	KK 07	4	2	2	2	3	3	3	19
8	KK 08	3	2	1	1	1	1	2	11
9	KK 09	4	3	2	3	2	1	2	17
10	KK 10	4	3	4	2	3	3	3	22
11	KK 11	4	3	3	2	2	2	2	18
12	KK 12	4	3	4	3	2	3	3	22
13	KK 13	4	4	3	4	3	3	4	25
14	KK 14	3	3	2	2	1	1	2	14
15	KK 15	3	3	2	2	2	1	2	15
16	KK 16	4	4	3	3	3	3	4	24
17	KK 17	4	3	2	2	2	2	3	18
18	KK 18	3	1	2	2	1	1	2	12
19	KK 19	4	3	4	3	3	3	4	24
20	KK 20	4	2	3	2	3	2	2	18
21	KK 21	4	4	4	3	4	3	4	26
22	KK 22	4	3	3	2	2	2	2	18
23	KK 23	4	4	3	3	3	3	2	22
24	KK 24	3	2	2	3	2	3	1	16
25	KK 25	4	2	3	3	1	2	2	17
26	KK 26	4	3	4	3	3	3	3	23
27	KK 27	4	4	4	3	3	3	3	24
28	KK 28	4	3	3	3	3	3	2	21
Jumlah		104	79	82	69	66	64	73	537
Skor Maksimal		112	112	112	112	112	112	112	784
Persentase		92,86%	70,54%	73,21%	61,61%	58,93%	57,14%	65,18%	68,49%

## 5. Rata-rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

No	Kode	Skor Pertemuan ke				Skor Total
		1	2	3	4	
1	KK 01	17	19	21	22	79
2	KK 02	12	13	15	16	56
3	KK 03	18	21	22	22	83
4	KK 04	11	12	12	14	49
5	KK 05	9	11	12	14	46
6	KK 06	21	21	21	23	86
7	KK 07	16	15	19	19	69
8	KK 08	9	10	11	11	41
9	KK 09	11	13	13	17	54
10	KK 10	17	19	21	22	79
11	KK 11	13	14	14	18	59
12	KK 12	16	17	19	22	74
13	KK 13	22	22	22	25	91
14	KK 14	10	10	14	14	48
15	KK 15	11	13	14	15	53
16	KK 16	23	23	24	24	94
17	KK 17	14	15	16	18	63
18	KK 18	9	10	12	12	43
19	KK 19	22	22	22	24	90
20	KK 20	16	16	16	18	66
21	KK 21	23	24	25	26	98
22	KK 22	14	15	17	18	64
23	KK 23	19	19	20	22	80
24	KK 24	10	10	14	16	50
25	KK 25	12	13	15	17	57
26	KK 26	20	21	21	23	85
27	KK 27	19	29	21	24	83
28	KK 28	16	18	19	21	74
Jumlah		430	455	492	537	1914
Rata-rata skor siswa						
Skor maksimal						
Persentase						



**Lampiran 31****AKTIVITAS SISWA KELAS EKSPERIMEN**

## 1. Persentase Aktivitas Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama

No	Kode	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor total
1	KE 01	4	3	3	2	3	2	3	4	4	3	31
2	KE 02	3	1	2	1	2	1	2	2	1	1	16
3	KE 03	3	2	1	2	3	1	3	3	3	2	23
4	KE 04	4	2	3	2	2	2	3	2	4	2	26
5	KE 05	4	3	2	2	2	2	3	3	4	3	28
6	KE 06	4	3	3	2	3	2	2	4	4	3	30
7	KE 07	4	2	2	3	2	1	3	2	3	2	24
8	KE 08	3	1	2	1	2	1	1	1	3	2	17
9	KE 09	4	3	3	2	2	2	2	3	4	3	28
10	KE 10	3	2	3	1	2	1	3	2	3	2	22
11	KE 11	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2	17
12	KE 12	4	2	3	1	2	2	1	3	3	3	24
13	KE 13	4	3	2	2	2	3	2	3	4	3	28
14	KE 14	3	1	2	1	1	2	1	1	3	1	16
15	KE 15	3	1	1	1	2	1	2	3	2	1	17
16	KE 16	4	3	3	2	2	2	4	4	4	3	31
17	KE 17	4	3	3	2	3	2	2	4	3	4	30
18	KE 18	4	2	3	2	2	2	3	3	3	3	27
19	KE 19	3	2	1	2	1	3	2	3	3	4	24
20	KE 20	4	3	3	2	3	2	4	4	4	3	32
21	KE 21	4	3	3	2	3	2	4	4	3	2	30
22	KE 22	4	3	2	3	2	1	3	3	3	4	28
23	KE 23	4	2	3	2	2	1	2	3	2	3	24
24	KE 24	4	3	3	2	3	2	3	3	4	3	30
25	KE 25	4	2	3	2	2	1	2	4	4	2	26
26	KE 26	3	1	1	1	1	1	2	1	3	1	15
27	KE 27	3	1	1	2	1	2	2	2	1	2	17
28	KE 28	3	1	1	2	1	1	2	2	3	1	17
29	KE 29	4	3	3	3	2	3	2	3	4	3	30
30	KE 30	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28
31	KE 31	4	3	3	3	2	4	3	4	4	3	33
32	KE 32	3	1	2	1	1	2	2	2	1	2	17
33	KE 33	3	2	3	2	1	3	2	3	4	2	25
Jumlah		118	70	78	62	65	58	83	93	103	81	811
Skor Maksimal		132	132	132	132	132	132	132	132	132	132	1320
Persentase		89%	53%	59%	47%	49%	44%	63%	70%	78%	61%	61%

## 2. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua

No	Kode	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor total
1	KE 01	4	3	3	2	3	2	3	4	4	4	32
2	KE 02	3	2	2	1	2	2	3	3	1	2	21
3	KE 03	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	29
4	KE 04	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3	30
5	KE 05	4	2	2	3	2	3	3	3	4	3	29
6	KE 06	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	34
7	KE 07	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	32
8	KE 08	3	1	3	2	2	2	2	2	3	2	22
9	KE 09	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	32
10	KE 10	4	2	3	3	2	1	3	3	4	3	28
11	KE 11	3	2	2	1	1	2	2	3	3	2	21
12	KE 12	4	3	3	2	3	3	1	3	3	3	28
13	KE 13	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	34
14	KE 14	3	1	2	2	2	2	2	1	3	1	19
15	KE 15	3	2	1	1	2	1	1	2	3	1	17
16	KE 16	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37
17	KE 17	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	37
18	KE 18	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	34
19	KE 19	3	2	2	2	1	3	3	3	3	4	26
20	KE 20	4	4	4	2	4	3	4	4	4	3	36
21	KE 21	4	3	3	2	4	4	4	4	3	2	33
22	KE 22	4	4	3	3	2	2	4	4	3	4	33
23	KE 23	4	2	4	2	2	1	2	3	3	3	26
24	KE 24	4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	33
25	KE 25	4	2	3	2	2	3	3	3	4	2	28
26	KE 26	3	1	2	1	1	2	2	1	3	2	18
27	KE 27	3	1	1	2	1	2	2	2	2	2	18
28	KE 28	3	2	2	3	1	1	2	2	3	1	20
29	KE 29	4	3	4	3	2	2	3	4	4	3	32
30	KE 30	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	30
31	KE 31	4	3	3	4	2	3	4	4	4	3	34
32	KE 32	3	2	2	1	1	2	2	2	3	2	20
33	KE 33	3	3	3	2	1	3	3	3	4	3	28
Jumlah		120	83	93	76	77	85	93	102	111	91	931
Skor Maksimal		132	132	132	132	132	132	132	132	132	132	1320
Persentase		91%	63%	70%	58%	58%	64%	70%	77%	84%	69%	71%

## 3. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Ketiga

No	Kode	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor total
1	KE 01	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	37
2	KE 02	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	27
3	KE 03	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37
4	KE 04	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	35
5	KE 05	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	34
6	KE 06	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
7	KE 07	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	36
8	KE 08	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	28
9	KE 09	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	36
10	KE 10	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	35
11	KE 11	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	30
12	KE 12	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	35
13	KE 13	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38
14	KE 14	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	28
15	KE 15	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	28
16	KE 16	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
17	KE 17	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
18	KE 18	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38
19	KE 19	4	2	3	2	3	4	3	3	3	4	39
20	KE 20	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	31
21	KE 21	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38
22	KE 22	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	39
23	KE 23	4	3	4	3	2	4	3	3	3	4	37
24	KE 24	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	33
25	KE 25	4	4	3	4	2	4	3	4	4	2	38
26	KE 26	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	34
27	KE 27	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	37
28	KE 28	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	38
29	KE 29	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	30
30	KE 30	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	37
31	KE 31	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
32	KE 32	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	39
33	KE 33	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37
Jumlah		125	106	113	103	103	109	115	119	121	118	11324
Skor Maksimal		132	132	132	132	132	132	132	132	132	132	1320
Persentase		95%	80%	86%	78%	78%	83%	87%	90%	92%	89%	86%

## 4. Persentase Aktivitas Kelas Eksperimen Kelas Eksperimen Pertemuan Keempat

No	Kode	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor total
1	KE 01	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38
2	KE 02	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	31
3	KE 03	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
4	KE 04	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	36
5	KE 05	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
6	KE 06	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
7	KE 07	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
8	KE 08	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	30
9	KE 09	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	37
10	KE 10	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	36
11	KE 11	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	33
12	KE 12	4	3	3	4	2	4	4	4	4	3	37
13	KE 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
14	KE 14	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	37
15	KE 15	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	30
16	KE 16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	40
17	KE 17	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	39
18	KE 18	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38
19	KE 19	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	34
20	KE 20	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	39
21	KE 21	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	40
22	KE 22	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	37
23	KE 23	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	34
24	KE 24	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	39
25	KE 25	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	38
26	KE 26	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	31
27	KE 27	4	3	2	3	3	3	4	3	3	2	30
28	KE 28	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	34
29	KE 29	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
30	KE 30	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38
31	KE 31	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
32	KE 32	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	35
33	KE 33	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38
Jumlah		132	118	116	111	114	118	124	123	124	122	1202
Skor Maksimal		132	132	132	132	132	132	132	132	132	132	1320
Persentase		100%	89%	88%	84%	86%	89%	94%	93%	94%	92%	91%

## 5. Rata-rata Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

No	Kode	Skor Pertemuan ke				Skor Total
		1	2	3	4	
1	KE 01	31	32	37	38	138
2	KE 02	16	21	27	31	95
3	KE 03	23	29	37	38	127
4	KE 04	26	30	35	36	127
5	KE 05	28	29	34	38	129
6	KE 06	30	34	39	40	143
7	KE 07	24	32	36	39	131
8	KE 08	17	22	28	30	97
9	KE 09	28	32	35	37	133
10	KE 10	22	28	30	36	121
11	KE 11	17	21	35	33	101
12	KE 12	24	28	38	37	124
13	KE 13	28	34	28	40	140
14	KE 14	16	19	28	37	100
15	KE 15	17	17	28	30	92
16	KE 16	31	37	38	40	146
17	KE 17	30	37	39	39	145
18	KE 18	27	34	38	38	137
19	KE 19	24	26	34	34	115
20	KE 20	32	36	39	39	145
21	KE 21	30	33	40	40	142
22	KE 22	28	33	37	37	135
23	KE 23	24	26	34	34	117
24	KE 24	30	33	38	39	140
25	KE 25	26	28	34	38	126
26	KE 26	15	18	27	31	91
27	KE 27	17	18	28	30	93
28	KE 28	17	20	30	34	101
29	KE 29	30	32	37	39	138
30	KE 30	28	30	37	38	133
31	KE 31	33	34	39	39	145
32	KE 32	17	20	29	35	101
33	KE 33	25	28	37	38	128
Jumlah		811	931	1132	1202	4076
Rata-rata skor siswa						123,51152
Skor maksimal						5280
Persentase						77%

## Lampiran 32

**RATA-RATA AKTIVITAS SISWA KELAS KONTROL DAN KELAS  
EKSPERIMEN**

SKOR INDIKATOR	KELAS KONTROL	SKOR INDIKATOR	KELAS EKSPERIMEN
1	398	1	495
2	280	2	377
3	284	3	400
4	232	4	352
5	229	5	359
6	230	6	370
7	262	7	415
		8	437
		9	459
		10	412
SKOR TOTAL	1915	SKOR TOTAL	4076
SKOR MAKSIMAL	3136	SKOR MAKSIMAL	5280
JUMLAH SISWA	28	JUMLAH SISWA	33
RATA-RATA	68,39	RATA-RATA	123,51
PERSENTASE	61%	PERSENTASE	77%

### Lampiran 33

## SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

### 1. Kelas Uji Coba



PEMERINTAH KABUPATEN JEPARA  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
SD NEGERI 01 PECANGAAN WETAN

Alamat: Jl. Flamboyan, Pulodarat, Kec. Pecangaan, Jepara

#### SURAT KETERANGAN

Nomor 421.2/058/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Zainudin S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : SD Negeri 01 Pecangaan Wetan

Membenarkan bahwa mahasiswa dengan keterangan yang tercantum di bawah ini.

Nama : Nora Sara Damayanti  
NIM : 1401416031  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Semarang  
Keperluan : Penelitian skripsi dengan judul” Keefektifan Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara”

Pada tanggal 9 Oktober 2019, telah melaksanakan penelitian skripsi di SD Negeri 01 Pecangaan Wetan, UPTD Pendidikan Kecamatan Pecangaan.

Demikian surat ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jepara, 9 Oktober 2019  
Kepala Sekolah  
Zainudin S.Pd  
NIP. 196512051988061003

## 2. Kelas Kontrol



PEMERINTAH KABUPATEN JEPARA  
 DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
 SD NEGERI 02 PECANGAAN WETAN  
 Alamat: Jl. Kyai Santri, Sawah, Pecangaan Wetan, Kec. Pecangaan, Jepara

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 44.2 / X / 2019.

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Risang Purwari Budi Mulyanto S.Pd  
 NIP : 196703201994021001  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Instansi : SD Negeri 02 Pecangaan Wetan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Nora Sara Damayanti  
 NIM : 1401416031  
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan observasi penelitian di SD Negeri 02 Pecangaan Wetan pada Senin, 25 November – 8 Desember guna memperoleh data skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jepara, 16 Desember 2019  
 Kepala Sekolah  
  
 Risang Purwari Budi Mulyanto S.Pd  
 NIP. 196703201994021001



## 3. Kelas Eksperimen



PEMERINTAH KABUPATEN JEPARA  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA**  
**SD NEGERI 01 KARANGRANDU**  
 Alamat: Jl. Pecangaan-Kedung, Karangrandu, Jepara

**SURAT KETERANGAN**Nomor *421.2/038/2019*

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Satyaning Dyah Langgeng Nglutiati S.Pd  
 NIP : 196610101991030215  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Instansi : SD Negeri 01 Karangrandu

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Nora Sara Damayanti  
 NIM : 1401416031  
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan observasi penelitian di SD Negeri 01 Karangrandu pada Senin, 25 November – 8 Desember guna memperoleh data skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus Sultan Agung Kabupaten Jepara”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jepara, 29 November 2019

Kepala Sekolah



## Lampiran 34

### DOKUMENTASI

#### 1. Kelas Uji Coba



Peneliti membagikan soal uji coba



Siswa mengerjakan soal uji coba

#### 2. Kelas Kontrol



Mengerjakan *pretest*



Pendahuluan "Berdoa"



Menyampaikan tujuan pembelajaran



Menyajikan materi pelajaran/  
Demonstrasi



Diskusi kelompok



Mengerjakan *posttest*

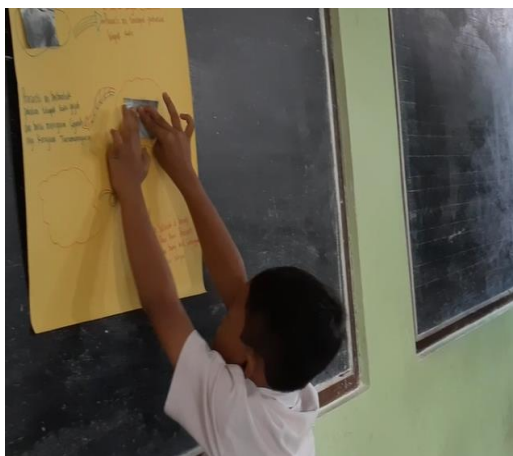
### 3. Kelas Eksperimen



Mengerjakan *pretest*



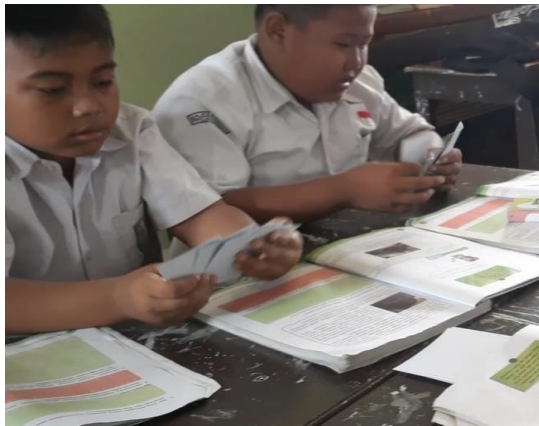
Pendahuluan “Berdoa”



Menempel gambar



Menjelaskan contoh peta konsep



Bermain kartu kuartet secara berkelompok



Mempresentasikan hasil diskusi



Membuat catatan/rangkuman



Mengerjakan *posttest*