



**KEEFEKTIFAN PENERAPAN
MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI SIDOHARJO 02
KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

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

**Oleh
Intan Dwi Candra
1401416064**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**KEEFEKTIFAN PENERAPAN
MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI SIDOHARJO 02
KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

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

**Oleh
Intan Dwi Candra
1401416064**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Penerapan Model *Teams Games Tournament* Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal" karya,

Nama : Intan Dwi Candra

NIM : 1401416064

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

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

Tegal, 11 Juni 2020

Mengetahui,

Koordinator PGSD Tegal



Dosen Pembimbing



Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal", karya:

Nama : Intan Dwi Candra

NIM : 1401416064

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 13 Juli 2020 .

Semarang, 13 Juli 2020

Panitia Ujian

Sekretaris,



Ketua,
Dr. Edy Purwanto, M.Si.
NIP 196301211987031001



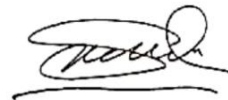
Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

Penguji I



Eka Titi Andaryani, M.Pd.
NIP 19831129 200812 2 003

Penguji II



Drs. Suwandi, M.Pd.
NIP 19580710 198703 1 003

Penguji III



Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Dwi Candra

NIM : 1401416064

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

Judul : Keefektifan Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT)
Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri
Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal

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

Tegal,.....



Intan Dwi Candra
1401416064

**SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Dwi Candra

NIM : 1401416064

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Keefektifan Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal".

Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi (sinta), dan 20 artikel dari jurnal nasional.

Atas pernyataan ini **Saya secara pribadi** siap menanggung risiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.

Mengetahui,
Koordinator Prodi PGSD Tegal



UNNES
Dr. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP. 19630721 198803 1 001

Tegal, 8 Juni 2020

Yang membuat Pernyataan



Intan Dwi Candra
NIM 1401416064

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Jangan beri kesempatan pada diri sendiri untuk menunda-nunda sesuatu yang harus dilakukan. Pastikan untuk segera bertindak seperti yang telah anda putuskan! Action is power!. (Andrie Wongso).
2. “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan lain, dan hanya kepada Tuhanmu-lah hendaknya kamu berharap. (QS. Al-Insyirah: 6-8).
3. Jika kamu tak suka sesuatu, ubahlah. Jika tak bisa, maka ubahlah cara pandangmu tentangnya. (Maya Angelou).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, Ibu Khomsatun, dan Bapak Nuridin
2. Adik tercinta, Tegar Bayu Setiawan
3. Nenek dan kakek, Ibu Waslah dan Bapak Sakhuri

ABSTRAK

Candra, Intan Dwi. 2020. *Keefektifan Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal*. Sarjana Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Utoyo, M.Pd. 495.

Kata Kunci: hasil belajar, minat belajar, model *Teams Games Tournament*.

Salah satu faktor yang menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal adalah guru kurang inovatif dalam menerapkan model pembelajaran sehingga siswa merasa pasif dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Penerapan model *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran membuat siswa menjadi lebih aktif dan senang. Penelitian ini bertujuan untuk menguji Keefektifan Model *Teams Games Tournament* ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal.

Desain penelitian menggunakan *Quasi Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini berjumlah 88 siswa terdiri dari 43 siswa kelas eksperimen dan 45 siswa kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes, dan angket.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil uji hipotesis penelitian ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis perbedaan minat belajar menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,798 > 1,988$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,006 < 0,05$), sedangkan uji perbedaan hasil belajar menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,803 > 1,988$) dan nilai signifikansi kurang dari $0,05$ ($0,006 < 0,05$). Uji keefektifan minat belajar menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,426 > 2,018$) dan nilai signifikansi kurang dari $0,05$ ($0,001 < 0,05$) sedangkan uji keefektifan hasil belajar menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,756 > 2,018$) dan nilai signifikansi kurang dari $0,05$ ($0,001 < 0,05$). Penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik ditinjau dari minat belajar dan hasil belajar karena selisih rata-rata nilai awal dan akhir minat belajar di kelas eksperimen yaitu 2,32 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu (-1,86) dan selisih rata-rata nilai awal dan akhir hasil belajar di kelas eksperimen yaitu 38,3 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 33,44.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* telah terbukti efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal. Disarankan kepada guru hendaknya menggunakan model *Teams Games Tournament*, karena terbukti efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dan dukungan dalam penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., Koordprodi PGSD Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
5. Drs. Utoyo, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, menyarankan, dan memotivasi penulis selama penyusunan skripsi.
6. Drs. Noto Suharto, M.Pd., dosen wali yang telah mengarahkan sejak awal perkuliahan dan selalu memotivasi penulis.
7. Dosen PGSD Tegal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu

Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan.

8. Staf TU UPP Tegal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dalam hal administrasi.
9. Kepala Sekolah SD Negeri Sidoharjo 02 yang telah mengizinkan melaksanakan penelitian.
10. Guru kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
11. Rekan-rekan seperjuangan PGSD UNNES Tegal yang saling memberi dukungan dan doa.
12. Keluarga besar yang mendoakan, mendukung, dan menyemangati penulis dalam perjalanan studi pendidikan strata satu.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Tegal, Juni 2020



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB	
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.5.1 Tujuan Umum	11
1.5.2 Tujuan Khusus.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.6.1 Manfaat Teoritis	12
1.6.2 Manfaat Praktis	12
II. KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Belajar	14
2.1.2 Pembelajaran	22

2.1.3	Karakteristik Anak Usia SD	29
2.1.4	Model Pembelajaran	32
2.2	Kajian Empiris	39
2.3	Kerangka Berpikir	49
2.4	Hipotesis Penelitian	52
III.	METODE PENELITIAN	54
3.1	Desain Penelitian	54
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	56
3.3	Populasi dan Sampel	57
3.3.1	Populasi	57
3.3.2	Sampel	57
3.4	Variabel Penelitian	58
3.4.4	Variabel Bebas	58
3.4.5	Variabel Terikat	58
3.5	Definisi Operasional Variabel	59
3.5.4	Variabel Model <i>Teams Games Tournament</i>	59
3.5.5	Variabel Minat Belajar	59
3.5.6	Variabel Hasil Belajar	60
3.6	Data Penelitian	61
3.6.4	Sumber Data	61
3.6.5	Jenis Data	61
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	61
3.7.4	Teknik Pengumpulan Data	62
3.7.5	Instrumen Penelitian	65
3.8	Uji Prasyarat	75
3.8.1	Uji Normalitas	76
3.8.2	Uji Homogenitas	76
3.8.3	Uji Kesamaan Rata-Rata	77
3.9	Teknik Analisis Data	77
3.9.1	Analisis Deskripsi Data	77
3.9.2	Analisis Akhir	79

IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	82
4.1	Hasil Penelitian	82
4.1.1	Pelaksanaan Pembelajaran	82
4.1.2	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian.....	97
4.1.3	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian.....	122
4.2	Pembahasan	134
4.2.1	Perbedaan Penerapan Model TGT dan Model Konvensional Ditinjau dari Minat Belajar Siswa	135
4.2.2	Perbedaan Penerapan Model TGT dan Model Konvensional Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	138
4.2.3	Keefektifan Penerapan Model TGT Ditinjau dari Minat Belajar.....	142
4.2.4	Keefektifan Penerapan Model TGT Ditinjau dari Hasil Belajar.....	144
4.2.5	Penerapan Model TGT Lebih Baik Ditinjau dari Minat Belajar.....	146
4.2.6	Penerapan Model TGT Lebih Baik Ditinjau dari Hasil Belajar.....	147
4.3	Implikasi Penelitian.....	148
4.3.1	Implikasi Teoritis	148
4.3.2	Implikasi Praktis.....	150
V.	PENUTUP	152
5.1	Simpulan.....	152
5.2	Saran.....	154
5.2.1	Bagi Guru	154
5.2.2	Bagi Sekolah	155
5.2.3	Bagi Peneliti Lanjutan	155
	DAFTAR PUSTAKA	157
	LAMPIRAN.....	165

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kompetensi Dasar	32
3.1 Dimensi dan Indikator Minat Belajar Siswa	60
3.2 Skala <i>Likert</i>	67
3.3 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Uji Coba.....	69
3.4 Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Angket.....	70
3.5 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji Coba	72
3.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	73
3.7 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	74
3.8 Hasil Analisis Tingkat Daya Beda Soal	75
4.1 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Model <i>Teams Games Tournament</i>	99
4.2 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Model Konvensional	101
4.3 Data Awal Minat Belajar Siswa.....	104
4.4 Data Akhir Minat Belajar Siswa	105
4.5 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	108
4.6 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	112
4.7 Data Tes Awal Siswa.....	115
4.8 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal.....	115
4.9 Data Tes Akhir Siswa	117
4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir	118
4.11 Indikator Hasil Belajar Siswa	120
4.12 Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar.....	123
4.13 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar	124
4.14 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar.....	125
4.15 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar	126
4.16 Hasil Uji Perbedaan Minat Belajar.....	128
4.17 Hasil Uji Perbedan Hasil Belajar Siswa.....	129
4.18 Hasil Uji Keefektifan Minat Belajar Siswa.....	131

4.19 Hasil Uji Keefektifan Hasil Belajar	132
--	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Penempatan Siswa dalam Meja <i>Tournament</i>	36
2.2 Kerangka Berpikir	51
3.1 Desain Penelitian.....	55
4.1 Histogram Indikator Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	109
4.2 Histogram Indikator Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	113
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen....	116
4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol	116
4.5 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen ...	119
4.6 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol.....	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	166
2. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	167
3. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	169
4. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	171
5. Daftar Nilai PAS Siswa Kelas Eksperimen.....	173
6. Daftar Nilai PAS Siswa Kelas Kontrol	175
7. Silabus Pembelajaran	177
8. Silabus Pengembangan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	183
9. Silabus Pengembangan Pembelajaran Kelas Kontrol	191
10. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	199
11. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	210
12. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3	220
13. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 4	230
14. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 5	240
15. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 6	250
16. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	260
17. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	268
18. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3	276
19. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 4	283
20. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 5	290
21. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 6	297
22. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Minat Belajar	353
23. Angket Uji Coba Minat Belajar	354
24. Lembar Validasi Angket Minat Belajar Penilai Ahli 1	357
25. Lembar Validasi Angket Minat Belajar Penilai Ahli 2	363
26. Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba	369
27. Soal Tes Uji Coba	375

28.	Lembar Validasi Uji Coba Soal Tes Penilai Ahli 1	383
29.	Lembar Validasi Uji Coba Soal Tes Penilai Ahli 2.....	389
30.	Tabulasi Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar	395
31.	Tabulasi Hasil Uji Coba Soal Tes	398
32.	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Uji Coba.....	401
33.	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Uji Coba	404
34.	Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	406
35.	Hasil Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba.....	407
36.	Lembar Pengamatan Kelas Eksperimen Pertemuan 1.....	408
37.	Lembar Pengamatan Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	410
38.	Lembar Pengamatan Kelas Eksperimen Pertemuan 3.....	412
39.	Lembar Pengamatan Kelas Eksperimen Pertemuan 4.....	414
40.	Lembar Pengamatan Kelas Eksperimen Pertemuan 5.....	416
41.	Lembar Pengamatan Kelas Eksperimen Pertemuan 6.....	418
42.	Lembar Pengamatan Kelas Kontrol Pertemuan 1	420
43.	Lembar Pengamatan Kelas Kontrol Pertemuan 2	422
44.	Lembar Pengamatan Kelas Kontrol Pertemuan 3	424
45.	Lembar Pengamatan Kelas Kontrol Pertemuan 4	426
46.	Lembar Pengamatan Kelas Kontrol Pertemuan 5	428
47.	Lembar Pengamatan Kelas Kontrol Pertemuan 6	430
48.	Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa.....	432
49.	Angket Minat Belajar Siswa	433
50.	Kisi-Kisi Soal Tes Belajar Siswa	435
51.	Soal Tes Belajar Siswa	441
52.	Hasil <i>Pretest</i> Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	458
53.	Hasil <i>Pretest</i> Angket Minat Belajar Kelas Kontrol.....	460
54.	Uji Statistik <i>Pretest</i> Angket Minat Belajar Siswa	462
55.	Hasil <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen.....	464
56.	Hasil <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	466
57.	Uji Hipotesis <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar Siswa.....	468
58.	Hasil <i>Pretest</i> Soal Tes Kognitif Kelas Eksperimen	470

59.	Hasil <i>Pretest</i> Soal Tes Kognitif Kelas Kontrol	472
60.	Uji Statistik <i>Pretest</i> Hasil Belajar Kognitif	474
61.	Hasil <i>Posttest</i> Soal Tes Kognitif Kelas Eksperimen	476
62.	Hasil <i>Posttest</i> Soal Tes Kognitif Kelas Kontrol	478
63.	Uji Hipotesis <i>Posttest</i> Angket Soal Tes Belajar Siswa	480
64.	Surat Ijin Lembaga	482
65.	Surat Ijin Dinas Pendidikan	483
66.	Surat Bukti Uji Coba	484
67.	Surat Bukti Penelitian	485
68.	Daftar Jurnal	486
69.	Dokumentasi Penelitian	492

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bab yang membahas mengenai dasar-dasar yang digunakan dalam penelitian. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Uraian Penjelasannya sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya dan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dimilikinya sejak lahir agar dapat meningkatkan kualitas hidupnya secara optimal. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam pasal 1 ayat (1) yang menjelaskan bahwa,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya.

Joesoef (1987) dalam Munib (2016:33) berpendapat bahwa, pendidikan terdiri dari dua aspek yaitu sebagai proses dan sebagai hasil atau produk. Sebagai proses mengandung arti proses bantuan, pertolongan, bimbingan, pengajaran, pelatihan. Sedangkan hasil atau produk mengandung arti manusia dewasa, susila, bertanggungjawab, dan mandiri. Ki Hajar Dewantara (1987) dalam Munib (2016:32) menjelaskan pendidikan umumnya adalah segala usaha untuk meningkatkan tumbuhnya budi pekerti seperti kekuatan batin, karakter, pikiran (intelekt), dan tubuh anak. Purwanto (2016:19) menjelaskan bahwa, pendidikan adalah sarana pewarisan keterampilan hidup sehingga keterampilan yang telah ada pada satu generasi dapat dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi berikutnya

sesuai dengan dinamika tantangan hidup yang dihadapi oleh siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan melalui beberapa proses bimbingan, bantuan, pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan potensi diri baik dari segi budi pekerti, kecerdasan, interaksi sosial, ataupun fisik dan psikis. Pendidikan di Indonesia dapat dilaksanakan melalui beberapa jalur pendidikan, salah satunya yaitu jalur pendidikan formal. Pendidikan formal terdiri dari jenjang pendidikan dasar, jenjang pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi harus dilaksanakan sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 dan berfungsi serta bertujuan sebagaimana disebutkan dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 ayat (2) yang menjelaskan bahwa,

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Usaha dan dukungan dari berbagai pihak dibutuhkan dalam membantu mewujudkan fungsi pendidikan tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah penyelenggaraan pendidikan dasar. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Dasar Nomor 20 tahun 2003 Bab VI Pasal 17 ayat 2 bentuk pendidikan dasar adalah sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI). Pendidikan di SD adalah jenjang pendidikan dasar yang berfungsi untuk menempatkan dasar-dasar pengetahuan yang dimiliki siswa dan mengoptimalkan perkembangan siswa melalui kegiatan belajar yang dibimbing oleh guru. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan dilaksanakan sesuai dengan Kurikulum Nasional yang diterapkan di Indonesia.

Kurikulum Nasional yang diterapkan di Indonesia adalah Kurikulum 2013. Mulyasa (2014:39) berpendapat bahwa, Kurikulum 2013 bertujuan untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang inisiatif, kreatif, produktif, dan berkarakter. Pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia adalah pendidikan formal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilaksanakan oleh lembaga

pendidikan dan dilaksanakan melalui sekolah. Melalui sekolah siswa akan memperoleh kesempatan pendidikan yang sama yaitu melalui kegiatan belajar.

Menurut Aunurrahman (2016:35), belajar adalah suatu proses yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, sebagai akibat pengalaman siswa itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya. Slavin (1994) dalam Rifa'i dan Anni (2016:68) berpendapat bahwa, belajar adalah suatu proses dimana siswa menghasilkan perubahan tingkah laku karena hasil dari pengalaman. Pengalaman dapat membatasi macam-macam perubahan perilaku yang dipandang sebagai belajar. Pengalaman dalam makna belajar yaitu berupa pengalaman fisik, psikis, dan sosial (Rifa'i dan Anni (2016:69)). Pengalaman dalam kegiatan belajar yang dialami oleh siswa inilah yang disebut pembelajaran.

Gagne (1981) dalam Rifa'i dan Anni (2016:90) menjelaskan bahwa, pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa dari luar diri siswa yang dipersiapkan untuk mendukung proses internal belajar. Proses pembelajaran dalam satuan pendidikan harus diselenggarakan dengan menyenangkan, interaktif, dan mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran agar tujuan pendidikan yang diinginkan dapat tercapai. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah harus dilaksanakan secara efektif. Pembelajaran efektif adalah proses belajar mengajar yang tidak hanya terpusat pada hasil yang dicapai siswa, namun bagaimana agar siswa mampu mendapatkan pemahaman yang baik, keterampilan-keterampilan, serta pengetahuan dan sikap melalui proses pembelajaran yang disenangi siswa. "Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa" (Aunurrahman, 2016:34). Proses belajar dalam diri siswa dapat tercapai jika siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang dilaksanakan dan pembelajaran bermakna bagi siswa. "Pembelajaran efektif merupakan tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas" (Susanto, 2016:53).

Selain guru, terdapat komponen-komponen pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan efektif. Menurut Rifa'i dan Anni (2016:92) komponen-komponen pembelajaran antara lain: (1) tujuan; (2) subyek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5)

media pembelajaran; dan (6) penunjang. Komponen-komponen tersebut harus saling mendukung antara satu komponen dengan komponen yang lain. Peranan guru dalam mengelola komponen-komponen pembelajaran sangat penting agar terjadi interaksi antara siswa dengan komponen pembelajaran. Interaksi atau komunikasi antara siswa dengan komponen-komponen pembelajaran dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif sehingga adanya hubungan timbal balik antara siswa dengan guru dalam kegiatan pembelajaran. Guru berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang optimal. Guru bukan hanya sebagai pemberi informasi terkait materi pembelajaran tetapi guru berperan sebagai fasilitator, motivator kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, belajar untuk menemukan sebuah konsep, mengemukakan pendapatnya dan lain sebagainya. Pada intinya siswa bukan hanya sebagai penerima tetapi sebagai pelaku dalam kegiatan proses pembelajaran. Karakteristik pembelajaran tersebut terdapat dalam pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terdiri dari beberapa muatan pelajaran yang dijadikan satu tema dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran tematik inilah yang dilaksanakan dalam kurikulum 2013 yang saat ini digunakan di Indonesia. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI yang menyatakan bahwa “Penerapan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran tematik dari kelas I sampai VI”.

Pembelajaran tematik di kelas V semester 2 tahun ajaran 2019/2020 terdapat empat tema yaitu: (1) Panas dan Perpindahannya; (2) Peristiwa dalam Kehidupan; (3) Lingkungan Sahabat Kita; dan (4) Benda-Benda di Sekitar Kita. Pada Tema 7 terdiri dari tiga subtema yang masing-masing terdiri dari 6 Pembelajaran. Subtema tersebut antara lain: (1) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan; (2) Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan; dan (3) Peristiwa Mengisi Kemerdekaan. Pada subtema 1 terdapat lima muatan pelajaran yaitu (1) Bahasa Indonesia; (2) IPA; (3) IPS; (4) PPKn; dan (5) SBdP.

Pembelajaran pada Subtema 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan terdapat karakteristik materi pelajaran yang kompleks sehingga menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agar materi yang disampaikan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, guru dituntut dapat mendorong siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh maksimal.

Rifa'i & Anni (2016:71) menyatakan, "Perubahan perilaku yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar disebut hasil belajar". Purwanto (2016:38) menjelaskan bahwa, hasil belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk memperoleh perubahan tingkah laku. Siswa yang berinteraksi dengan lingkungan belajar yang baik, akan mendapatkan hasil belajar yang baik dan juga sebaliknya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku dalam diri siswa melalui interaksi dalam kegiatan belajarnya. Kegiatan belajar yang dilaksanakan di dalam kelas akan memengaruhi tingkah laku siswa sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan belajar. Perubahan tingkah laku tersebut bagian dari hasil belajar. Hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa itu berbeda-beda tergantung dari faktor-faktor yang memengaruhi siswa tersebut dalam belajar. Menurut Susanto (2016:67), "Minat belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa".

Syah (2005:136) dalam Darmadi (2017:311) menjelaskan bahwa, minat adalah kesukaan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Darmadi (2017:313) menyatakan, "Minat merupakan faktor yang menentukan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar". Susanto (2016:66) menyatakan bahwa, minat merupakan faktor yang berperan penting dalam membantu kegiatan belajar siswa. Minat belajar yang ada dalam diri siswa, akan membuat siswa memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar di kelas. Cara untuk menumbuhkan minat belajar siswa dengan diterapkannya inovasi pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga hasil belajar siswa optimal, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran tematik

dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini dikarenakan dari faktor guru maupun dari sarana prasarana yang belum mendukung untuk proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar siswa kurang optimal. Guru belum menerapkan kegiatan pembelajaran dengan menyenangkan karena adanya faktor dari guru yang belum sepenuhnya mampu menggunakan sarana prasarana dengan maksimal. Kemampuan guru dalam menerapkan sarana prasarana dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru akan mendukung proses pembelajaran di kelas.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas VA dan VB yang menghasilkan beberapa permasalahan diantaranya guru dalam pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, guru lebih banyak menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Minat siswa dalam pembelajaran masih kurang sehingga hasil belajar siswa yang diperoleh kurang optimal. Masih terdapat siswa yang memperoleh nilai kurang dari KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) pada tema yang diajarkan sebelumnya. Hal ini terlihat dari jumlah siswa kelas VA sebanyak 45 siswa hanya 32 siswa atau sekitar 71,11% telah mencapai nilai KBM dan pada kelas VB sebanyak 43 siswa hanya 31 siswa atau sekitar 72,09% telah mencapai nilai KBM.

Oleh karena itu, perlu adanya penerapan model pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat menumbuhkan semangat, antusias, dan minat siswa untuk belajar dan siswa mendapatkan hasil belajar yang optimal. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang cocok digunakan untuk menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas semua siswa tanpa adanya perbedaan status, keterlibatan peran siswa di dalam pembelajaran sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penghargaan (Shoimin, 2017:203).

Ada beberapa alasan peneliti ingin menguji keefektifan model *Teams*

Games Tournament ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan langkah-langkah dari model *Teams Games Tournament* yang terdapat permainan (*game*), *tournament* dan penghargaan kelompok.

Pertama, dalam *game* ini siswa menjawab soal-soal bernomor sehingga dapat membantu mereview dan menguasai materi pelajaran karena karakteristik materi yang terdapat pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan bersifat kompleks. Kedua, dengan adanya *tournament* dapat membantu siswa berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran di kelas melalui interaksi sosialnya serta menumbuhkan jiwa sosial, bertanggungjawab dan kompetisi bersaing secara sehat karena hasil dari proses belajar bukan hanya dari aspek kognitif saja tetapi dari aspek afektif yang dibangun secara bertahap, hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran tematik yang dilaksanakan dalam kurikulum 2013. Ketiga, dengan adanya penghargaan kelompok akan membantu siswa untuk semangat dalam belajar dan kegiatan belajar akan menarik perhatian siswa sehingga hasil belajar yang didapat siswa akan lebih optimal.

Selain itu, keefektifan penerapan model *Teams Games Tournament* juga didukung oleh beberapa peneliti-peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Hamdani, dkk (2019) dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa melalui model *Teams Games Tournament*, hal ini dibuktikan rata-rata nilai keterampilan kolaborasi meningkat pada pra siklus dari 61,81 menjadi 67,27 pada siklus 1. Selanjutnya rata-rata nilai keterampilan kolaborasi pada siklus 1 meningkat menjadi 83,18 pada siklus 2. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Emilia Atika (2016) mahasiswa Universitas Negeri Semarang dalam skripsinya yang berjudul *Keefektifan Model Pembelajaran TGT terhadap Minat dan Hasil Belajar Struktur Bumi pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Marga Ayu 01 Kabupaten Tegal*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penelitian adalah 88,12% dan 70,85%. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 82,7% dan 66,2%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat minat dan hasil belajar siswa yang lebih tinggi di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Marga Ayu 01 Kabupaten Tegal yang mendapatkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dari pada yang menggunakan model konvensional.

Penelitian tentang model *Teams Games Tournament* juga pernah dilakukan oleh Dewi, Parmiti, dan Japa (2017) mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar PKn antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan kelompok siswa yang dibelajarkan bukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas V semester II di SD Gugus III Kecamatan Bangli tahun ajaran 2016/2017. Hal ini dibuktikan dengan t_{hitung} sebesar 3,92, sedangkan t_{tabel} (dengan $db = 68$ dan taraf signifikansi 5%) adalah 1,99. Hal ini berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran tematik dengan judul “Keefektifan Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, ada beberapa permasalahan-permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- (1) Pelaksanaan pembelajaran Kurikulum 2013 di SD Negeri Sidoharjo 02 tidak menjadikan pembelajaran membuat siswa aktif dikarenakan guru masih melaksanakan pembelajaran secara konvensional seperti ceramah,

diskusi, dan penugasan.

- (2) Minat belajar dari dalam diri siswa yang rendah, dibuktikan dengan adanya siswa yang merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.
- (3) Rata-rata hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 pada tema sebelumnya masih rendah dikarenakan masih ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) yaitu sekitar 43,19% siswa belum tuntas KBM.
- (4) Guru tidak memanfaatkan dengan baik dalam penggunaan sarana prasarana karena sarana prasarana belajar yang kurang mendukung untuk pembelajaran efektif.
- (5) Kurangnya kreativitas guru dalam proses pembelajaran, guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran maupun model pembelajaran, sehingga siswa sulit untuk fokus, dan memerhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu adanya pembatasan masalah untuk keefektifan dan kefokusannya penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

- (1) Peneliti memfokuskan pada penerapan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari minat dan hasil belajar. Penerapan model *Teams Games Tournament* dilaksanakan di kelas eksperimen sedangkan di kelas kontrol menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran.
- (2) Karakteristik penelitian diarahkan pada minat dan hasil belajar siswa pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, pembelajaran 1 sampai 6.
- (3) Variabel yang akan diteliti terbatas hanya pada minat dan hasil belajar.
- (4) Minat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat siswa terhadap pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.
- (5) Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar pada ranah kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan?
- (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan?
- (3) Apakah penerapan model *Teams Games Tournament* lebih efektif dari pada model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari minat belajar siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan?
- (4) Apakah penerapan model *Teams Games Tournament* lebih efektif dari pada model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan?
- (5) Apakah penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik dari model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari minat belajar siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan?
- (6) Apakah penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik dari model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan tolok ukur berhasil atau tidaknya penelitian yang hendak dilaksanakan. Jika tujuan tercapai, maka penelitian yang dilaksanakan berhasil. Pada bagian ini akan diuraikan tujuan penelitian secara

umum dan khusus. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk menguji keefektifan penerapan model *Teams Games Tournament* dibandingkan dengan model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari minat dan hasil belajar Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pada siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus adalah tujuan yang bersifat khusus atau rinci. Tujuan khusus mengandung hal-hal yang lebih rinci, detail, dan harus sesuai dengan rumusan masalah. Hal ini dimaksudkan bahwa tujuan khusus merupakan jawaban dari rumusan masalah. Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan minat belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran model konvensional berbasis video pembelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran model konvensional berbasis video pembelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penerapan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari minat belajar siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penerapan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari hasil belajar siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.
- (5) Menganalisis dan mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik dari model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari minat belajar siswa pada Subtema Peristiwa

Kebangsaan Masa Penjajahan.

- (6) Menganalisis dan mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik dari model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah kegunaan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memiliki manfaat secara teoritis ataupun praktis. Penjelasan mengenai manfaat secara teoritis dan praktis pada penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, dan menambah referensi di bidang pendidikan terutama dalam penerapan model *Teams Games Tournament* pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02.

1.6.1 Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang bersifat praktik atau terapan. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti lanjutan. Penjelasan tentang manfaat praktis penelitian sebagai berikut:

1.6.1.1 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi siswa, yaitu:

- (1) Menumbuhkan minat belajar pada siswa terhadap pembelajaran tematik.
- (2) Memberi kemudahan kepada siswa untuk memahami Subtema yang akan diajarkan melalui model *Teams Games Tournament* sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal.

1.6.1.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi guru, yaitu:

- (1) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.
- (2) Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model *Teams Games Tournament* yang diajarkan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.
- (3) Memberi motivasi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, konstruktif, menyenangkan, dan variatif.
- (4) Memberi referensi kepada guru mengenai penggunaan model *Teams Games Tournament*.

1.6.1.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi sekolah, yaitu:

- (1) Memberikan informasi kepada sekolah untuk menciptakan sistem pembelajaran tematik yang lebih bervariasi dan menyenangkan.
- (2) Menambah inovasi dalam penggunaan model-model pembelajaran dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah.

1.6.1.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti, yaitu:

- (1) Menambah wawasan dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif.
- (2) Menambah referensi mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka dalam skripsi berisi teori-teori relevan yang digunakan dalam penelitian. Pada kajian pustaka terdiri dari berbagai jenis referensi yang ada seperti buku, jurnal, skripsi, tesis, disertasi, artikel, dan jenis karya ilmiah lainnya yang sesuai dengan variabel penelitian. Pada bagian ini akan dijelaskan tentang kajian teoritis, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

2.1 Kajian Teori

Kajian teori berisi mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Teori yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu: (a) belajar; (b) pembelajaran; (c) karakteristik anak usia SD; dan (d) model pembelajaran. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

2.1.1 Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa dalam dunia pendidikan. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai pengertian belajar, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, hasil belajar, dan minat belajar.

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Setiap individu mengalami proses belajar. Proses belajar dapat diperoleh melalui pendidikan formal dan pendidikan non formal. Secara umum, masyarakat berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses untuk mencari dan memperoleh ilmu pengetahuan melalui lembaga pendidikan yaitu sekolah. Gagne (1989) dalam Susanto (2016:1) menyatakan, “Belajar sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Aunurrahman (2016:35) menjelaskan bahwa, belajar adalah suatu proses yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh,

sebagai akibat pengalaman siswa berinteraksi dengan lingkungannya. Slameto (2013:2) menjelaskan bahwa, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hilgard (1962) dalam Susanto (2016:3) menyatakan, “Belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan”. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan diperoleh melalui latihan (pengalaman). Fathurrohman dan Sulistyorini (2018:143) menjelaskan bahwa, belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang bersifat tetap sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat dari para ahli mengenai belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses untuk memperoleh perubahan perilaku melalui pengalaman siswa dan interaksi siswa dengan lingkungannya dalam kegiatan belajar yang mencakup perubahan dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut akan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru harus mampu mendorong siswa untuk belajar dengan baik agar memperoleh perubahan perilaku yang baik dalam kegiatan belajarnya.

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar

Setiap siswa dalam kegiatan belajarnya memperoleh hasil belajar yang berbeda-beda. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dilihat pada perbedaan perilaku siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran. Perbedaan perilaku siswa tersebut disebabkan oleh faktor-faktor yang memengaruhi siswa dalam belajar. Menurut Ruseffendi (1991) dalam Susanto (2016:14), terdapat sepuluh macam faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu: kesiapan anak, kecerdasan, kemauan belajar, bakat anak, minat anak, model penyajian materi, suasana belajar, pribadi dan sikap guru, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat. Sudjana (1989:39) dalam Susanto (2016:15) mengemukakan bahwa, ada dua faktor yang memengaruhi belajar siswa yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar siswa. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimiliki siswa atau kecerdasan. Kemampuan adalah potensi yang dimiliki oleh siswa sejak

lahir. Binnet (2008) dalam Susanto (2016:55) mengemukakan, ada tiga aspek kemampuan yaitu *direction*, *adaptation*, dan *criticism*. *Direction* adalah kemampuan untuk memusatkan kepada sesuatu yang dipecahkan. *Adaption* adalah kemampuan untuk adaptasi terhadap suatu masalah yang dihadapi secara fleksibel di dalam menghadapi masalah. *Criticism* adalah kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi ataupun terhadap dirinya sendiri. Sedangkan menurut Slameto (2013:54), faktor-faktor yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa yang sedang belajar. Faktor internal terdiri dari (1) faktor jasmaniah (faktor kesehatan, dan cacat tubuh); (2) faktor psikologis (inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan); dan (3) faktor kelelahan (kelelahan jasmani dan rohani). Pertama, faktor jasmaniah terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh. Siswa yang memiliki tubuh yang sehat akan lebih mudah dalam menerima materi yang dipelajari. Selain faktor kesehatan terdapat pula faktor cacat tubuh. Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. (Slameto, 2013:54-55). Kecacatan tubuh yang dimiliki siswa akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan. Kedua, faktor psikologis terdiri dari inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Faktor-faktor tersebut memengaruhi siswa dalam kegiatan belajar karena siswa akan belajar ketika keadaan psikologis dalam keadaan baik. Ketiga, faktor kelelahan terdiri dari kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani dapat terlihat pada keadaan tubuh yang lelah karena adanya bagian-bagian tubuh yang kurang optimal dalam bekerja. Sedangkan, kelelahan rohani dapat terlihat pada rasa bosan dan lesu pada diri siswa sehingga tidak adanya minat untuk melakukan kegiatan belajar.

Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa yang memengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor ekstern terdiri dari (1) faktor keluarga (cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, suasana rumah); (2) faktor sekolah (metode mengajar, disiplin sekolah, kurikulum); dan (3) faktor masyarakat (bentuk kehidupan masyarakat, teman bergaul). Pertama, faktor keluarga meliputi

cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, dan suasana rumah. Keluarga merupakan tempat pertama kali untuk belajar dan memiliki peranan yang penting dalam mendidik siswa baik untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa. Keluarga harus memberikan contoh yang baik kepada agar dapat terbentuk kepribadian yang baik. Kedua, faktor sekolah meliputi metode mengajar, disiplin sekolah, dan kurikulum. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan tempat anak untuk belajar mendapatkan ilmu pengetahuan dan moral yang baik. Kondisi sekolah berperan penting dalam memengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa. Kondisi sekolah yang nyaman dan aman akan memberikan minat tersendiri dalam proses belajar siswa. Ketiga, faktor masyarakat meliputi bentuk kehidupan masyarakat, dan teman bergaul. Masyarakat merupakan faktor eksternal yang berpengaruh terhadap proses belajar siswa, hal ini terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Susanto (2016:18) menyatakan, dalam masyarakat terdapat beraneka macam tingkah laku manusia dan beraneka macam latar belakang pendidikan. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan lingkungan masyarakat juga memengaruhi kepribadian siswa. Lingkungan masyarakat sebagai tempat siswa melakukan interaksi sosialnya dengan berbagai latar belakang yang berbeda.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa ada dua, yaitu faktor internal, dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang meliputi: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Oleh karena itu, seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran harus memahami faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa karena pada dasarnya setiap siswa memiliki faktor-faktor belajar yang berbeda. Faktor belajar yang dimiliki siswa dalam dirinya akan memengaruhi proses kegiatan belajarnya di sekolah.

2.1.1.3 Hasil Belajar

Siswa dalam melaksanakan proses kegiatan belajarnya di sekolah selalu ada input (masukan), proses, dan output (keluaran) sebagai bagian dari kegiatan belajar di kelas. Input berupa guru yaitu untuk memberikan informasi terkait

pelajaran yang diajarkannya. Proses berupa keterlibatan siswa dalam kegiatan belajarnya dikelas secara langsung, bagaimana siswa dan guru melakukan proses kegiatan belajar. Output berupa hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Rifa'i dan Anni (2016:71) menjelaskan bahwa, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang didapat siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Susanto (2016:5) menjelaskan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Winkel (1996:51) dalam Purwanto (2016:45) menyatakan, "Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya". Menurut Darmadi (2017:253) terdapat dua indikator hasil belajar yaitu:

- (1) Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM);
- (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Darmadi (2017:252) menjelaskan bahwa, prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang disebut hasil belajar. Susanto (2016:5) menjelaskan bahwa, hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa dari kegiatan belajarnya yang meliputi: (1) aspek kognitif; (2) afektif; dan (3) psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Aspek kognitif adalah kemampuan siswa dalam menerima, menyerap, dan memahami arti dari suatu materi atau bahan pelajaran yang dipelajari sehingga memperoleh gambaran dan konsep-konsep mengenai materi yang telah dipelajari. Bahan pelajaran yang dipelajari tersebut diberikan oleh guru kepada siswa agar siswa memperoleh pengetahuan dalam kemampuan berpikir terhadap apa yang dilihat, dibaca, dan didengarkan. Pemahaman konsep yang dimiliki oleh siswa dapat dijadikan sebagai langkah awal dalam mendapatkan suatu ilmu pengetahuan baru dari materi yang telah dipelajari dan siswa akan mendapatkan pembelajaran yang bermakna dari pemahaman konsep-konsep yang dipelajarinya.

Aspek afektif (sikap) adalah perubahan-perubahan yang dimiliki siswa dari kegiatan belajarnya yang berupa perbuatan, perilaku, dan tindakan dalam melakukan sesuatu. Siswa yang memiliki sikap baik maka kegiatan belajar yang dilakukan berhasil dan siswa yang memiliki sikap tidak baik harus diperbaiki dengan bantuan maupun bimbingan guru dan diri siswa sendiri. Sikap sangat penting untuk kehidupan siswa dalam bertindak, sopan santun, bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya.

Aspek psikomotor adalah keterampilan-keterampilan yang diperoleh siswa dalam proses belajarnya. Keterampilan yang mengarahkan siswa untuk memiliki kemampuan mental, fisik dan sosial dalam diri siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Keterampilan proses yang didapat oleh siswa dapat digunakan untuk membantu kehidupan siswa dimasa depan yaitu dengan menerapkan keterampilan-keterampilan yang diperoleh dari kegiatan belajarnya untuk menjalankan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan siswa dalam kegiatan belajarnya sehingga memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap baik perubahan yang berkaitan dengan aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), maupun aspek psikomotor (ketrampilan). Aspek-aspek tersebut merupakan bukti nyata siswa telah melakukan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2.1.1.4 Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya di sekolah. Suatu ilmu akan bermakna bagi siswa jika siswa mengikuti pembelajaran dengan rasa senang disertai adanya minat dari dalam diri siswa. Pada dasarnya rasa minat seseorang terhadap pelajaran itu berbeda-beda tergantung dari diri individu tersebut. Minat memiliki pengaruh besar terhadap kegiatan belajar, apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya dan apabila bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan minat siswa, maka siswa akan belajar dengan sebaik-baiknya (Slameto, 2013:57).

Sukardi (1988:61) dalam Susanto (2016:57) menyatakan, “Minat adalah suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu”. Sudaryono, dkk (2013:90) menyatakan, “Minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut”. Minat dapat diungkapkan melalui pernyataan yang menunjukkan rasa suka terhadap suatu hal dan juga dapat diketahui melalui aktivitas yang dilakukannya. Slameto (2013:180) menyatakan, “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Suatu minat dapat digambarkan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih suka terhadap suatu hal daripada hal lainnya serta dapat digambarkan melalui partisipasi siswa dalam melakukan aktivitasnya. Darmadi (2017: 307) menjelaskan bahwa, minat adalah suatu keadaan dimana seseorang memiliki perhatian terhadap sesuatu dan disertai adanya keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut.

Minat yang dimiliki oleh siswa dalam kegiatan belajar pada dasarnya berbeda-beda tergantung dari dalam diri siswa. Menurut Rosyidah (1998:1) dalam Susanto (2016:60) timbulnya minat pada diri seseorang dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

(1)Minat yang berasal dari pembawaan, maksudnya minat timbul dengan sendirinya dari setiap individu; hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat ilmiah; dan (2) minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar, maksudnya minat timbul seiring dengan proses perkembangan individu bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat.

Minat pada diri seseorang memiliki ciri-ciri tertentu. Ada tujuh ciri-ciri minat yang dimiliki oleh anak menurut Hurlock (1990:155) dalam Susanto (2016:62-63) yaitu:

(1)Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia; (2) minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya seseorang; (3) minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya; (4) perkembangan

minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan; (5) minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat memengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur; (6) minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya; dan (7) minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Setiap siswa memiliki minat yang berbeda-beda dalam dirinya. Untuk mengetahui ada atau tidak adanya minat belajar yang dimiliki oleh siswa diperlukan indikator-indikator untuk mengukur minat siswa. Berdasarkan definisi operasional minat belajar menurut Sudaryono (2013:90), ada empat aspek untuk mengukur minat belajar siswa yaitu: (1) kesukaan; (2) ketertarikan; (3) perhatian; dan (4) keterlibatan. Aspek-aspek tersebut dapat disusun indikator-indikator minat belajar. Pertama, dimensi kesukaan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya gairah atau rasa senang dalam pembelajaran dan keinginan yang besar dalam kegiatan belajar. Kedua, dimensi ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya respon siswa dalam menjawab maupun bertanya dan kesegeraan siswa dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Ketiga, dimensi perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya konsentrasi dan ketelitian siswa dalam memperhatikan penjelasan materi dari guru. Keempat, keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya kemauan, keuletan dan kerjakeras siswa dalam belajar. Penggunaan indikator-indikator tersebut dapat diketahui siswa yang memiliki minat dan siswa yang tidak memiliki minat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan mengenai minat belajar, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu rasa senang atau ketertarikan seseorang terhadap kegiatan belajar sehingga menimbulkan perhatian yang tinggi terhadap kegiatan belajar tersebut. Seseorang memiliki minat yang berbeda-beda dalam dirinya terhadap proses kegiatan belajar di kelas. Hal ini dapat memengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mengikuti kegiatan belajarnya di sekolah karena siswa tidak memiliki minat terhadap kegiatan belajar tersebut.

2.1.2 Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Gagne (1981) dalam Rifa'i dan Anni (2016:90) menjelaskan bahwa, pembelajaran adalah serangkaian peristiwa eksternal siswa yang dipersiapkan untuk mendukung proses internal belajar. Briggs (1992) dalam Rifa'i dan Anni (2016:157) menjelaskan bahwa, pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang memengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh kemudahan. Ngilimun (2017:44) menjelaskan bahwa, pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga terjadi proses belajar dalam arti adanya perubahan perilaku individu itu sendiri. Aunurrahman (2016:7) menyatakan bahwa, dalam proses pembelajaran pengembangan kemampuan berinteraksi yang baik dengan guru dan sesama siswa yang dilandasi sikap saling menghargai perlu secara terus menerus dikembangkan dalam setiap proses pembelajaran. Kemampuan berinteraksi yang baik akan menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan.

Rahyubi (2016:235-45) menyatakan bahwa, dalam proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut, antara lain: (1) tujuan pembelajaran; (2) kurikulum; (3) guru; (4) siswa; (5) metode; (6) materi; (7) media; dan (8) evaluasi.

Tujuan Pembelajaran adalah perubahan-perubahan perilaku siswa yang diperoleh dalam kegiatan belajarnya. Siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas harus berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam menyusun rencana pembelajaran yang akan dilakukan. Pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa dapat berupa perubahan perilaku siswa baik dari segi pengetahuan, sikap ataupun ketrampilan yang didapat setelah mengikuti proses pembelajaran.

Kurikulum adalah serangkaian pengetahuan yang harus ditempuh oleh siswa untuk mencapai suatu tingkatan tertentu. Kegiatan belajar mengajar harus

dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku karena kurikulum memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Kurikulum akan memengaruhi segala sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan salah satunya adalah pelaksanaan pembelajaran.

Guru adalah seorang pendidik yang memiliki tugas untuk membimbing, melatih, dan mengajarkan suatu ilmu pengetahuan kepada siswa. Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena guru merupakan pendidik yang memiliki ilmu pengetahuan yang akan disampaikan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru bukan hanya sebagai figur untuk memperoleh ilmu pengetahuan tetapi juga sebagai motivator di dalam proses pembelajaran di sekolah.

Siswa adalah individu yang melakukan kegiatan belajar. Siswa merupakan komponen paling penting dalam pembelajaran karena memiliki peran sebagai subjek dan objek belajar. Sebagai subjek karena siswa adalah individu yang mengalami proses belajar didalam kelas. Sebagai objek karena siswa setelah mengikuti proses belajar akan mengalami perubahan perilaku sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Perubahan-perubahan perilaku tersebut dapat berupa perubahan perilaku dalam kemampuan menyerap pengetahuan, sikap-sikap yang diperoleh dalam kegiatan belajar dan suatu kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan-keterampilan proses dalam mendapatkan suatu ilmu pengetahuan tersebut.

Metode adalah suatu cara yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan baik. Kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik jika siswa senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menerapkan metode yang akan digunakan dalam mengajar. Guru dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi, tujuan, dan karakteristik siswa dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran juga dapat dipadukan antara metode satu dengan metode yang lainnya.

Materi adalah hal-hal yang dapat dipelajari dan dikuasai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran merupakan komponen utama dalam

proses pembelajaran. Oleh karena itu, Materi pelajaran harus disusun secara runtut dan jelas agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru harus mampu menyusun materi yang akan disampaikan dengan menarik dan terorganisir dengan baik serta memerhatikan komponen-komponen yang lainnya.

Media adalah suatu alat untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan/materi yang akan dijelaskan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran dapat didesain dengan menarik agar siswa senang mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan juga harus sesuai dengan materi pelajaran.

Evaluasi adalah suatu penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap kegiatan belajar yang sudah dilaksanakan untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang telah disampaikan. Selain itu, evaluasi digunakan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Evaluasi ini dapat berupa soal-soal tes yang dikerjakan oleh siswa setelah pembelajaran selesai. Soal-soal tes ini yang akan dijadikan sebagai penilaian yang didapat oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan mengenai pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian peristiwa yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam proses belajarnya melalui komunikasi antara guru dengan siswa, ataupun sesama siswa sehingga mendapatkan perubahan perilaku pada diri siswa. Selain itu, komponen-komponen pembelajaran juga diperlukan untuk mendukung jalannya proses pembelajaran sehingga tujuan yang sudah dirumuskan dapat tercapai. Guru harus mampu menggunakan komponen-komponen pembelajaran tersebut dengan baik agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar dan siswa senang dalam mengikuti proses pembelajaran serta pembelajaran bermakna bagi siswa.

2.1.2.2 Pembelajaran Efektif

Suatu proses pembelajaran akan berjalan dengan optimal jika dilaksanakan dengan efektif. “Efektif memiliki makna tepat guna, artinya sesuatu yang memiliki efek/pengaruh terhadap apa yang akan dicapai/dituju” (Hamdayama,

2017:4). “Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa” (Aunurrahman, 2016:34). Proses belajar yang dimaksud adalah keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajarnya sehingga siswa dapat menemukan sendiri sesuatu yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran akan mendapatkan kebermaknaan dalam diri siswa terkait pelajaran yang diajarkan. Susanto (2016:53) menyatakan, “Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila semua siswa dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya”. Siswa menunjukkan semangat yang besar dalam mengikuti kegiatan belajar. Semangat siswa dalam belajar menunjukkan bahwa siswa antusias terhadap proses pembelajaran.

Menurut Susanto (2016:54), pembelajaran yang efektif dapat diwujudkan dengan memerhatikan beberapa aspek diantaranya: (1) guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis; (2) proses belajar mengajar (pembelajaran) harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyampaian materi oleh guru secara sistematis, dan menggunakan berbagai variasi di dalam penyampaian, baik itu media, metode, suara, maupun gerak; (3) waktu selama proses belajar mengajar berlangsung digunakan secara efektif; (4) motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi; dan (5) hubungan antara guru dan siswa dalam kelas bagus, sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas siswa secara aktif dalam proses kegiatan belajarnya baik dari segi mental, fisik, maupun sosialnya sehingga terjadi komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam mewujudkan pembelajaran secara efektif. Pembelajaran efektif akan membuat siswa lebih dapat memahami pembelajaran dengan baik. Guru sebagai seorang pengajar harus mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran baik untuk menemukan sebuah konsep, maupun untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Guru juga berperan sebagai motivator yang dapat mendorong siswa

untuk belajar lebih baik. Selain itu, guru juga harus mampu merancang proses pembelajaran agar tersusun rapi sesuai tujuan yang ingin dicapai sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan, mudah diterima, dipahami oleh siswa dan bermakna bagi siswa.

2.1.2.3 Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terdiri dari beberapa muatan pelajaran yang dijadikan satu tema dalam pembelajarannya. Model pembelajaran tematik digunakan dalam kurikulum 2013. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI yang menjelaskan bahwa penerapan Kurikulum 2013 di SD kelas I sampai VI menggunakan pembelajaran tematik. Menurut Rusman (2016:254), pembelajaran tematik adalah salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Pembelajaran tematik di sekolah dasar dilaksanakan agar bermakna bagi siswa dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, siswa dalam memahami pembelajaran dikaitkan langsung dengan pengalaman yang dimiliki siswa. Cara guru dalam mengemas pengalaman belajar siswa berpengaruh terhadap kebermaknaan belajar siswa. Karakteristik pembelajaran tematik di sekolah dasar menurut Warsito (2017:63-64) yaitu: (1) berpusat pada siswa; (2) memberikan pengalaman langsung; (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran; (5) bersifat fleksibel; (6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan; dan (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berpusat pada siswa, ditandai dengan adanya keterlibatan aktivitas siswa dalam pembelajaran karena siswa merupakan subjek belajar yang dituntut untuk menemukan sendiri suatu konsep ilmu pengetahuan dan dari konsep-konsep tersebut siswa akan memahami pengetahuan yang lain. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator dalam

kegiatan pembelajaran. Siswa dalam pembelajaran berpartisipasi aktif secara langsung dalam menemukan sebuah konsep ilmu pengetahuan.

Memberikan pengalaman langsung, ditandai dengan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Siswa dalam pembelajaran, berpartisipasi aktif secara nyata melalui pengalaman belajarnya di kelas. Guru mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman yang dimiliki oleh siswa sehingga materi yang diperoleh bermakna bagi siswa.

Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, ditandai dengan pembelajaran yang lebih difokuskan pada tema-tema yang diajarkan sehingga muatan pelajaran yang terdapat pada pembelajaran tematik tidak jelas pemisahannya. Pada pembelajaran tematik ini materi muatan pelajaran dijadikan dalam satu tema sehingga siswa belajar tidak berdasarkan materi pelajaran tetapi berdasarkan tema-tema.

Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, ditandai dengan adanya penyajian konsep dari berbagai mata pelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep secara utuh dan membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian konsep dalam pembelajaran tematik ini berkaitan langsung dengan pengalaman siswa dan mengaitkannya dengan konsep-konsep yang sudah mereka pahami.

Bersifat fleksibel, fleksibel dapat diartikan luwes, maksudnya pembelajaran tematik bersifat mudah diterapkan. Guru dapat mengaitkan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain dan mengaitkan pengalaman siswa dengan lingkungannya. Materi yang diajarkan pada pembelajaran tematik dapat disesuaikan dengan lingkungan sekitar sehingga siswa lebih mudah memahami materi tersebut.

Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan, pembelajaran tematik memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Pada pembelajaran tematik ini keluasan dan kedalaman materi pada akhirnya tergantung minat dan

kebutuhan anak. Hasil yang diperoleh pada pembelajaran bukan hanya hasil tetapi juga proses yang didapat siswa dalam pembelajaran tersebut.

Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, pembelajaran tematik dilaksanakan dengan strategi pembelajaran yang menyenangkan, belajar sambil bermain sehingga pembelajaran akan bermakna bagi siswa. Guru yang kreatif dan inovatif diperlukan dalam pembelajaran tematik karena akan memengaruhi pembelajaran yang dilaksanakan. Siswa akan senang terhadap pembelajaran jika kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut.

Pembelajaran tematik yang diterapkan di sekolah dasar juga memiliki kelebihan. Menurut Rusman (2016:258) kelebihan pembelajaran tematik yaitu:

(1) Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan; (2) siswa dapat melihat hubungan-hubungan yang bermakna karena isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana alat bukan tujuan akhir; (3) pembelajaran tidak terpecah-pecah karena siswa dilengkapi dengan pengalaman belajar yang lebih terpadu sehingga akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang lebih terpadu juga; (4) memberikan penerapan-penerapan dari dunia nyata.

Pembelajaran tematik yang diterapkan pada kurikulum 2013, menuntut keaktifan guru dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan efektif sehingga pembelajaran akan bermakna pada siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki cara untuk melaksanakan pembelajaran bermakna dan efektif. Guru harus mampu menyusun pembelajaran dengan menarik dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti serta kegiatan penutup.

2.1.2.4 Muatan Pelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Kelas yang dijadikan sampel penelitian adalah kelas V. Penelitian akan dilaksanakan pada semester 2. Pada pembelajaran tematik di kelas V semester 2 tahun ajaran 2019/2020 terdapat empat tema yaitu: Tema 6. Panas dan Perpindahannya, Tema 7. Peristiwa dalam Kehidupan, Tema 8. Lingkungan Sahabat Kita, dan Tema 9. Benda-Benda di Sekitar Kita. Pada Tema 7 terdiri dari

tiga subtema yang masing-masing terdiri dari 6 Pembelajaran. Subtema tersebut antara lain: Subtema 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan; Subtema 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan; dan Subtema 3. Peristiwa Mengisi Kemerdekaan. Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan mencakup lima muatan pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan SBdP. Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan terdiri dari enam pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian. Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun berdasarkan kompetensi dasar yang terdapat pada subtema tersebut. Kompetensi dasar yang terdapat pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dapat dibaca pada Tabel 2.1.

2.1.3 Karakteristik Anak Usia SD

Kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan optimal serta tujuan pembelajaran dapat tercapai jika guru dapat memilih dan menetapkan strategi, metode, model-model pembelajaran ataupun media yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengetahui perkembangan dan karakteristik siswa. Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Berdasarkan tahap perkembangan kognitifnya, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun). Pada tahap ini siswa dapat mengoperasionalkan berbagai logika dengan dibantu menggunakan benda-benda yang nyata.

Rahyubi (2016:132-33) menyatakan bahwa, siswa sekolah dasar usia 7-11 tahun yang berada pada tahap operasional konkret ditandai dengan ciri-ciri, yaitu: (1) adaptasi dengan gambaran yang menyeluruh; (2) melihat dari berbagai macam segi; (3) seriasi; (4) klasifikasi; (5) bilangan; (6) ruang, waktu, dan kecepatan; (7) probabilitas; (8) penalaran; dan (9) Egosentrisme dan Sosialisme.

Adaptasi dengan gambaran yang menyeluruh, ditandai dengan siswa yang mulai dapat menggambarkan secara keseluruhan mengenai ingatan, pengalaman dan objek yang dialami. Misalnya, siswa akan beradaptasi dengan lingkungan sekitar ketika sudah mampu menggambarkan secara keseluruhan keadaan lingkungan tersebut.

Melihat dari berbagai macam segi, ditandai dengan siswa yang mulai dapat memusatkan perhatiannya terhadap objek yang dilihat ataupun diamati dari berbagai macam arah pandang. Perhatian siswa terhadap objek tersebut diamati tidak hanya pada satu titik pandang tetapi secara bersama-sama dapat mengamati berbagai titik pandang dalam waktu yang bersamaan.

Seriasi, ditandai dengan siswa yang mulai dapat mengurutkan sesuatu secara teratur berdasarkan semakin besar atau kecilnya sesuatu tersebut. Pada tahap ini, jika siswa sudah dapat membuat suatu seriasi, maka dia tidak akan mengalami banyak kesulitan untuk membuat seriasi selanjutnya. Misalnya, siswa dapat mengurutkan bilangan dari yang terkecil sampai terbesar dan sebaliknya. kemampuan siswa tersebut dalam mengurutkan bilangan, maka siswa akan lebih mudah dalam mengurutkan bilangan-bilangan yang berbeda.

Klasifikasi, ditandai dengan siswa yang memiliki kemampuan dalam hal mengelompokkan sesuatu. Pada tahap ini, siswa dapat mengelompokkan objek yang sama dari kumpulan berbagai macam objek menjadi satu. Misalnya, ketika siswa diberikan lima boneka dengan warna rambut yang berbeda-beda (Lia, Rita, Rina, Eka, dan Leni), siswa tidak akan mengalami kesulitan untuk mengidentifikasi warna rambut boneka yang paling gelap. Tetapi, ketika diberikan pertanyaan: "Rambut lia lebih terang dari rambut leni. Rambut siapakah yang paling gelap?", siswa pada tahap operasional konkret akan kesulitan dalam mengidentifikasinya.

Bilangan, ditandai dengan siswa yang dapat mengetahui soal-soal korespondensi dan kekekalan dengan baik karena konsep bilangan yang dimiliki siswa sudah berkembang. Konsep bilangan yang dimiliki siswa akan membantu siswa dalam memahami soal-soal yang berkaitan dengan bilangan yang berbeda. siswa mulai dapat memahami keterkaitan antar bilangan satu dengan bilangan yang lain. Misalnya, siswa dalam mengerjakan soal perkalian, maka siswa akan menggunakan konsep perkalian dengan bantuan konsep penjumlahan yang dimilikinya.

Ruang, waktu, dan kecepatan, ditandai dengan siswa yang dapat mengetahui dan memahami urutan ruang, waktu, dan jarak dengan melihat sekitar

lingkungan mereka. Misalnya, siswa mengetahui ruang dengan melihat interval jarak suatu benda, ketika siswa ingin mengetahui ruang pada suatu kotak maka dapat dilakukan dengan mengukur jarak pada kotak tersebut. siswa juga sudah dapat mengetahui urutan waktu dan hubungan antar waktu, misalnya ketika siswa harus sampai di sekolah jam tujuh pagi maka siswa harus berangkat dari rumah kurang dari jam tujuh pagi agar tidak terlambat.

Probabilitas, ditandai dengan siswa yang dapat membandingkan sesuatu yang akan terjadi dan telah terjadi. Probabilitas merupakan suatu kemungkinan dari peristiwa yang akan terjadi dan telah terjadi. Misalnya, ketika siswa masuk sekolah harus jam tujuh pagi, maka siswa akan berangkat dari rumah sebelum jam tujuh pagi agar tidak terlambat.

Penalaran, ditandai dengan siswa yang jarang berbicara dengan suatu alasan, tetapi lebih mengatakan apa yang terjadi. Pada tahap ini, siswa lebih suka mengatakan sesuatu yang terjadi berdasarkan apa yang dilihatnya secara nyata. siswa akan mengatakan sesuatu berdasarkan apa yang dilihatnya secara nyata. Misalnya, dalam menerangkan proses terjadinya hujan, siswa akan memberikan penjelasan melalui apa yang dilihatnya secara nyata.

Egosentrisme dan Sosialisme, ditandai dengan siswa yang sudah memiliki kesadaran bahwa setiap orang memiliki sudut pandang atau pemikiran-pemikiran yang berbeda terhadap sesuatu. Pada tahap ini, jiwa sosial dan interaksi sosial yang dimiliki siswa mulai berkembang. Siswa tidak memikirkan dirinya sendiri, tetapi siswa sudah memiliki kepekaan terhadap perbedaan-perbedaan pendapat yang dimiliki oleh orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Siswa pada tahap operasional konkret, dapat mengembangkan pemikiran yang logis, tetapi hanya pada benda-benda konkret atau nyata dan siswa belum dapat berpikir abstrak. Oleh karena itu, guru harus mampu memahami karakteristik-karakteristik yang dimiliki oleh setiap siswa dan rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan harus memerhatikan karakteristik yang dimiliki oleh siswa.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. 1.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
PPKn	3.7 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat. 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial.
SBdP	3.2 Memahami tangga nada 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. 4.5 Memaparkan informasi penting teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.

Sumber: Subekti, dkk (2017:1)

2.1.4 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru dalam merancang suatu pembelajaran. Uraian Penjelasannya sebagai berikut:

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran

Aunurrahman (2016:146) menyatakan, “Model pembelajaran sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran dikelas atau

ditempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran”. Model pembelajaran adalah seperangkat rencana yang digunakan guru dalam menyusun pembelajaran dan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Soekamto dalam Shoimin (2017:23) menjelaskan bahwa, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain: (1) rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Kardi dan Nur, 200:9) dalam Shoimin (2017:24). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat rencana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran digunakan guru sebagai pedoman dalam menyusun dan merancang kegiatan pembelajaran di kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik materi, dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih model yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2.1.4.2 Model Konvensional Berbasis Video Pembelajaran

Model konvensional adalah sebuah pola pembelajaran yang menekankan pada otoritas guru dalam pembelajaran. Guru menyampaikan materi kepada siswa dan siswa cenderung sebagai penerima materi. (Ula, 2013:115). Siswa dalam belajarnya hanya mendapat ilmu dari pelajaran yang dijelaskan oleh guru.

Arsyad (2004:36) dalam Rusman, dkk. (2011:218) menjelaskan bahwa, video adalah serangkaian gambar gerak yang disertai suara dan membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan yang terdapat didalam

nya untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan disimpan dengan media pita atau disk.

Pelaksanaan model pembelajaran konvensional berbasis video pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa berlangsung satu arah. Pada pembelajaran ini, guru memberikan informasi terkait materi pelajaran dengan menggunakan video pembelajaran yang ditelaah dibuat oleh guru dan siswa mendengar penjelasan materi dari guru. Guru membuat video pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Siswa juga dilibatkan dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran seperti kegiatan mengamati, membaca, menjelaskan, dan lain-lain. Penerapan model konvensional berbasis video pembelajaran ini dilaksanakan karena adanya Covid-19 sehingga guru menjelaskan materi pelajaran melalui video pembelajaran yang sudah dibuat dengan menarik dan berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Siswa mendengarkan penjelasan dari guru melalui video pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru dan siswa juga mengerjakan tugas dari guru.

Akibat dari penerapan model konvensional berbasis video pembelajaran ini, siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru, siswa menerima informasi pengetahuan dari guru, dan siswa tidak terlibat secara langsung dalam mencari suatu konsep ilmu pengetahuan tersebut. Model pembelajaran seperti ini, membuat siswa menjadi tidak aktif dalam pembelajaran, siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran dan siswa tidak bebas dalam menyampaikan pendapatnya terhadap sesuatu.

2.1.4.3 Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan diantara mereka, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. (Shoimin, 2017:203). Menurut Slavin (1995) dalam Huda (2017:197) menyatakan, “Model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan dasar, pencapaian, komunikasi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda”. Model *Teams Games Tournament* menempatkan siswa dalam

kelompok belajar yang memiliki kemampuan setara dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5 sampai 7 siswa untuk melakukan sebuah kompetisi belajar yaitu melalui *games* akademik menjawab soal-soal dalam kartu soal yang disediakan oleh guru. Setiap siswa harus menjawab soal-soal tersebut agar memperoleh skor yang nantinya akan digunakan sebagai skor kelompok dalam meja *tournament* yang sudah ditentukan oleh guru. Kompetisi tersebut dapat menumbuhkan jiwa persaingan yang positif dalam diri siswa, menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerjasama dan melibatkan keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapatnya.

Slavin (2015:166-67) mengemukakan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* yaitu: (1) persentasi di kelas; (2) tim; (3) *game*; (4) *tournament*; dan (5) rekognisi tim.

Persentasi di kelas, guru menjelaskan materi pelajaran secara jelas dan singkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung melalui metode ceramah. Siswa harus bersungguh-sungguh dalam mendengarkan materi dari guru karena materi yang diberikan guru akan diujikan pada akhir pembelajaran yaitu melalui *tournament game* akademik. Setiap siswa harus memahami materi yang dijelaskan oleh guru dalam persentasi kelas agar memperoleh hasil yang bagus dalam kegiatan *tournament*.

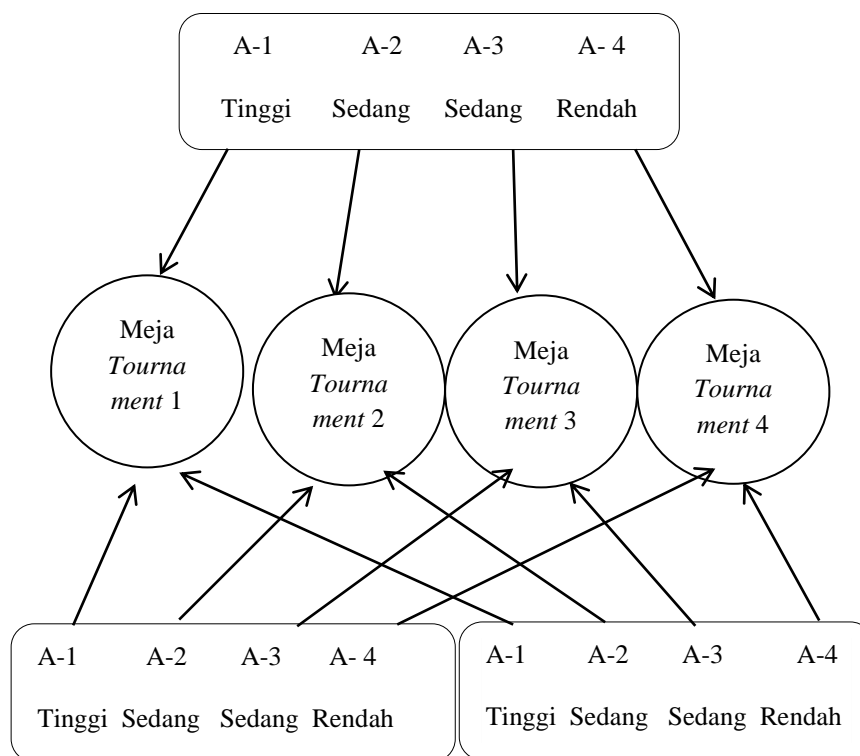
Tim, guru mengkondisikan siswa dalam pembentukan tim atau kelompok untuk mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru. Pembagian siswa dalam kelompok terdiri dari 6 sampai 7 siswa yang meliputi siswa berkemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Pembagian tim ini sudah diatur oleh guru, guru dapat menggunakan tingkatan nilai siswa dalam pembentukan tim. Siswa dalam tim belajar secara berkelompok agar dapat menjawab *game* akademik yang dilaksanakan di kelas. Setiap siswa dalam kelompok harus saling bekerjasama agar semua anggota lebih mendalami materi yang sudah diajarkan oleh guru.

Game, game ini berisi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang relevan dengan materi pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru dan pertanyaan-pertanyaan tersebut ditulis dalam kartu bernomor untuk dijawab oleh setiap wakil

kelompok pada meja *tournament*. *Game* ini berfungsi untuk menguji pemahaman siswa dan mereview materi pelajaran yang sudah diajarkan. *Game* ini juga dapat menumbuhkan siswa dalam interaksi sosialnya dengan siswa yang lain.

Tournament, tournament adalah struktur belajar dimana permainan berlangsung. *Tournament* dapat dilakukan setelah guru selesai menyampaikan materi pelajaran dan setiap kelompok sudah berdiskusi serta mendalami materi yang akan diujikan pada meja *tournament*. Setiap wakil kelompok dibagi kedalam meja *tournament* berdasarkan tingkat kesamaan kemampuan siswa sehingga setiap meja *tournament* terdapat perwakilan kelompok. Pembagian siswa ke meja *tournament* ini sudah diatur oleh guru berdasarkan tingkat kemampuan siswa.

Jadi, ada *tournament* yang khusus untuk kelompok-kelompok yang terdiri dari siswa-siswa berkemampuan akademik pandai, *tournament* yang khusus untuk siswa-siswa berkemampuan akademik sedang, dan *tournament* yang khusus untuk siswa-siswa yang berkemampuan akademik lemah. Penempatan siswa kedalam meja *tournament* dapat dibaca pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Penempatan Siswa dalam Meja *Tournament*
(Slavin, 2015:168)

Sebelum permainan dimulai, guru membagi setiap perwakilan kelompok kedalam meja *tournament* berdasarkan kesamaan kemampuan siswa. Guru membagi dua box kartu yang berisi kartu berwarna pink untuk setiap meja *tournament*, membagi lembar jawaban dan lembar untuk skor yang diperoleh siswa. Permainan dimulai dengan semua siswa pada masing-masing meja *tournament* menarik kartu bernomor untuk menentukan pemain pertama. Siswa yang mendapatkan nomor tertinggi memiliki kesempatan untuk mengambil kartu yang terdapat soal-soal dan menjadi pemain pertama. Siswa yang berada disebelah kanan pemain pertama berperan sebagai penantang 1, penantang 2, dan penantang 3. Siswa yang berada disebelah kiri pemain pertama berperan sebagai pemeriksa jawaban dan penulis skor. Siswa sebagai pemain pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas kemudian membaca dengan keras soal pada kartu tersebut. Siswa kedua mengonfirmasi apakah jawabannya benar atau salah (yang memiliki lembar jawaban) dengan aturan, jika siswa pertama benar maka siswa dapat menyimpan kartu tersebut namun jika jawabannya salah, siswa sebagai penantang pertama memiliki kesempatan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika penantang pertama ingin melewatinya atau salah menjawab soal, maka penantang kedua atau penantang ketiga boleh menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika kartu tersebut tidak dapat dijawab oleh siswa maka kartu tersebut harus dibuang. Siswa sebagai penulis skor bertugas menulis skor yang diperoleh siswa pada lembar skor permainan.

Putaran permainan berikutnya, semuanya bergerak ke arah kiri yaitu penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, penantang ketiga menjadi penantang kedua, penulis skor menjadi penantang ketiga, siswa sebagai pengecek jawaban menjadi penulis skor, dan siswa sebagai pembaca soal menjadi pengecek jawaban. Setiap tim melakukan permainan dalam waktu sama yang sudah ditentukan oleh guru dan permainan dipandu oleh guru. Permainan berlanjut, seperti peraturan yang sudah ditentukan sampai kartu dapat dijawab semua oleh siswa.

Rekognisi tim, setelah semua tim memainkan *game* akademik di meja *tournament* maka selanjutnya adalah setiap anggota kelompok mengumpulkan

skor yang didapatnya dari *tournament* ke dalam kelompok semula. Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi untuk pertemuan yang sudah ditentukan.

2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran yang diterapkan oleh guru memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Guru dapat memaksimalkan penggunaan suatu model pembelajaran dalam kegiatan belajar agar dapat digunakan dengan optimal dan guru juga harus meminimalisir kekurangan yang dimiliki oleh model pembelajaran. Menurut Shoimin (2017:207-08), penggunaan model *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam kegiatan pembelajaran. Kelebihan model *Teams Games Tournament* yaitu: (1) model *Teams Games Tournament* tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; (2) dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; (3) dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok dengan skor tertinggi; dan (4) dalam pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa *tournament* dalam model ini.

Kekurangan model *Teams Games Tournament*, yaitu: (1) membutuhkan waktu lama; (2) guru dituntut untuk pintar memilih materi pelajaran yang cocok untuk model *Teams Games Tournament*; (3) guru harus mempersiapkan model *Teams Games Tournament* dengan baik sebelum diterapkan. Hal-hal yang harus dipersiapkan antara lain: menyusun daftar nama siswa yang akan ditempatkan pada meja *tournament* 1, 2, dan seterusnya berdasarkan siswa yang mendapat nilai tinggi, sedang, dan rendah. Guru juga harus membuat soal-soal yang akan digunakan dalam *game* akademik atau kuis yang akan diujikan dalam meja *tournament*.

Berdasarkan uraian mengenai kelebihan dan kekurangan model *Teams*

Games Tournament, terdapat beberapa kelebihan model *Teams Games Tournament* yaitu: model *Teams Games Tournament* merupakan model yang dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan setiap siswa memiliki peranan penting dalam kelompoknya karena tidak ada perbedaan kemampuan dalam model pembelajaran ini. Setiap kelompok terdiri dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan sama dalam hal akademik. Selain itu, menumbuhkan jiwa kebersamaan dan semangat dalam pembelajaran karena terdapat permainan yang disajikan pada *tournament* dan juga terdapat hadiah atas penghargaan bagi kelompok yang menang yang membuat siswa senang dalam proses pembelajaran. Selain memiliki kelebihan, model *Teams Games Tournament* juga memiliki kelemahan. Sebagai seorang guru harus dapat mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut. Guru dapat memahami, mempelajari dan menguasai langkah-langkah dari penggunaan model *Teams Games Tournament* disetiap tahapannya dengan baik.

2.2 Kajian Empiris

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran telah banyak dikaji dan dilakukan. Beberapa penelitian mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang telah dilakukan dan dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini, antara lain:

- (1) Fatturohman (2015) mahasiswa Universitas Negeri Semarang telah melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan LKS*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa yaitu persentasi observasi minat belajar siswa pada siklus I mencapai 67,85%, pada siklus II mencapai 78,75%, sedangkan persentase angket minat belajar siswa pada siklus I mencapai 71,24%, pada siklus II mencapai 85,71%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat dan prestasi belajar melalui model pembelajaran TGT menggunakan Lks.

- (2) Pangestuti, dkk (2015) Mahasiswa Universitas Malang telah melakukan penelitian yang berjudul *Penggunaan Map Konsep Bacaan Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Baca Kesepuluh Siswa Kelas Laboratorium SMA Negeri Universitas Malang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas membaca siswa selama di rumah awal siklus I 77,42%, siklus II 67,74% dan terakhir 80,65%.
- (3) Pratiwi (2015) mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa secara bersama-sama terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia. Hal ini dapat diketahui dari perolehan $F_0 = 18,396$ dan $\text{Sig.} 0,000 < 0,05$ dan memberikan kontribusi sebesar 42,1%.
- (4) Putra, dkk (2015) Mahasiswa Universitas Negeri Semarang telah melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Audio Visual*. Hasil penelitian menunjukkan (1) keterampilan guru siklus I skor 30 (sangat baik), siklus II skor 34 (sangat baik), siklus III skor 36 (sangat baik); (2) aktivitas siswa siklus I skor 30 (sangat baik), siklus II skor 31,6 (sangat baik), siklus III skor 34,9 (sangat baik); (3) hasil belajar siswa siklus I mencapai ketuntasan klasikal 70%, siklus II 78%, dan siklus III 96%.
- (5) Putri & Isnani (2015) mahasiswa Universitas Negeri Malang telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Minat dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran*. Hasil penelitian menunjukkan Hasil analisis data menunjukkan bahwa, antara variabel minat dan variabel motivasi yang dominan mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran siswa adalah variabel minat yaitu sebesar 5,94 %.

- (6) Salam, dkk (2015) mahasiswa Universitas Bangladesh telah melakukan penelitian yang berjudul *Efektifitas Penggunaan Teams Games Tournament untuk Belajar Matematika di Sekolah Menengah Bangladesh*. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan dari tes awal dan tes akhir sebesar 0,58, tetapi ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa di kelas. Rata-rata tes awal siswa sebesar 2,65 tetapi setelah adanya perlakuan hasil tes siswa meningkat sebesar 4.61 artinya model TGT positif sebesar 1,96.
- (7) Frianto, dkk (2016) mahasiswa Universitas Negeri Malang telah melakukan penelitian yang berjudul *Penerapan Model Kooperatif Teams Games Tournament dan Fan N Pick untuk Meningkatkan Motivasi dan Sosial Studi Hasil Belajar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum adanya tindakan, rata-rata motivasi belajar sebesar 60,65%, kemudian meningkat pada siklus I sebesar 71,39% dan meningkat lagi pada siklus kedua dengan rata-rata 81,10%.
- (8) Hidayati, dkk (2016) mahasiswa dan dosen Universitas Sebelas Maret Surakarta telah melakukan penelitian yang berjudul *Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Visual dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Tentang Perkembangan Teknologi Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi siswa kelas IV SDN 1 Brecong tahun ajaran 2015/2016. Hal ini terbukti dari jumlah siswa yang mencapai KKM = 70 pada siklus I 64,85%, siklus II 77,17%, dan siklus III 85,71%, Simpulan penelitian ini adalah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN 1 Brecong tahun ajaran 2015/2016.
- (9) Metaliana, dkk (2016) mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja telah melakukan penelitian yang berjudul *Penerapan Model*

Pembelajaran TGT dengan Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 1 Bitera.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar dari siklus I ke siklus II, pada siklus I keaktifan siswa sebesar 76,11% meningkat sebesar 83,61% pada siklus II. Hasil analisis data hasil belajar pada siklus I sebesar 72,33% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,33%.

- (10) Nadrah, dkk (2016) mahasiswa Universitas Negeri Makassar telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament terhadap motivasi dan hasil belajar fisika siswa*. Hasil penelitian menunjukkan, pertama hasil belajar fisika siswa yang pembelajarannya menggunakan TGT lebih tinggi dari siswa yang menggunakan model konvensional. Kedua, motivasi belajar siswa yang menggunakan model TGT lebih tinggi daripada yang menggunakan model konvensional. Ketiga, hasil belajar antara kedua pembelajaran model secara signifikan berbeda dengan $\alpha = 0,05$. Keempat, terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran TGT terhadap motivasi dan hasil belajar fisika siswa.
- (11) Noviana & Oktimustava (2016) mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah melakukan penelitian yang berjudul *Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar*. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas belajar siswa pra-penelitian diperoleh rata-rata sebesar 25,92% dengan kategori “Kurang Aktif”, meningkat pada siklus I diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 52,59% dengan kategori “Cukup Aktif” dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II sebesar 65,55% dengan kategori “Aktif”. Sedangkan Hasil dari prestasi belajar siswa diperoleh presentase ketuntasan belajar siswa prasiklus sebesar 22,22% meningkat pada siklus I sebesar 66,67%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 88,89%.

- (12) Nurhasanah & Sobandi (2016) mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia telah melakukan penelitian yang berjudul *Minat Belajar sebagai Determinasi Hasil Belajar Siswa*. Hasil penelitian menunjukkan minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai koefisien determinasi adalah 21,77%.
- (13) Salma (2016) mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi*. Dari hasil penelitian diperoleh hasil uji hipotesis berdasarkan perhitungan *post-test* motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana $(2,707) > (1,998)$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (kelas kontrol).
- (14) Sirait, dkk (2016) mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi minat belajar dengan prestasi belajar matematika diperoleh persamaan $\hat{Y} = 22,15 + 0,78x$ dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($-1,52 < 1,63$) hal ini menunjukkan bahwa regresi X atas Y berpola linear. Sedangkan untuk pengujian hipotesis, diperoleh koefisien korelasi X terhadap Y sebesar 0,706 dengan koefisien determinasi sebesar 49,8% dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,914 > 1,670$) sehingga H_0 ditolak pada taraf 0,05. Maka kesimpulannya terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar matematika.
- (15) Cahyaningsih (2017) Dosen Universitas Majalengka telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh model kooperatif

tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan aspek psikomotor pada siswa dan tidak ada pengaruh model TGT terhadap hasil belajar aspek afektif pada siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perolehan yang dianalisis menggunakan uji t yaitu (1) aspek kognitif dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,073 > 1,980$ melalui SPSS 16 dan nilai signifikansi 0.044, (2) aspek afektif dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,85 < 1,980$ dan nilai signifikansi 0,118, dan (3) aspek psikomotor dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,226 > 1,980$ dan nilai signifikansi sebesar 0,000.

- (16) Erlinda (2017) mahasiswa STIKP Yayasan Dharma Bakti telah melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model TGT. Hal ini dapat dibuktikan adanya peningkatan aktivitas siswa dari setiap aspek dan siklus. Hasil belajar siswa dari siklus pertama dan kedua juga mengalami peningkatan yaitu dari 72,03% meningkat menjadi 91,41%.
- (17) Novitasari, dkk (2017) dosen Universitas Pendidikan Indonesia telah melakukan penelitian yang berjudul *Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Menggunakan Media Permainan Fukuwarai untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana*. Hasil analisis data penelitian menunjukkan rata-rata sebelum diberi perlakuan sebesar 44,44 dan meningkat menjadi 90,14 setelah diberi perlakuan. Nilai t_{hitung} sebesar 10,47 dengan $db=34$, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 diterima dan dapat dikatakan model TGT menggunakan media permainan fukuwarai efektif untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragama.
- (18) Pratiwi & Prihatni (2017) mahasiswa dan dosen Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Koopeatif Tipe Teams Games Tournament terhadap*

Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta tahun Ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan model pembelajaran TGT terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017. Hal ini dibuktikan hasil perolehan $t_{hitung}=3,665$ dengan signifikansi = 0,001. Rata-rata prestasi belajar yang diperoleh kelas dengan model TGT sebesar 21,07 dan model konvensional sebesar 17,26.

- (19) Reseyca (2017) mahasiswa Universitas Tanjungpura Pontianak telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar GLBB Pada Siswa SMA*. Berdasarkan hasil uji *U-Mann Whitney*, diperoleh nilai sig. $0,02 > 0,05$, maka H_a diterima. Terdapat perbedaan hasil belajar gerak lurus berubah beraturan antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan metode pembelajaran konvensional. Nilai *effect size* yang diperoleh adalah -1,01 yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak efektif pada hasil belajar gerak lurus berubah beraturan siswa kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak.
- (20) Septiyan (2017) mahasiswa STKIP Siliwangi Bandung telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Model Teams Games Tournament terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan yang dapat dilihat dari uji t dan nilai signifikansi $< 0,05$, ($0,05 < 0,000$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- (21) Sitorus & Surya (2017) mahasiswa Universitas Negeri Medan telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Model Kooperatif Teams Games Tournament terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika adalah 63,71%, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain.

- (22) Soleh, dkk (2017) mahasiswa UPI kampus sumedang telah melakukan penelitian yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi*. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *teams games tournament*. Hal ini dapat diketahui dari siklus I terdapat 42% siswa tuntas dan 58% siswa belum tuntas. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 75% tuntas dan 25% belum tuntas, sedangkan pada siklus III hasil belajar siswa mencapai 96,5% yang tuntas dan 3,5% yang belum tuntas.
- (23) Fidari, dkk (2018) mahasiswa Yayasan Bina telah melakukan penelitian yang berjudul *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 pada Siswa Kelas IV SDN Klampok 1 Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan*. Hasil penelitian menunjukkan dari penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus 50,27 menjadi 73,06 pada siklus I dan mengalami peningkatan lebih lagi pada siklus II sebesar 90,57. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar Tema 7 pada Siswa Kelas IV SDN Klampok 1 Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan.
- (24) Hikmah, dkk (2018) mahasiswa Universitas Sriwijaya telah melakukan penelitian yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang*. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Hal tersebut didukung oleh nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar yang

diperoleh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menunjukkan signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\text{Sig} > 0,05$), kemudian nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $9,590 > 2,000$ untuk motivasi belajar dan $9,634 > 2,000$ untuk hasil belajar peserta didik maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

- (25) Sukasih (2018) mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha telah melakukan penelitian yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn*. Hasil Penelitian menunjukkan terdapat peningkatan minat dari siklus I sebesar 16 menjadi 20 pada siklus II. Ketuntasan klasikal siswa mengalami peningkatan dari 77% pada siklus I menjadi 100% di siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran PKn.
- (26) Tirtoni & Fihayati (2018) mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo telah melakukan penelitian yang berjudul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Monopoli pada Materi Sistem Pemerintahan Pusat Pembelajaran PKn Kelas IV SDN 1 Jemundo Taman*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar PKn yang dapat dibuktikan dengan peningkatan rata-rata dari siklus I sebesar 73,18 dan meningkat pada siklus II sebesar 76,25.
- (27) Triowathi & Wijayanti (2018) mahasiswa Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta telah melakukan penelitian yang berjudul *Implementasi Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase kerjasama siswa meningkat pada prasiklus sebesar 7,09% menjadi sebesar 75,08 % pada siklus I. Dari siklus I ke siklus II meningkat menjadi sebesar 82,17 %. Rata-rata hasil belajar IPA siswa meningkat sebesar 9,28 % dari siklus pertama 65,30 % meningkat menjadi 75,1% pada siklus kedua. Hal ini membuktikan adanya hal positif dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan

kerjasama dan hasil belajar siswa.

- (28) Wahyuni, dkk (2018) mahasiswa Universitas Islam Negeri Alaludin Makassar telah melakukan penelitian yang berjudul *Penggunaan Model Teams Games Tournament dengan Teknik Family 100 terhadap Minat Belajar Fisika*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar di kelas eksperimen sebesar 79,33 dan di kelas kontrol sebesar 73,88 atau berada dikategori tinggi. Sedangkan hasil uji *Mann Whitney-U* menunjukkan minat belajar dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas IX MTs Negeri Gowa antara pembelajaran yang menggunakan model TGT lebih tinggi dari model konvensional.
- (29) Primandari, dkk (2019) mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana telah melakukan penelitian yang berjudul *Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan STAD dengan Multimedia Interaktif Ceria terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT dan STAD. TGT memberikan hasil yang lebih tinggi terhadap sikap sosial dan hasil belajar kognitif dibanding STAD. Hasil uji *Independent Samples T-test* menunjukan: (1) nilai sig (2-tailed) hasil belajar kognitif antara TGT dan STAD = $0,040 < 0,05$, jadi H_0 ditolak dan H_a . (2) nilai sig (2-tailed) sikap sosial = $0,003 < 0,05$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima.
- (30) Sulistyono & Mediatati (2019) mahasiswa Universitas Kristen Satya Wijaya telah melakukan penelitian yang berjudul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Games Tournaments)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada siswa kelas VIII B SMP Negeri Ambarawa tahun ajaran 2018/2019. Hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus ke siklus I dan siklus II. Pada prasiklus sebesar 33,33% meningkat sebesar 79,17% pada

siklus I, dan dari siklus I ke siklus II meningkat menjadi 100%.

- (31) Muhtar (2020) mahasiswa IAI AI Khoziny Buduran Sidoarjo telah melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Metode TGT (Teams Games Tournament) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VB MI Nurul Huda Sidoarjo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat dengan adanya penggunaan model TGT. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase pada lembar observasi siswa pada siklus I sebesar 80,55% menjadi 91,66% pada siklus II, kemudian pada angket minat belajar siswa sebelum diberi tindakan menunjukkan rata-rata minat belajar siswa 65,9 meningkat menjadi 85 yang dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan penelitian yang telah dikemukakan menunjukkan hasil yang positif dan mengalami peningkatan hasil belajar siswa, hal tersebut yang mendasari peneliti untuk melaksanakan penelitian menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian sebelumnya merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu mengenai penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan yaitu pada mata pelajaran, materi pelajaran, permasalahan yang dialami dalam pembelajaran, subjek pembelajaran dan tempat penelitian.

Penelitian ini berasal dari permasalahan yang didapat peneliti pada saat melakukan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan masalah bahwa minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik kurang optimal, karena beberapa alasan. Sementara itu, untuk subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terdiri dari beberapa muatan pelajaran yang dijadikan dalam satu tema. Pembelajaran tematik pada dasarnya terdiri dari materi pelajaran yang sifatnya kompleks atau luas.

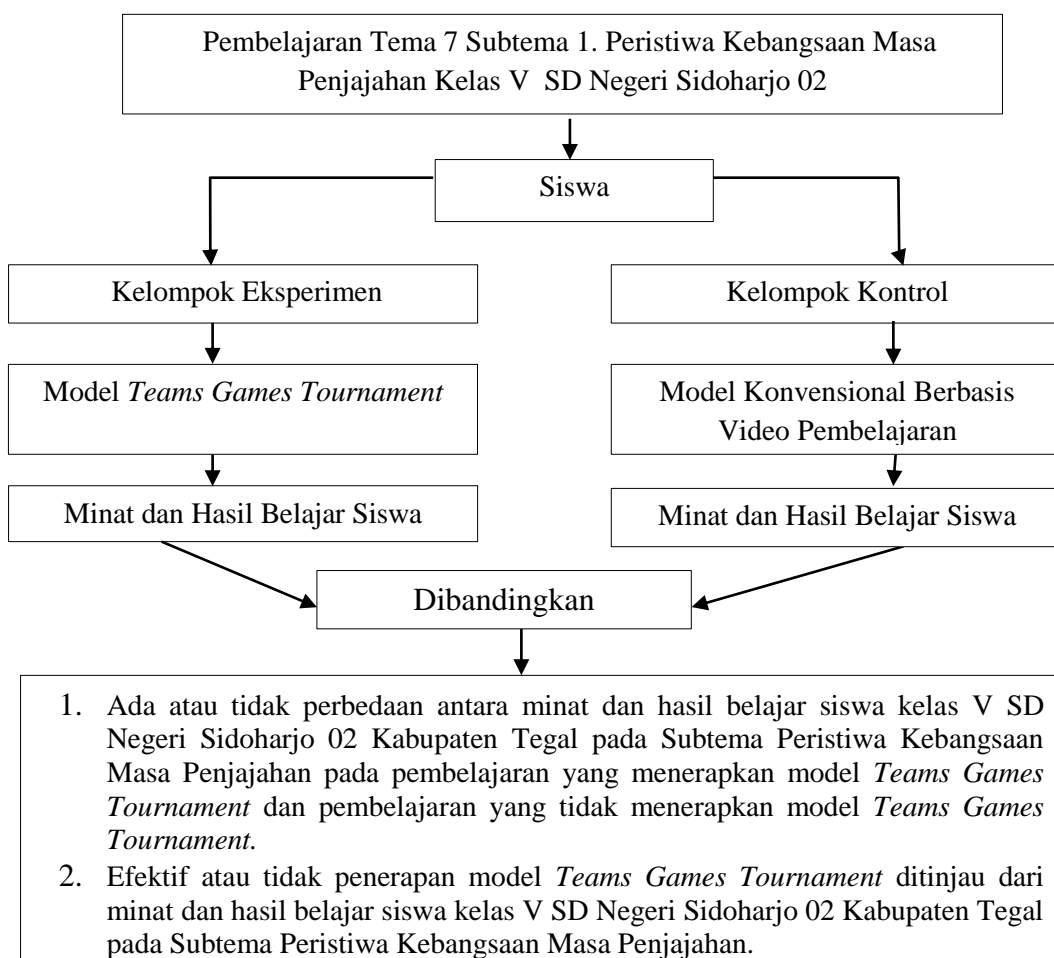
Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan memiliki 5 muatan pelajaran yaitu: PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP. Walaupun kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013, pembelajaran tematik yang dilaksanakan masih berpusat pada guru dan siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih menggunakan model konvensional dan tidak bervariasi sehingga membuat siswa merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran dan minat siswa kurang terhadap pembelajaran. Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Kejadian tersebut juga ditemukan pada pembelajaran tematik di SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal, dimana guru lebih banyak menggunakan model konvensional dan tidak bervariasi. Guru dalam pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Kurang variasinya model pembelajaran yang digunakan oleh guru mengakibatkan pembelajaran kurang bermakna bagi siswa. Selain itu, siswa akan merasa bosan dan siswa kurang aktif dengan pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap minat siswa dalam proses pembelajaran yang akan menyebabkan hasil belajar kurang optimal.

Model pembelajaran yang inovatif diperlukan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran yang disampaikan menyenangkan dan efektif. Aunurrahman (2016:146) menjelaskan bahwa, model pembelajaran sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran di kelas atau ditempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran mampu membimbing siswa dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar siswa juga akan tumbuh dalam diri siswa. Tumbuhnya minat belajar siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan adalah Model *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT pada intinya adalah siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mereka melakukan permainan yang disertai

dengan kuis-kuis dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka. *Game* yang terdapat kuis-kuis tersebut dapat mereview materi pelajaran yang sudah diajarkan. Model ini sesuai dengan karakteristik materi yang terdapat pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yang sifatnya kompleks sehingga perlu adanya ingatan yang kuat terhadap materi tersebut. Selain itu, terdapat *tournament* dalam model ini yang akan membuat siswa memiliki jiwa kompetisi yang sehat, dan memiliki sikap tanggungjawab. Model *Teams Games Tournament* diharapkan dapat membuat siswa tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga minat siswa akan tumbuh dan hasil belajar akan optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat digambarkan alur pemikiran dalam penelitian yang dapat dibaca pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H₀₁: Tidak ada perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. (H₀: $\mu_1 = \mu_2$)
- H_{a1}: Ada perbedaan minat belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. (H_a: $\mu_1 \neq \mu_2$)
- H₀₂: Tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. (H₀: $\mu_1 = \mu_2$)
- H_{a2}: Ada perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. (H_a: $\mu_1 \neq \mu_2$)
- H₀₃: Penerapan model *Teams Games Tournament* tidak efektif ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. (H₀ : $\mu_1 \leq \mu_2$)
- H_{a3}: Penerapan model *Teams Games Tournament* efektif ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. (H_a: $\mu_1 > \mu_2$)
- H₀₄: Penerapan model *Teams Games Tournament* tidak efektif ditinjau dari

hasil belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. ($H_0: \mu_1 \leq \mu_2$)

H_{a4} : Penerapan model *Teams Games Tournament* efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. ($H_a: \mu_1 > \mu_2$)

H_{05} : Penerapan model *Teams Games Tournament* tidak lebih baik daripada model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. ($H_0: \mu_1 \leq \mu_2$)

H_{a5} : Penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik daripada model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. ($H_a: \mu_1 > \mu_2$)

H_{06} : Penerapan model *Teams Games Tournament* tidak lebih baik daripada model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. ($H_0: \mu_1 \leq \mu_2$)

H_{a6} : Penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik daripada model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. ($H_a: \mu_1 > \mu_2$)

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Sugiyono (2015:11) berpendapat bahwa, metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari akibat dari *treatment* tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol.

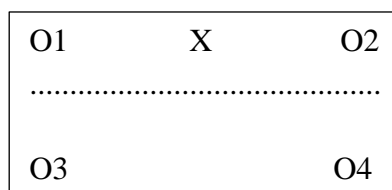
Pada bagian metode penelitian akan dijelaskan : (1) desain penelitian; (2) tempat dan waktu penelitian; (3) populasi dan sampel penelitian; (4) variabel penelitian; (5) definisi operasional variabel; (6) data penelitian; (7) teknik dan instrumen pengumpulan data; (8) uji prasyarat; dan (8) teknik analisis data. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian jika dilihat dari landasan filsafat, data dan analisisnya dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (*mixed methods*) (Sugiyono, 2015:9). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:11), “metode kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Metode kuantitatif dibagi menjadi dua, yaitu metode eksperimen dan metode survei. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari akibat atau pengaruh dari perlakuan tertentu dalam kondisi yang terkontrol. Sedangkan penelitian survey adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar atau kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut untuk menemukan kejadian-

kejadian relatif, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, untuk mencari pengaruh suatu perlakuan. Penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ditinjau dari minat dan hasil belajar pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental*. Peneliti memilih desain ini karena peneliti tidak mampu mengontrol secara ketat masuknya pengaruh variabel-variabel luar. Desain penelitian *experimental quasi* dibagi menjadi dua bentuk, yaitu bentuk *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*. *Nonequivalent control group design* merupakan desain yang dipilih peneliti dalam melakukan penelitian. Sugiyono (2015:118) menyatakan bahwa, “*Nonequivalent control group design* memiliki kemiripan dengan *pretest-posttest control group design* pada *true experimental design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random”. Gambaran bentuk desain dari *nonequivalent control group design* dapat dibaca pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

O₁= keadaan awal kelas eksperimen sebelum mendapatkan perlakuan

O₂= keadaan akhir kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan

O₃ = keadaan awal kelas kontrol

O₄ = keadaan akhir kelas kontrol

X = perlakuan berupa penggunaan model *Teams Games Tournament*.

Sugiyono (2015:118)

Kelompok O_1 merupakan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (X) yaitu dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament*. Kelompok O_3 merupakan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan (X) berupa model *Teams Games Tournament* tetapi menggunakan model konvensional berbasis video pembelajaran. Pada kelompok O_1 (eksperimen) dan kelompok O_3 (kontrol) diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam keadaan awal. Jika hasil *pretest* antara kedua kelompok tersebut memenuhi syarat yaitu tidak berbeda secara signifikan, maka dapat dijadikan sebagai subyek penelitian serta dapat dijadikan kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol yang masing-masing kelas tersebut memperoleh materi pembelajaran sama tetapi dengan model yang berbeda dalam pelaksanaan pembelajaran. Setelah siswa mengikuti pembelajaran, peneliti memberikan *posttest* kepada siswa untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar dan minat siswa pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang dijadikan sebagai penelitian yaitu SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal pada kelas VA dan VB. Kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen adalah kelas VB, sedangkan kelas yang dijadikan sebagai kelas kontrol adalah kelas VA. SD Negeri Sidoharjo 02 dipilih peneliti sebagai tempat penelitian karena kedua kelas yaitu kelas V masih menggunakan kurikulum yang sama yaitu kurikulum 2013 dan kelas tersebut sudah pararel. Selisih jumlah siswa kedua kelas juga hampir sama serta kedua guru memiliki kualifikasi pendidikan sama yaitu pendidikan terakhir yang ditempuh S1. Kedua guru belum pernah melakukan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* pada pembelajaran tematik. Pelaksanaan penelitian dimulai dari bulan Desember 2019 hingga Mei 2020. Pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol dilaksanakan sekitar bulan Maret dan Mei tahun 2020 saat jam pelajaran berlangsung.

3.3 Populasi dan Sampel

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang populasi dan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. uraian penjelasannya sebagai berikut:

3.3.1 Populasi

Sugiyono (2015:297) menjelaskan, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Arikunto (2013:173) menjelaskan bahwa, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang akan digunakan dalam penelitian. Riduwan (2015:11) menjelaskan bahwa, populasi adalah objek atau subjek yang berkaitan dengan masalah penelitian yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu. Penelitian ini menggunakan jenis populasi terbatas, karena data yang diteliti diketahui jumlahnya secara pasti. Populasi dalam penelitian ini yaitu banyaknya siswa kelas V pada kelas eksperimen dan kontrol. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal yang terdiri dari 45 siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan 43 siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen.

3.3.2 Sampel

Arikunto (2013:174) menjelaskan bahwa, sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan digunakan untuk melakukan penelitian. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat mengambil sampel dari populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili) (Sugiyono 2015:120). Agar sampel yang diambil dapat representatif perlu menggunakan teknik pengambilan sampel.

Sugiyono (2015:121) menjelaskan, “Teknik *sampling* adalah teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel dalam suatu populasi”. Menurut Sugiyono (2015:125), *nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik penarikan sampel yang digunakan peneliti yakni *nonprobability* dengan bentuk sampel jenuh.

Teknik *sampling* jenuh, yaitu teknik penentuan sampel yang melibatkan semua populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian (Sugiyono 2015:126). Thoifah (2015:15-6) menyatakan, “Jika jumlah populasi penelitian kurang dari 100, sebaiknya seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel”. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal, dengan jumlah 88 siswa yang masing-masing kelas VA sebanyak 45 siswa dan kelas VB sebanyak 43 siswa.

3.4 Variabel Penelitian

Kidder (1981) dalam Sugiyono (2015:64) menyatakan bahwa, suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti memelajari dan menarik kesimpulan darinya dinamakan variabel. Sugiyono (2015:63) menjelaskan bahwa, variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari agar memperoleh informasi mengenai hal tersebut yang selanjutnya dibuat kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel *independen* dan variabel *dependen*.

3.4.1 Variabel Independen

Variabel *independen* disebut juga sebagai variabel bebas. Sugiyono (2015:64) menjelaskan bahwa “Variabel independen merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi penyebab berubahnya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Variabel *Independen* dalam penelitian ini yaitu penggunaan model *Teams Games Tournament*.

3.4.2 Variabel Dependen

Variabel *dependen* disebut juga sebagai variabel terikat. Menurut Sugiyono (2015:64), “Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel *dependen* dalam penelitian ini yaitu minat belajar dan hasil belajar siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel digunakan untuk membangun pandangan yang sama antara peneliti dan pembaca sehingga terhindar dari kekeliruan maksud dan tujuan yang ingin dicapai terhadap variabel yang digunakan pada penelitian. antara peneliti dengan pembaca terhadap variabel yang digunakan dalam penelitian. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari model *Teams Games Tournament* sebagai variabel bebas serta minat belajar dan hasil belajar siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan sebagai variabel terikat. Penjelasannya sebagai berikut:

3.5.1 Variabel Model *Teams Games Tournament* (X)

Variabel model *Teams Games Tournament* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas peserta didik dalam pembelajaran tanpa adanya perbedaan kemampuan, status, gender, dan lain sebagainya serta adanya penghargaan kelompok yang diberikan guru kepada kelompok terbaik dalam kegiatan pembelajaran dengan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* sebagai berikut: (1) guru menyampaikan materi pembelajaran secara singkat; (2) guru membagi siswa dalam kelompok diskusi; (3) guru memberi tugas kepada siswa; (4) guru menjelaskan kepada siswa akan ada permainan dengan menjawab kartu soal bernomor; (5) guru membagi siswa kedalam beberapa meja *tournament* untuk melaksanakan permainan (*game*) berdasarkan kesamaan kemampuan siswa; (6) guru memberi nilai kepada siswa sejumlah kartu soal yang dapat dijawab dan nantinya digunakan sebagai nilai kelompok; dan (7) guru memberi penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi.

3.5.2 Variabel Minat Belajar (Y_1)

Minat Belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rasa suka atau senang terhadap materi pelajaran yang disampaikan sehingga siswa memiliki antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diakibatkan adanya penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran yang diukur dengan angket minat belajar. Indikator minat belajar digunakan untuk mengukur sejauh mana minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.

Penulis menggunakan dimensi dan indikator minat belajar menurut Sudaryono, dkk (2013:90) dapat dibaca pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Dimensi dan Indikator Minat Belajar

No.	Dimensi	Indikator
1.	Kesukaan	Gairah Inspiratif
2.	Ketertarikan	Responsif Kesegeraan
3.	Perhatian	Konsentrasi Ketelitian
4.	Keterlibatan	Kemauan Keuletan Kerja Keras

Cara untuk menghitung minat belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan analisis indeks. Setelah mengetahui analisis indeks akhir dari angket, kemudian persentasi minat siswa dikategorikan menggunakan rumus *Three Box Method* (Ferdinand, 2014:232).

3.5.3 Variabel Hasil Belajar (Y_2)

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan perilaku pada siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Variabel hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif yang diukur menggunakan tes kognitif. Berpedoman pada taksonomi Bloom, tes kognitif dibagi menjadi enam aspek yang terdiri dari C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (aplikasi), C4 (analisis), C5 (sintesis), C6 (evaluasi). Peneliti hanya menggunakan tiga aspek kognitif yaitu, C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (aplikasi). Dengan menggunakan tes tertulis pada ranah kognitif C1, C2, dan C3 berupa pilihan ganda yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi dengan tingkat kesukaran mulai dari mudah, sedang, dan sukar. Waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tes berbentuk pilihan ganda adalah dua sampai tiga menit untuk tiap butir soal (Widoyoko, 2017:94). Hasil belajar ini diukur dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mendapatkan data hasil belajar berupa nilai tes.

3.6 Data Penelitian

Penelitian ini membutuhkan beberapa data yang digunakan untuk menganalisis keberhasilan penelitian. Data yang dibutuhkan yaitu:

3.6.1 Sumber Data

Widoyoko (2017:29) menjelaskan, “Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh”. Sumber data dalam penelitian ini berupa guru dan siswa. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

1) Guru

Narasumber dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu Febry Rianti, S.Pd.SD selaku guru kelas VB SD Negeri Sidoharjo 02 dan Ratih Handayani, S.Pd selaku guru kelas VA SD Negeri Sidoharjo 02. Guru kelas tersebut membantu penulis untuk mendukung terlaksananya penelitian.

2) Siswa

Siswa kelas VA dan VB SD Negeri Sidoharjo 02 merupakan sumber utama dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dari siswa tersebut yaitu berupa skor hasil tes awal dan skor hasil tes akhir pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan serta skor hasil angket awal dan angket akhir minat belajar siswa.

3.6.2 Jenis Data

Sugiyono (2016:6) menjelaskan bahwa, terdapat dua jenis data dalam penelitian yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan/*scoring*'. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah nilai tes awal dan nilai tes akhir pada siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal. Tes awal dan tes akhir dilakukan pada minat dan hasil belajar siswa.

3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

3.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang dapat digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data (Riduwan, 2015:69). Widoyoko (2017:33) menyatakan, “Metode pengumpulan data digunakan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan, dan informasi yang dapat dipercaya”. Peneliti dalam melakukan penelitian, mencari beberapa data untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan. Untuk mendapatkan data-data tersebut, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data antara lain: (1) wawancara; (2) observasi; (3) Dokumentasi; (4) angket; dan (4) tes. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

3.7.1.1 Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya (Riduwan, 2015:74). Wawancara digunakan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden atau orang yang diwawancarai. Nasution (2003:113) dalam Sudaryono (2013:35) menyatakan bahwa, wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal yang dilakukan peneliti, seperti percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Sugiyono (2015:191) menjelaskan bahwa, wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas yang dilakukan oleh peneliti tanpa menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap dalam pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Menurut sudaryono, dkk (2013:37) wawancara tidak terstruktur ini biasanya direncanakan agar tepat dengan suasana dan subyek sewaktu wawancara dilakukan oleh peneliti.

Wawancara tidak terstruktur dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas VA dan VB SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal. Wawancara ini dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi awal seperti jumlah siswa, kemampuan siswa secara umum, karakteristik siswa, model pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan mengajar, KBM pada setiap muatan pelajaran, dan hasil belajar

ulangan akhir semester siswa sebelum dilaksanakan penelitian serta informasi lain yang diperlukan dalam penelitian. Informasi awal tersebut digunakan peneliti untuk menentukan permasalahan atau variabel yang akan diteliti.

3.7.1.2 Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Sudaryono dkk, 2013:38). Kegiatan yang dapat diamati seperti cara mengajar guru di dalam kelas, cara belajar siswa di dalam kelas, lingkungan sekolah, sarana dan prasarana sekolah, kegiatan rapat di sekolah. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti dan guru. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi terhadap pembelajaran di kelas untuk mengetahui keadaan awal, karakteristik siswa dalam pembelajaran dan cara guru mengajar pembelajaran di dalam kelas. Kemudian observasi yang dilakukan oleh guru yaitu observasi terhadap peneliti dalam melakukan pembelajaran di kelas. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengamati penggunaan model *Teams Games Tournament* yang diterapkan di kelas eksperimen.

3.7.1.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan dalam penelitian (Riduwan, 2015:77). Menurut Sudaryono, dkk (2013:41) dokumen dapat berupa gambar, tulisan, maupun karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi digunakan agar hasil penelitian semakin dapat dipercaya.

Data tersebut didukung berupa foto, video, dan dokumen lainnya yang relevan. Data tersebut berupa dokumen seperti silabus pembelajaran semester genap, rencana pelaksanaan pembelajaran, daftar nama siswa, daftar nama guru, data penilaian akhir semester gasal siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 tahun ajaran 2019/2020 serta foto dan video pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas penelitian yang digunakan sebagai bukti telah melakukan penelitian serta sebagai penunjang kegiatan penelitian.

3.7.1.4 Angket

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai laporan pribadinya atau hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2013:194). Sugiyono (2015:193) menjelaskan bahwa, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pada dasarnya, Angket terdiri dari sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden (Sudaryono, dkk, 2013:30).

Angket yang diberikan kepada siswa digunakan peneliti untuk mengukur dan mengetahui minat belajar siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal. Angket tersebut berisi pernyataan-pernyataan mengenai minat belajar siswa, pernyataan tersebut merupakan hasil pengembangan indikator minat belajar siswa yang dikemukakan oleh Sudaryono dalam proses pembelajaran. Pernyataan angket dibuat dalam bentuk pernyataan positif dan negatif. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan empat alternatif jawaban yang dimodifikasi untuk menghindari responden memilih alternatif jawaban di tengah dengan bentuk *checkboxlist*.

3.7.1.5 Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur suatu keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Riduwan, 2015:76). Teknis tes tersebut bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dan mengetahui pengaruh perlakuan yang diterapkan pada masing-masing kelas sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberi perlakuan) yang berjumlah 22 soal berbentuk pilihan ganda yang masing-masing soal memiliki empat alternatif jawaban. Setiap jawaban soal yang benar mendapatkan poin 1 dan jika jawaban salah mendapatkan poin 0. Teknik tes ini akan digunakan peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal.

3.7.2 Instrumen Penelitian

Purwanto (2016:56) menjelaskan bahwa, instrumen adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sugiyono (2015:148) menjelaskan bahwa, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Widoyoko (2017:51) menjelaskan, “Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran”. Jumlah variabel yang akan diteliti berpengaruh terhadap jumlah instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, dokumen, angket dan soal tes.

3.7.2.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara yang digunakan sebagai instrumen penelitian adalah pedoman wawancara tidak terstruktur. Pedoman wawancara berupa garis besar pertanyaan yang diajukan kepada responden mengenai proses pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal pada pembelajaran tematik. Pedoman wawancara tidak terstruktur ini merupakan studi pendahuluan yang digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi awal mengenai permasalahan yang ada, sehingga peneliti mendapatkan secara pasti variabel yang akan diteliti.

3.7.2.2 Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran. Lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk memberikan nilai dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan model *Teams Games Tournament* di kelas eksperimen yaitu kelas VB dan model konvensional di kelas kontrol yaitu kelas VA. Guru kelas yang bersangkutan mengamati pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di setiap pertemuan. Lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan skala penilaian (*rating scale*) dengan rentangan angka 4,3,2,1. Sudaryono, dkk (2013:54) menyatakan bahwa, skala penilaian (*rating scale*) digunakan untuk memberi angka pada suatu kontinum dimana individu atau objek akan ditempatkan. Cara yang digunakan untuk mengisi lembar

pengamatan yaitu dengan memberi tanda cek (\surd). Presentasi pelaksanaan pembelajaran berdasarkan lembar pengamatan untuk setiap pertemuan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan kriteria yaitu:

- 1) 0% - 24,99% : rendah
- 2) 25% - 49,99% : sedang
- 3) 50% - 74,99% : tinggi
- 4) 75% - 100% : sangat tinggi

(Yonny, dkk 2017: 175-6).

3.7.2.3 Dokumen

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu daftar nama siswa, data guru, daftar nilai siswa pada penilaian akhir semester tematik semester 1 tahun ajaran 2019/2020 SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal, jadwal pelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, silabus pembelajaran semester genap, dan daftar nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 serta dokumen yang lain yaitu kamera yang digunakan sebagai alat pengambilan foto dan rekaman video untuk kegiatan pembelajaran.

3.7.2.4 Lembar Angket Minat Belajar

Lembar angket minat belajar dalam penelitian ini diisi dan disebarluaskan kepada siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penyusunan angket minat belajar siswa didahului dengan menetapkan variabel yang akan diteliti. Kemudian variabel tersebut diberikan definisi operasionalnya dan selanjutnya menentukan indikator yang akan diukur. Angket minat belajar diukur dengan menggunakan Skala *Likert* yang sudah dimodifikasi menjadi 4 alternatif pilihan jawaban yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang(KD), dan Tidak Pernah (TP) yang dapat dibaca pada tabel 3.2. Skala *likert* digunakan

untuk mengukur sikap, pendapat, dan pandangan seseorang atau kelompok orang mengenai kejadian atau gejala sosial (Riduwan, 2015:87).

Tabel 3.2 Skala *Likert*

Item Pernyataan	Bobot Skor			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Terdapat empat dimensi yang dicantumkan dalam angket minat belajar siswa yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Setiap dimensi memiliki indikator minat belajar. Adapun dimensi kesukaan meliputi indikator gairah dan inisiatif. Dimensi ketertarikan meliputi indikator responsif, kesegeraan, dan ketelitian. Dimensi perhatian meliputi indikator konsentrasi dan ketelitian. Dimensi keterlibatan meliputi indikator kemauan, keuletan, dan kerja keras (Sudaryono, dkk, 2013:90). Indikator-indikator yang telah disusun kemudian dijabarkan menjadi 40 butir pernyataan yang terdiri dari 23 butir pernyataan positif dan 17 butir pernyataan negatif.

Cara untuk menghitung minat belajar siswa dalam pembelajaran digunakan analisis indeks. Setelah mengetahui analisis indeks akhir dari angket, kemudian presentase minat siswa dikategorikan dengan menggunakan rumus *Three Box Method* (Ferdinand, 2014:232) yaitu sebagai berikut:

10.00 – 40 = rendah

40.01– 70 = sedang

70.00– 100 = tinggi

Sebelum instrumen digunakan untuk pengujian, angket yang telah disusun harus dilakukan uji coba terlebih dahulu yaitu melakukan uji validitas logis, uji validitas empiris dan uji reliabilitas. Perhitungan uji validitas empiris dan reliabilitas dilakukan menggunakan bantuan program SPSS 21. Uji validitas dan

reliabilitas digunakan untuk mengetahui pernyataan angket yang telah disusun memenuhi syarat atau tidak. Jika tidak memenuhi syarat, maka pernyataan angket tersebut tidak diikutsertakan ke dalam instrumen.

3.7.2.4.1 Uji Validitas Angket Minat

Validitas adalah kemampuan untuk mengukur dengan tepat sesuatu yang ingin diukur (Purwanto, 2016:114). Widoyoko (2017:141) menyatakan, apabila instrumen dapat dengan tepat mengukur apa yang akan diukur, maka instrumen tersebut dapat dikatakan valid. Angket minat belajar harus valid sehingga dapat digunakan untuk mengetahui apakah angket minat belajar mampu menghasilkan data yang akurat dan sesuai dengan tujuan ukur. Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah validitas logis dan validitas empiris.

3.7.2.4.1.1 Validitas Logis Angket Minat

Menurut Widoyoko (2017:142), validitas logis untuk sebuah instrumen menunjuk pada kondisi instrumen yang memenuhi syarat valid berdasarkan penalaran. Validitas logis diuji dengan cara menilai kesesuaian butir-butir pernyataan dengan kriteria dan kisi-kisi angket yang telah dibuat. Untuk menguji validitas logis dapat digunakan penilaian para ahli. Penilai ahli I, yaitu Drs. Utoyo, M.Pd., selaku dosen pembimbing dan penilai ahli II, yaitu Febri Riyanti, S.Pd.SD, selaku wali kelas VB SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal. Setelah angket tersebut disahkan oleh kedua penilai ahli, maka angket tersebut dapat dikatakan sudah memenuhi kriteria validitas logis dan siap untuk diujicobakan. Lembar telaah validitas logis angket minat dapat dibaca pada lampiran

3.7.2.4.1.2 Validitas Empiris Angket Minat

Menurut Widoyoko (2017:150), kriteria validitas empiris didasarkan pada kriteria yang ada diluar instrumen yaitu berdasarkan fakta dilapangan. Pada penelitian ini, angket minat diuji coba pada kelas V SD Negeri Jatibogor 02 Kabupaten Tegal dengan jumlah 30 siswa. Perhitungan Pengujian validitas Instrumen Angket, peneliti menggunakan program SPSS versi 21, melalui menu *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*. Kriteria pengambilan keputusan pada uji validitas dapat dilihat pada nilai korelasi (r_{hitung}) terhadap batasan r_{tabel} dengan nilai signifikansi 5%. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka pernyataan angket minat valid,

sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item pernyataan angket minat tidak valid (Widoyoko, 2017:156). Berdasarkan skor minat belajar yang diperoleh siswa di kelas uji coba, peneliti melakukan uji validitas instrumen. Hasil perhitungan uji validitas angket dapat dibaca pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Valid	1, 3, 5, 6, 8, 11, 12, 14, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40	27
Tidak Valid	2, 4, 7, 9, 10, 13, 15, 16, 21, 25, 28, 29, 37.	13

Berdasarkan Perhitungan uji validitas yang sudah dilakukan dengan bantuan program SPSS 21 diperoleh 27 butir pernyataan yang valid dan 13 butir pernyataan tidak valid. Hasil uji validitas angket minat selengkapnya terdapat dilampiran. Butir pernyataan yang valid digunakan sebagai instrumen penelitian yang berjumlah 27 pernyataan.

3.7.2.4.2 Uji Reliabilitas Angket Minat

Arikunto (2013:221) menyatakan bahwa, reliabilitas menunjuk pada instrumen dikatakan baik jika instrumen tersebut cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Suatu instrumen jika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama dan menghasilkan data yang sama maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel. Priyatno (2010:97) menyatakan, “Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang”.

Pengujian reliabilitas instrumen angket minat menggunakan metode *Cronbach Alpha*. Pengujian reliabilitas ini menggunakan bantuan program SPSS versi 21. Pengujian reliabilitas dalam SPSS versi 21 menggunakan menu *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*. Sebelum melakukan perhitungan dengan menu tersebut, data yang dimasukkan harus dipastikan hanya data item yang valid saja. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitasnya di atas 0,6

(Sugiyono, 2015:184). Hasil perhitungan uji reliabilitas angket dapat dibaca pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,887	27

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,887, Karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,6 ($0,887 > 0,6$) maka dapat disimpulkan bahwa butir angket sudah reliabel. Hasil uji reliabilitas Angket selengkapnya terdapat pada lampiran.

Berdasarkan analisis uji coba instrumen angket, dapat disimpulkan bahwa butir pernyataan angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian sebanyak 27 butir pernyataan. Butir pernyataan tersebut sudah memenuhi syarat untuk dijadikan instrumen penelitian karena sudah valid dan reliabel. Angket yang digunakan dalam penelitian terdapat pada lampiran

3.7.2.5 Soal-Soal Tes

Soal-soal tes yang digunakan sebagai instrumen penelitian menggunakan soal dalam bentuk pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban yaitu a, b, c, dan d. Soal tes ini memiliki kesukaran mudah, sedang, dan sukar. Peneliti memilih soal-soal tes pilihan ganda karena memiliki kelebihan yang meliputi: (1) dapat diskor dengan mudah; (2) cepat; (3) objektif; (4) dapat mencakup ruang lingkup materi yang luas; dan (5) dapat mengukur semua kompetensi dari yang paling sederhana sampai yang paling luas. Soal-soal pilihan ganda dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang dijabarkan ke dalam indikator soal dalam bentuk kisi-kisi soal. Indikator soal yang dibuat disesuaikan dengan silabus utuh dan silabus pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Soal tes ini sebelum digunakan untuk penelitian harus memenuhi syarat-syarat sebagai instrumen penelitian, yaitu validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal.

3.7.2.5.1 Validitas Soal Tes

Sugiyono (2015:361) menyatakan bahwa, validitas merupakan derajat kesesuaian antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Tujuannya yaitu agar instrumen sesuai dengan kriteria yang diharapkan dan dapat dikategorikan sebagai instrumen yang valid (sahih) dan layak untuk digunakan dalam penelitian. Peneliti melakukan uji validitas data sebelum dan sesudah hasil uji coba soal yang meliputi uji validitas logis dan empiris. Uji pemikiran digunakan untuk menguji validitas logis, sedangkan uji pengalaman digunakan untuk menguji validitas empiris. Untuk lebih jelasnya akan diterangkan secara lengkap di bawah ini.

3.7.2.5.1.1 Validitas Logis (*Logical Validity*)

Menurut Arikunto (2013:212), “Validitas logis untuk sebuah instrumen evaluasi menunjuk pada kondisi bagi instrumen yang memenuhi persyaratan valid berdasarkan penalaran”. Pengujian validitas logis dilakukan dengan cara menilai kesesuaian butir-butir soal dengan kriteria dan kisi-kisi soal yang telah dibuat berdasarkan silabus oleh penilai ahli. Pengujian validitas logis akan dilakukan oleh dua penilai ahli. Pengujian validitas logis dilakukan oleh penilai ahli I, yaitu Drs. Utoyo M.Pd selaku dosen pembimbing dan penilai ahli II yaitu Febry Riyanti selaku wali kelas VB SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal.

3.7.2.5.1.2 Validitas Empiris (*Empirical Validity*).

Menurut Arikunto (2013:212), Pengujian validitas empiris dilakukan dengan melakukan uji di lapangan untuk mengetahui hasilnya berdasarkan pengalaman menggunakan instrumen yang telah diuji validitas logisnya. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila telah teruji dari pengalaman, yaitu melalui kegiatan uji coba. Peneliti melakukan uji coba soal pada siswa kelas V SD Negeri Jatibogor 02 Kabupaten Tegal dengan jumlah 30 siswa. Data hasil uji coba yang sudah dilakukan oleh peneliti kemudian dikumpulkan dan dianalisis dengan mengorelasikan antar skor item soal menggunakan analisis *Product Moment Pearson*. Cara menghitung validitas dapat menggunakan bantuan program SPSS 21 menggunakan menu *Analyze*→*Correlate* → *Bivariate*. Ketentuan pengambilan keputusan dengan menggunakan batasan r_{tabel} dengan signifikansi 0,05 dan uji dua

sisi. Jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05, maka H_0 diterima. Jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan ($r_{hitung} > r_{tabel}$) maka instrumen dinyatakan valid. Jika nilai korelasi kurang dari batasan yang ditentukan ($r_{hitung} < r_{tabel}$) maka instrumen dinyatakan tidak valid (Priyatno 2012:101). Hasil pengujian validitas soal dapat dibaca pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Valid	1, 4, 5, 7, 8, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 26, 29, 30, 31, 33, 35, 38, 40	22
Tidak Valid	2, 3, 6, 9, 10, 11, 13, 15, 21, 24, 25, 27, 28, 32, 34, 36, 37, 39	18

Berdasarkan hasil uji validitas soal tes dengan bantuan program SPSS 21, dari 40 butir soal diperoleh 22 butir soal yang valid dan 18 butir soal tidak valid. Butir soal yang valid kemudian dilakukan uji reliabilitasnya. Hasil validitas butir soal selengkapnya terdapat pada lampiran .

3.7.2.5.2 Reliabilitas Tes

Menurut Purwanto (2016:154), reliabilitas adalah akurasi dan presisi yang dihasilkan oleh alat ukur dalam melakukan pengukuran. Suatu tes ketika diujikan kembali dan memiliki hasil yang sama atau konsisten dikatakan tes tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi. Pengujian reliabilitas didasarkan atas data uji coba instrumen yang dilakukan pada kelas V SD Negeri Jatibogor 2 Kabupaten Tegal dengan tujuan untuk mengukur konsistensi instrumen penelitian, sehingga dapat dipercaya untuk digunakan. Berdasarkan alat tes yang berupa soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban dan identitas skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah, maka realibilitas diujikan dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS versi 21. Pengujian reliabilitas menggunakan menu *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*.

Pengambilan keputusan untuk uji reliabilitas menggunakan batasan 0,6 pada *output* program SPSS versi 21 Jika nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,6 maka

dikatakan reliabel (Priyatno 2012:108). Hasil uji reliabilitas soal dapat dibaca pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,897	22

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,897, sehingga dapat dikatakan butir soal sudah reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 (0,897 > 0,6). Hasil uji reliabilitas soal selengkapnya terdapat pada lampiran.

3.7.2.5.3 Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah tapi juga tidak terlalu sulit. Arikunto (2018:222) menyatakan bahwa, soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha untuk memecahkan soalnya, sedangkan soal yang terlalu sulit akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya.

Arikunto (2018:232) menjelaskan, “Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*)”. Simbol indeks kesukaran yaitu P dengan rentang nilainya yaitu 0,00 sampai dengan 1,0. Soal dengan indeks kesukaran 0,00 menunjukkan soal itu terlalu sulit, sebaliknya indeks kesukaran 1,0 menunjukkan bahwa soal tersebut terlalu mudah.

Berdasarkan pendapat Arikunto (2018:232), nilai P didapatkan dari rumus berikut:

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

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Setelah didapatkan besarnya nilai P, keputusan taraf kesukaran soal dapat

diketahui melalui klasifikasi berikut:

$P = 0,00 - 0,30$: soal sukar

$P = 0,31 - 0,70$: soal sedang

$P = 0,71 - 1,00$: soal mudah

(Arikunto, 2018:235)

Pengujian tingkat kesukaran dilakukan terhadap soal uji coba yang sudah valid dan reliabel dengan hasil analisis data yang dapat dibaca pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah
Mudah	5, 7, 17, 22, 33	5
Sedang	1, 4, 8, 12, 14, 18, 20, 23, 26, 29, 31, 35, 40	13
Sukar	16, 19, 30, 38	4

3.7.2.5.4 Daya Pembeda

Arikunto (2018:235) menjelaskan, “Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang berkemampuan rendah”. Besarnya daya pembeda yaitu indeks diskriminasi bersimbol D . Untuk menentukan besarnya D , dapat menggunakan rumus berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

(Arikunto, 2018:238-9).

Setelah mendapatkan besarnya D, keputusan daya pembeda soal dapat diketahui melalui klasifikasi daya pembeda berikut:

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

D = negatif, semuanya tidak baik.

(Arikunto, 2018:242).

Soal dengan kriteria kurang baik atau jelek, tidak dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Berdasarkan alasan tersebut, maka butir soal yang dapat digunakan sebagai instrumen penelitian adalah butir soal yang memiliki klasifikasi cukup, baik, dan baik sekali. Hasil analisis tingkat daya beda soal dapat dibaca pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Hasil Analisis Tingkat Daya Beda Soal

Daya Beda	Nomor Soal	Jumlah
Jelek	-	
Cukup	1, 8, 12, 16, 18, 19, 23, 26, 30, 38	10
Baik	4, 5, 7, 14, 17, 20, 22, 29, 31, 33, 35, 40	12
Baik Sekali		

Berdasarkan analisis uji coba instrumen soal tes dapat disimpulkan bahwa soal yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian sebanyak 22 butir soal. Soal-soal tersebut sudah memenuhi syarat karena sudah valid, reliabel, memenuhi kriteria mudah, sedang, sukar, dan memiliki daya beda cukup dan baik.

3.8 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan

awal kelas eksperimen dan kelas kontrol, apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan atau tidak diantara kedua kelas tersebut. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Perhitungan kedua uji tersebut dilakukan menggunakan program SPSS versi 21, uraian selengkapnya sebagai berikut:

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jika persebaran data merata, maka data tersebut berdistribusi normal. Statistik parametris digunakan jika data berdistribusi normal. Sedangkan untuk data berdistribusi tidak normal, maka pengujian analisisnya menggunakan statistik nonparametris. Jika data berdistribusi normal, maka pengujian dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas, namun jika data berdistribusi tidak normal, maka pengujian dilanjutkan pada analisis akhir atau pengujian hipotesis menggunakan rumus *U Mann Whitney*.

Uji normalitas pada penelitian ini dihitung menggunakan program SPSS versi 21. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji *Lilliefors* dengan kriteria pengambilan dan penarikan simpulan diambil pada taraf signifikansi 5%. Menu yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah *Analyze – Descriptive Statistic – Explore*. Dalam pengujian normalitas data, menggunakan taraf signifikansi 5%. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak normal. Sebaliknya, nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0,05, maka data berdistribusi normal (Priyatno, 2010:73).

3.8.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak (Priyatno, 2010:76). Priyatno (2010:35) menjelaskan bahwa, sebelum dilakukan uji t harus dilakukan uji homogenitas dengan *Levene's test*. Menu yang digunakan untuk menguji homogenitas data adalah *Analyze – Compare Means – Independent Samples T-test*. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui rumus uji t yang akan digunakan. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS versi 21. Jika nilai signifikansi pada *output Test of Homogeneity of variance* $> 0,05$, maka dapat

dikatakan bahwa hasilnya homogen namun jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka hasilnya tidak homogen (Priyatno, 2010:76).

3.8.3 Uji Kesamaan Rata-rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui kesamaan kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji kesamaan rata-rata dilakukan sebelum adanya perlakuan pada kelas eksperimen. Data yang digunakan yaitu nilai *pretest* (tes awal) Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika rata-rata nilai tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol relative sama atau selisih rata-rata nilai tidak jauh berbeda, maka dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas tersebut adalah sama. Peneliti menggunakan uji *Independent Sample T-tes* dengan bantuan program SPSS versi 21 untuk menguji kesamaan rata-rata. Priyatno (2010: 31) menjelaskan bahwa apabila $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan signifikansi $> 0,05$ maka tidak ada perbedaan secara signifikan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu analisis tahap awal dan analisis tahap akhir. Analisis tahap awal dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan dan digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis tahap akhir dilakukan setelah penelitian dilakukan dan digunakan untuk menguji hipotesis berdasarkan rumusan masalah.

3.9.1 Analisis Deskripsi Data

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen yaitu untuk menguji keefektifan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa. Data yang digunakan yaitu data angket minat dan data hasil belajar siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan siswa kelas VB SD Negeri Sidharjo 02 sebagai kelas eksperimen pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

3.9.1.1 Deskripsi Data Variabel Model *Teams Games Tournament*

Penelitian ini dalam proses pembelajarannya menggunakan model *Teams Games Tournament*. Peneliti bertindak sebagai guru dalam pelaksanaan penelitian yang harus mengetahui langkah-langkah yang benar dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan. Dengan melaksanakan langkah-langkah yang telah ditetapkan, maka guru telah menerapkan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*. Peneliti menggunakan lembar pengamatan model *Teams Games Tournament* untuk mengamati apakah pembelajaran yang dilaksanakan telah sesuai atau tidak sesuai dengan langkah-langkah model *Teams Games Tournament*. Pengamatan ini dilakukan oleh guru kelas VB SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal selaku kelas eksperimen. Setelah dilakukan pengamatan pada kelas eksperimen, dilakukan juga pengamatan pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional berbasis video pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan komponen-komponen pada deskriptor lembar pengamatan. Nilai hasil pengamatan disajikan dalam bentuk skor yang kemudian dianalisis dan diubah ke dalam bentuk presentase.

3.9.1.2 Deskripsi Data Variabel Minat Belajar

Data variabel minat belajar siswa merupakan data yang diperoleh dari angket minat belajar yang disebarluaskan dan diisi oleh siswa. Analisis dilaksanakan menggunakan statistik deskriptif. Sugiyono (2015:200) menyatakan bahwa, penyajian data melalui statistik deskriptif dapat disajikan dalam tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, penyebaran data melalui rata-rata dan standar deviasi, perhitungan presentase. Penyajian data minat belajar siswa menggunakan tabel dan histogram dan menggunakan skala jawaban 4, rumus yang digunakan untuk menghitung nilai indeks menurut Ferdinand (2014: 232) yaitu:

$$\text{Nilai indeks} = ((\%F1 \times 1) + (\%F2 \times 2) + (\%F3 \times 3) + (\%F4 \times 4))/4$$

Keterangan:

F1 = frekuensi responden yang menjawab 1

F2 = frekuensi responden yang menjawab 2

F3 = frekuensi responden yang menjawab 3

F4 = frekuensi responden yang menjawab 4

3.9.1.3 Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar

Data variabel hasil belajar siswa merupakan data yang didapatkan dari hasil *posttest* siswa dengan menggunakan lembar tes pilihan ganda. Analisis dilaksanakan dengan menggunakan statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2015:200), yang termasuk ke dalam statistik deskriptif yaitu penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan prosentase, dan lain-lain. Penyajian data hasil belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan tabel dan histogram. Tabel digunakan untuk menyajikan perbandingan data nilai hasil belajar, sedangkan histogram digunakan untuk menyajikan perbandingan data nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol.

3.9.2 Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)

Analisis akhir dilakukan setelah uji prasyarat analisis, pelaksanaan analisis akhir bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini. Caranya dengan menguji kebenaran hipotesis dan menyimpulkan hasil penelitian. Uji hipotesis dalam penelitian ini dibedakan menjadi uji perbedaan dan uji keefektifan. Uraian tentang uji hipotesis yaitu, sebagai berikut:

3.9.2.1 Uji Perbedaan

Uji perbedaan dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah ada perbedaan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji perbedaan dalam penelitian ini menggunakan *Independent Sample T-test*, teknik ini digunakan untuk menjawab hipotesis komparatif dua sampel (Sugiyono, 2015:235).

Pengujian hipotesis menggunakan program SPSS versi 21 dengan menu *Analyze – Compare Means – Independent Samples T-test*. Untuk mengetahui apakah H_a dan H_0 diterima atau ditolak adalah dengan melihat nilai t dalam kolom *T Test for Equality of Means*. Ketentuan pengambilan keputusan uji hipotesis perbedaan yaitu dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} .

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak, tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima (Priyatno, 2010:37).

3.9.2.2 Uji Keefektifan

Uji keefektifan dilakukan dengan menggunakan uji pihak kanan. Untuk melakukan uji pihak kanan, harus mencari t_{hitung} terlebih dulu, kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} . Pada penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS versi 21 untuk melakukan uji pihak kanan melalui *One Sample T-test*. Langkah-langkahnya yaitu *Analyze – Compare Means – One Sample T-test*. Berdasarkan pengujian menggunakan uji t ini akan diketahui perbedaan rata-rata nilai sampel di kelas eksperimen yang dibandingkan dengan rata-rata nilai sampel di kelas kontrol. Pengambilan keputusan jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima, artinya hasil belajar Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan siswa kelas eksperimen tidak lebih baik daripada kelas kontrol. Jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, artinya hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol (Priyatno, 2010:31).

Pengujian keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ditinjau dari minat dan hasil belajar Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dapat dilakukan secara empiris dengan cara sebagai berikut:

$$(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$$

Keterangan:

O_1 : rata-rata nilai hasil tes awal kelas eksperimen

O_2 : rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen

O_3 : rata-rata nilai tes awal kelas kontrol

O_4 : rata-rata nilai tes akhir kelas kontrol

(Sugiyono, 2015:118)

Apabila hasil akhirnya ≥ 0 , dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* efektif ditinjau dari hasil belajar Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan karena hasil kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

3.9.2.3 Uji *U Mann Whitney*

Jika data yang diuji ternyata berdistribusi tidak normal maka analisis akhir menggunakan uji non-parametris yaitu dengan uji *U Mann Whitney*. Uji *U Mann Whitney* berfungsi untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel). Dalam melakukan uji *U Mann Whitney*, menggunakan bantuan program SPSS versi 21. Untuk mengetahui apakah H_a atau H_0 diterima atau ditolak yaitu dengan melihat nilai pada kolom *Asymp. Sig (2-tailed)*. Uji *U Mann Whitney* memiliki ketentuan yaitu apabila nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan apabila *Asymp. Sig (2-tailed)* $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak (Priyatno 2012:141).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil penelitian dan pembahasan akan dijelaskan uraian mengenai hasil penelitian, pembahasan dan implikasi penelitian. Hasil penelitian berisi penjelasan tentang deskripsi data dari setiap variabel penelitian, hasil pengujian prasyarat analisis, hasil pengujian hipotesis, dan hasil analisis data. Bagian pembahasan berisi uraian tentang analisis dari hasil penelitian. Implikasi penelitian berisi uraian tentang konsekuensi logis dari penelitian.

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

4.1.1 Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan penelitian dilakukan di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut dalam pelaksanaan pembelajarannya menggunakan model yang berbeda yaitu pada kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament* dan kelas kontrol menggunakan model konvensional berbasis video pembelajaran. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan Maret dan Mei 2020 di SD Negeri Sidoharjo 02 Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal. Sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 88 siswa, yang terdiri dari 43 Siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen dan 45 siswa kelas VA sebagai kelas kontrol.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak 6 pertemuan pada masing-masing kelas. Kedua kelas mendapatkan perlakuan yang sama yaitu test awal (*pretest*), pembelajaran, dan tes akhir (*posttest*). Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan pada saat pelajaran berlangsung antara kelas eksperimen yang menerapkan model *Teams Games Tournament* dan kelas kontrol yang menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran. Pelaksanaan

model konvensional berbasis video pembelajaran di kelas kontrol dikarenakan adanya Covid-19 dan menyebabkan siswa belajar di rumah sesuai peraturan pemerintah sehingga peneliti membuat video pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran yang sudah dirancang dengan menarik dan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

4.1.1.1 Kelas Eksperimen

Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan enam kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 9 Maret 2020 pukul 09.15-12.25 WIB, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 10 Maret 2020 pukul 07.15-11.00 WIB, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Maret 2020 pukul 09.15-12.25 WIB, pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Maret 2020 pukul 09.15-12.25 WIB, pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Jumat, 13 Maret 2020 pukul 07.15-10.25 WIB, dan pertemuan keenam dilaksanakan pada hari Sabtu, 14 Maret 2020 pukul 07.30-10.25 WIB. Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament*.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti disusun berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP kelas eksperimen pertemuan pertama, kedua, ketiga, keempat, kelima, dan keenam selengkapnya dapat dibaca pada lampiran. Uraian penjelasan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen sebagai berikut:

4.1.1.1.1 Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 9 Maret 2020 pukul 09.15-12.25 WIB (6 JP). Kegiatan pembelajaran terdiri dari 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Materi yang diajarkan yaitu Subtema 1 Pembelajaran 1. Kegiatan awal meliputi guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdo'a bersama, menanyakan kabar, memberikan motivasi, menyanyikan lagu nasional, apersepsi, menyampaikan tema yang akan diajarkan, dan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kegiatan inti meliputi kegiatan mengamati, membaca, mendengarkan,

berlatih, berdiskusi, pembagian siswa ke meja *tournament*, pelaksanaan *tournament*. Pada kegiatan mengamati, siswa diminta untuk mengamati jenis rempah-rempah yang dibawa oleh guru. Berdasarkan pengamatan tersebut, guru bertanya jawab dengan siswa mengenai hubungan rempah-rempah dengan penjajahan di Indonesia. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan atas jawaban siswa. Pada kegiatan membaca, siswa diminta untuk membaca teks bacaan “Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat” yang terdapat di buku siswa. Kemudian guru mengajukan pertanyaan berdasarkan teks tersebut. Siswa ditugaskan menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan materi yang telah dibacanya. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan atas jawaban siswa. Pada kegiatan berlatih, guru melakukan tanya jawab mengenai soal yang terdapat pada buku siswa dan memberikan penjelasan. Pada kegiatan berdiskusi, siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa yang sebelumnya sudah diatur oleh guru. Setiap kelompok ditugaskan untuk mengerjakan ulasan teks yang terdapat pada buku siswa dan mempelajari materi pembelajaran 1. Salah satu siswa memaparkan hasil diskusinya di depan kelas dan selanjutnya guru memberikan konfirmasi atas jawaban siswa. Pada kegiatan membaca kedua, siswa diberi tugas untuk membaca teks bacaan “Sifat-Sifat Benda”. Kemudian guru mengajukan pertanyaan berdasarkan teks tersebut. Siswa ditugaskan menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan materi yang telah dibacanya. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan atas jawaban siswa melalui media gambar.

Pembagian siswa ke meja *tournament*, guru membagi siswa berdasarkan kesamaan kemampuan yang dimiliki dari setiap perwakilan kelompok untuk melaksanakan *tournament* menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari di meja *tournament* yang sudah ditentukan oleh guru. Pelaksanaan *tournament*, setiap meja *tournament* diberikan kartu bernomor, kartu soal, lembar jawaban *tournament*, dan lembar skor *tournament*. Sebelum *tournament* dimulai, setiap meja *tournament* melakukan pengundian mengambil kartu bernomor untuk menentukan peran sebagai pemain pertama. Siswa yang mendapatkan nomor tertinggi berperan sebagai pemain pertama. Siswa yang berada disebelah kanan pemain pertama berperan sebagai penantang 1, penantang 2, dan penantang 3.

Siswa yang berada disebelah kiri pemain pertama berperan sebagai pemeriksa jawaban dan penulis skor. Pemain pertama mengambil kartu soal, kemudian membacanya dan menjawabnya dalam satu menit. Siswa kedua mengonfirmasi apakah jawabannya benar atau salah (yang memiliki lembar jawaban) dengan aturan, jika siswa pertama benar maka siswa dapat menyimpan kartu tersebut namun jika jawabannya salah, siswa sebagai penantang pertama memiliki kesempatan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika penantang pertama ingin melewatinya atau salah menjawab soal, maka penantang kedua atau penantang ketiga boleh menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika kartu tersebut tidak dapat dijawab oleh siswa maka kartu tersebut harus dibuang. Siswa sebagai penulis skor bertugas menulis skor yang diperoleh siswa pada lembar skor permainan. Putaran permainan berikutnya, peran pemain berganti bergerak kearah kiri.

Kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup yang terdiri dari pemberian reward kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dalam pelaksanaan *tournament*, pemberian balikan dan penguatan, menyimpulkan pembelajaran, soal evaluasi, motivasi, rencana pembelajaran selanjutnya, dan do'a bersama.

4.1.1.1.2 Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2020 pukul 07.15-11.00 WIB (6 JP). Kegiatan pembelajaran terdiri dari 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Materi yang diajarkan yaitu Subtema 1 Pembelajaran 2. Kegiatan awal meliputi guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdo'a bersama, menanyakan kabar, memberikan motivasi, menyanyikan lagu nasional, apersepsi, menyampaikan tema yang akan diajarkan, dan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kegiatan inti meliputi kegiatan membaca, menyanyi, berdiskusi, pembagian siswa ke meja *tournament*, pelaksanaan *tournament*. Kegiatan membaca, siswa diminta untuk membaca teks bacaan "Peristiwa-Peristiwa pada Masa Pemerintahan Kolonial Inggris dan Belanda" yang terdapat dibuku siswa.

Kemudian guru mengajukan pertanyaan berdasarkan teks tersebut. Siswa ditugaskan menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan materi yang telah dibacanya. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan atas jawaban siswa. Kegiatan menyanyi, siswa diminta untuk mendengarkan lagu “Rayuan Pulau Kelapa” terlebih dahulu melalui media audio, kemudian siswa diajak untuk menyanyikan lagu secara bersama-sama. Guru memberikan penjelasan tangga nada yang terdapat dalam lagu tersebut. Kegiatan membaca kedua, siswa diminta untuk membaca teks bacaan “Perubahan Wujud Benda” yang terdapat pada buku siswa. Kemudian guru mengajukan pertanyaan berdasarkan teks tersebut. Siswa ditugaskan menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan materi yang telah dibacanya. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan atas jawaban melalui media gambar. Kegiatan berdiskusi, siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa yang sebelumnya sudah diatur oleh guru. Setiap kelompok ditugaskan untuk mengerjakan tugas mengenai peristiwa membeku yang terdapat pada buku siswa dan mempelajari materi pembelajaran 2. Salah satu siswa memaparkan hasil diskusinya di depan kelas dan selanjutnya guru memberikan konfirmasi atas jawaban siswa.

Pembagian siswa ke meja *tournament*, guru membagi siswa berdasarkan kesamaan kemampuan yang dimiliki dari setiap perwakilan kelompok untuk melaksanakan *tournament* menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari di meja yang sudah ditentukan oleh guru. Pelaksanaan *tournament*, setiap meja *tournament* diberikan kartu bernomor, kartu soal, lembar jawaban *tournament*, dan lembar skor *tournament*. Sebelum *tournament* dimulai, setiap meja *tournament* melakukan pengundian mengambil kartu bernomor untuk menentukan peran sebagai pemain pertama. Siswa yang mendapatkan nomor tertinggi berperan sebagai pemain pertama. Siswa yang berada disebelah kanan pemain pertama berperan sebagai penantang 1, penantang 2, dan penantang 3. Siswa yang berada disebelah kiri pemain pertama berperan sebagai pemeriksa jawaban dan penulis skor. Pemain pertama mengambil kartu soal, kemudian membacanya dan menjawabnya dalam satu menit. Siswa kedua mengonfirmasi apakah jawabannya benar atau salah (yang memiliki lembar jawaban) dengan

aturan, jika siswa pertama benar maka siswa dapat menyimpan namun jika jawabannya salah, siswa sebagai penantang pertama memiliki kesempatan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika penantang pertama ingin melewatinya atau salah menjawab soal, maka penantang kedua atau penantang ketiga boleh menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika kartu tersebut tidak dapat dijawab oleh siswa maka kartu tersebut harus dibuang. Siswa sebagai penulis skor bertugas menulis skor yang diperoleh siswa pada lembar skor permainan. Putaran permainan berikutnya, peran pemain berganti bergerak ke arah kiri.

Kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup yang terdiri dari pemberian reward kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dalam pelaksanaan *tournament*, pemberian balikan dan penguatan, menyimpulkan pembelajaran, soal evaluasi, motivasi, rencana pembelajaran selanjutnya, dan do'a bersama.

4.1.1.1.3 Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2020 pukul 09.15-12.25 WIB (6 JP). Kegiatan pembelajaran terdiri dari 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Materi yang diajarkan yaitu Subtema 1 Pembelajaran 3. Kegiatan awal meliputi guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdo'a bersama, menanyakan kabar, memberikan motivasi, menyanyikan lagu nasional, apersepsi, menyampaikan tema yang akan diajarkan, dan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kegiatan inti meliputi kegiatan membaca, berlatih, berdiskusi, mengamati, pembagian siswa ke meja *tournament*, pelaksanaan *tournament*. Kegiatan membaca, siswa diminta untuk membaca teks bacaan "Sistem Tanam Paksa Pemerintahan Kolonial Belanda" yang terdapat di buku siswa. Kemudian guru mengajukan pertanyaan berdasarkan teks tersebut. Siswa ditugaskan menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan materi yang telah dibacanya. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan atas jawaban siswa. Kegiatan berlatih, siswa diminta untuk menemukan arti dari kosakata baku yang terdapat dalam teks. Guru

bersama siswa membahas tugas tersebut. Kegiatan berdiskusi, siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa yang sebelumnya sudah diatur oleh guru. Setiap kelompok ditugaskan untuk mengerjakan tugas untuk membedakan peristiwa perlawanan terhadap Portugis dan Belanda dan mempelajari materi pembelajaran 3. Kegiatan mengamati, siswa diminta untuk mengamati teman satu kelompoknya berdasarkan warna kulit, bahasa, dan suku. Guru mengajukan pertanyaan berdasarkan yang diamati siswa. Siswa menjawab pertanyaan guru, kemudian guru memberikan konfirmasi dan penjelasan atas jawaban siswa. Pembagian siswa ke meja *tournament*, guru membagi siswa berdasarkan kesamaan kemampuan yang dimiliki dari setiap perwakilan kelompok untuk melaksanakan *tournament* menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari di meja yang sudah ditentukan oleh guru. Pelaksanaan *tournament*, setiap meja *tournament* diberikan kartu bernomor, kartu soal, lembar jawaban *tournament*, dan lembar skor *tournament*. Sebelum *tournament* dimulai, setiap meja *tournament* melakukan pengundian mengambil kartu bernomor untuk menentukan peran sebagai pemain pertama. Siswa yang mendapatkan nomor tertinggi berperan sebagai pemain pertama. Siswa yang berada disebelah kanan pemain pertama berperan sebagai penantang 1, penantang 2, dan penantang 3. Siswa yang berada disebelah kiri pemain pertama berperan sebagai pemeriksa jawaban dan penulis skor. Pemain pertama mengambil kartu soal, kemudian membacanya dan menjawabnya dalam satu menit. Siswa kedua mengonfirmasi apakah jawabannya benar atau salah (yang memiliki lembar jawaban) dengan aturan, jika siswa pertama benar maka siswa dapat menyimpan namun jika jawabannya salah, siswa sebagai penantang pertama memiliki kesempatan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika penantang pertama ingin melewatinya atau salah menjawab soal, maka penantang kedua atau penantang ketiga boleh menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika kartu tersebut tidak dapat dijawab oleh siswa maka kartu tersebut harus dibuang. Siswa sebagai penulis skor bertugas menulis skor yang diperoleh siswa pada lembar skor permainan. Putaran permainan berikutnya, peran pemain berganti bergerak kearah kiri.

Kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup yang terdiri dari pemberian reward kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dalam pelaksanaan *tournament* pemberian balikan dan penguatan, menyimpulkan pembelajaran, soal evaluasi, motivasi, rencana pembelajaran selanjutnya, dan do'a bersama.

4.1.1.1.4 Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2020 pukul 09.15-12.25 WIB (6 JP). Kegiatan pembelajaran terdiri dari 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Materi yang diajarkan yaitu Subtema 1 Pembelajaran 4. Kegiatan awal meliputi guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdo'a bersama, menanyakan kabar, memberikan motivasi, menyanyikan lagu nasional, apersepsi, menyampaikan tema yang akan diajarkan, dan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kegiatan inti meliputi kegiatan mengamati, berlatih, membaca, berdiskusi, pembagian siswa ke meja *tournament*, pelaksanaan *tournament*. Kegiatan mengamati, siswa diminta untuk mengamati bacaan teks "Masa Pergerakan Kebangsaan". Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai informasi yang terdapat dalam teks. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan atas jawaban siswa. Kegiatan berlatih, siswa secara bersama-sama mengerjakan tugas yang ada di buku siswa dan hasil pengerjaannya dibahas bersama guru. Kegiatan membaca, siswa diminta untuk membaca teks "Peristiwa Sumpah Pemuda 1928". Guru melakukan tanya jawab berdasarkan teks yang telah dibaca. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan atas jawaban siswa. Kegiatan berdiskusi, siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa yang sebelumnya sudah diatur oleh guru. Setiap kelompok ditugaskan untuk mengerjakan tugas untuk mendiskusikan arti penting penggunaan istilah Indonesia dan mempelajari materi pembelajaran 4.

Pembagian siswa ke meja *tournament*, guru membagi siswa berdasarkan kesamaan kemampuan yang dimiliki dari setiap perwakilan kelompok untuk melaksanakan *tournament* menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari di meja yang sudah ditentukan oleh guru. Pelaksanaan *tournament*,

setiap meja *tournament* diberikan kartu bernomor, kartu soal, lembar jawaban *tournament*, dan lembar skor *tournament*. Sebelum *tournament* dimulai, setiap meja *tournament* melakukan pengundian mengambil kartu bernomor untuk menentukan peran sebagai pemain pertama. Siswa yang mendapatkan nomor tertinggi berperan sebagai pemain pertama. Siswa yang berada disebelah kanan pemain pertama berperan sebagai penantang 1, penantang 2, dan penantang 3. Siswa yang berada disebelah kiri pemain pertama berperan sebagai pemeriksa jawaban dan penulis skor. Pemain pertama mengambil kartu soal, kemudian membacanya dan menjawabnya dalam satu menit. Siswa kedua mengonfirmasi apakah jawabannya benar atau salah (yang memiliki lembar jawaban) dengan aturan, jika siswa pertama benar maka siswa dapat menyimpan namun jika jawabannya salah, siswa sebagai penantang pertama memiliki kesempatan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika penantang pertama ingin melewatinya atau salah menjawab soal, maka penantang kedua atau penantang ketiga boleh menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika kartu tersebut tidak dapat dijawab oleh siswa maka kartu tersebut harus dibuang. Siswa sebagai penulis skor bertugas menulis skor yang diperoleh siswa pada lembar skor permainan. Putaran permainan berikutnya, peran pemain berganti bergerak kearah kiri.

Kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup yang terdiri dari pemberian reward kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dalam pelaksanaan *tournament*, pemberian balikan dan penguatan, menyimpulkan pembelajaran, soal evaluasi, motivasi, rencana pembelajaran selanjutnya, dan do'a bersama.

4.1.1.1.5 Pertemuan Kelima

Pertemuan kelima kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2020 pukul 07.15-10.25 WIB (6 JP). Kegiatan pembelajaran terdiri dari 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Materi yang diajarkan yaitu Subtema 1 Pembelajaran 5. Kegiatan awal meliputi guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdo'a bersama, menanyakan kabar, memberikan motivasi, menyanyikan lagu nasional, apersepsi,

menyampaikan tema yang akan diajarkan, dan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kegiatan inti meliputi kegiatan membaca, berlatih, menyanyi, berdiskusi, pembagian siswa ke meja *tournament*, pelaksanaan *tournament*. Kegiatan membaca, siswa diminta untuk membaca teks “Dampak Peristiwa Sumpah Pemuda 1928”. Guru melakukan tanya jawab berdasarkan teks yang telah dibaca. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan atas jawaban siswa. Kegiatan berlatih, siswa diberi tugas untuk mengerjakan halaman 60 di buku siswa. Kegiatan menyanyi, siswa mendengarkan lagu “Indonesia Raya” melalui audio. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu tersebut. Guru memberikan penjelasan mengenai tangga nada yang terdapat dalam lagu. Kegiatan membaca kedua, siswa diminta untuk membaca teks “Peristiwa Mengembun dan Menyublim. Guru melakukan tanya jawab berdasarkan teks yang telah dibaca. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan atas jawaban siswa. Kegiatan berdiskusi, siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa yang sebelumnya sudah diatur oleh guru. Setiap kelompok ditugaskan untuk mengerjakan tugas mengenai peristiwa mengembun dan menyublim dan mempelajari materi pembelajaran 5.

Pembagian siswa ke meja *tournament*, guru membagi siswa berdasarkan kesamaan kemampuan yang dimiliki dari setiap perwakilan kelompok untuk melaksanakan *tournament* menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari di meja yang sudah ditentukan oleh guru. Pelaksanaan *tournament*, setiap meja *tournament* diberikan kartu bernomor, kartu soal, lembar jawaban *tournament*, dan lembar skor *tournament*. Sebelum *tournament* dimulai, setiap meja *tournament* melakukan pengundian mengambil kartu bernomor untuk menentukan peran sebagai pemain pertama. Siswa yang mendapatkan nomor tertinggi berperan sebagai pemain pertama. Siswa yang berada di sebelah kanan pemain pertama berperan sebagai penantang 1, penantang 2, dan penantang 3. Siswa yang berada di sebelah kiri pemain pertama berperan sebagai pemeriksa jawaban dan penulis skor. Pemain pertama mengambil kartu soal, kemudian membacanya dan menjawabnya dalam satu menit. Siswa kedua mengonfirmasi

apakah jawabannya benar atau salah (yang memiliki lembar jawaban) dengan aturan, jika siswa pertama benar maka siswa dapat menyimpan namun jika jawabannya salah, siswa sebagai penantang pertama memiliki kesempatan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika penantang pertama ingin melewatinya atau salah menjawab soal, maka penantang kedua atau penantang ketiga boleh menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika kartu tersebut tidak dapat dijawab oleh siswa maka kartu tersebut harus dibuang. Siswa sebagai penulis skor bertugas menulis skor yang diperoleh siswa pada lembar skor permainan. Putaran permainan berikutnya, peran pemain berganti bergerak ke arah kiri.

Kegiatan yang terakhir yaitu kegiatan penutup yang terdiri dari pemberian reward kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dalam pelaksanaan *tournament*, pemberian balikan dan penguatan, menyimpulkan pembelajaran, soal evaluasi, motivasi, dan do'a bersama.

4.1.1.1.6 Pertemuan Keenam

Pertemuan keenam kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2020 pukul 07.30-10.25 WIB (6 JP). Kegiatan pembelajaran terdiri dari 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Materi yang diajarkan yaitu Subtema 1 Pembelajaran 6. Kegiatan awal meliputi guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdo'a bersama, menanyakan kabar, memberikan motivasi, menyanyikan lagu nasional, apersepsi, menyampaikan tema yang akan diajarkan, dan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kegiatan inti meliputi kegiatan membaca, menyanyi, berdiskusi, berlatih, pembagian siswa ke meja *tournament*, pelaksanaan *tournament*. Kegiatan membaca, siswa diminta untuk membaca teks "Kongres Perempuan Indonesia". Guru melakukan tanya jawab berdasarkan teks tersebut. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan atas jawaban siswa. Kegiatan menyanyi, siswa diminta untuk mendengarkan lagu "Tanah Airku" dan selanjutnya siswa diajak untuk menyanyikan lagu tersebut secara bersama-sama. Guru bertanya jawab dengan siswa. Guru memberikan penjelasan atas jawaban siswa. Kegiatan berdiskusi,

siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa yang sebelumnya sudah diatur oleh guru. Setiap kelompok ditugaskan untuk menjelaskan nilai dan sikap yang terdapat dalam lagu “Tanah Airku” dan memelajari materi pembelajaran 5. Kegiatan berlatih, siswa diminta untuk mengerjakan tugas halaman 75 yang ada dibuku siswa. Guru membahas tugas tersebut bersama siswa.

Pembagian siswa ke meja *tournament*, guru membagi siswa berdasarkan kesamaan kemampuan yang dimiliki dari setiap perwakilan kelompok untuk melaksanakan *tournament* menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari di meja yang sudah ditentukan oleh guru. Pelaksanaan *tournament*, setiap meja *tournament* diberikan kartu bernomor, kartu soal, lembar jawaban *tournament*, dan lembar skor *tournament*. Sebelum *tournament* dimulai, setiap meja *tournament* melakukan pengundian mengambil kartu bernomor untuk menentukan peran sebagai pemain pertama. Siswa yang mendapatkan nomor tertinggi berperan sebagai pemain pertama. Siswa yang berada disebelah kanan pemain pertama berperan sebagai penantang 1, penantang 2, dan penantang 3. Siswa yang berada disebelah kiri pemain pertama berperan sebagai pemeriksa jawaban dan penulis skor. Pemain pertama mengambil kartu soal, kemudian membacanya dan menjawabnya dalam satu menit. Siswa kedua mengonfirmasi apakah jawabannya benar atau salah (yang memiliki lembar jawaban) dengan aturan, jika siswa pertama benar maka siswa dapat menyimpan namun jika jawabannya salah, siswa sebagai penantang pertama memiliki kesempatan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika penantang pertama ingin melewatinya atau salah menjawab soal, maka penantang kedua atau penantang ketiga boleh menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika kartu tersebut tidak dapat dijawab oleh siswa maka kartu tersebut harus dibuang. Siswa sebagai penulis skor bertugas menulis skor yang diperoleh siswa pada lembar skor permainan. Putaran permainan berikutnya, peran pemain berganti bergerak kearah kiri.

Kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup yang terdiri dari pemberian reward kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dalam pelaksanaan *tournament*, pemberian balikan dan penguatan, menyimpulkan

pembelajaran, soal evaluasi, motivasi, rencana pembelajaran selanjutnya, dan do'a bersama.

4.1.1.2 Kelas Kontrol

Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol dilaksanakan enam kali pertemuan dengan menggunakan video pembelajaran. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 6 Mei 2020 pukul 07.30-11.00 WIB, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 7 Mei 2020 pukul 09.15-12.25 WIB, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 8 Mei 2020 pukul 07.50-11.00 WIB, pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Sabtu, 9 Mei 2020 pukul 09.15-10.30 WIB, pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Senin, 11 Mei 2020 pukul 07.50-11.00 WIB, dan pertemuan keenam dilaksanakan pada hari Selasa, 12 Mei 2020 pukul 07.50-11.00 WIB. Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol menggunakan model konvensional berbasis video pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti disusun berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP kelas kontrol pertemuan pertama, kedua, ketiga, keempat, kelima, dan keenam selengkapnya dapat dibaca pada lampiran. Uraian penjelasan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol sebagai berikut:

4.1.1.2.1 Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2020 pukul 07.30-11.00 (6 JP). Kegiatan pembelajaran melalui video yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Materi pembelajaran pada pertemuan pertama adalah Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1. Kegiatan awal meliputi guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama, menanyakan kabar, memberikan motivasi, menyanyikan lagu nasional, apersepsi, menyampaikan tema yang akan diajarkan dan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti meliputi kegiatan ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru mengajak siswa untuk mengamati rempah-rempah yang dibawa oleh guru melalui video pembelajaran kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan rempah-rempah tersebut. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai rempah-rempah tersebut. Guru menjelaskan mengenai

kedatangan bangsa barat di Indonesia dan perubahan warna pada cengkeh. Guru menjelaskan sifat dan wujud benda padat, cair, dan gas melalui gambar-gambar.

Kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup yang terdiri dari pemberian balikan dan penguatan, menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, pemberian soal evaluasi melalui foto, motivasi, rencana pembelajaran selanjutnya, dan do'a bersama.

4.1.1.2.2 Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2020 pukul 09.15-12.25 (6 JP). Kegiatan pembelajaran melalui video yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Materi pembelajaran pada pertemuan kedua adalah Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 2. Kegiatan pendahuluan meliputi guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdo'a bersama, menanyakan kabar, memberikan motivasi, menyanyikan lagu nasional, apersepsi, menyampaikan tema yang akan diajarkan dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti meliputi kegiatan ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru mengajak siswa untuk membaca teks "Pembentukan Pemerintahan Kolonial Inggris dan Belanda" yang terdapat dalam video pembelajaran. Setelah membaca teks "Pembentukan Pemerintahan Kolonial Inggris dan Belanda", guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan teks tersebut. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu "Rayuan Pulau Kelapa" yang terdapat dalam video. Kemudian guru mengajukan pertanyaan tentang lagu tersebut. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai isi dari lagu dan tangga nada yang terdapat dalam sebuah lagu. Guru mengajak siswa untuk membaca teks "Perubahan Wujud Benda". guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan teks tersebut. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai perubahan wujud benda padat, cair, dan gas melalui gambar-gambar yang disajikan di video pembelajaran.

Kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup yang terdiri dari pemberian balikan dan penguatan, menyimpulkan pembelajaran yang telah

dilaksanakan, pemberian soal evaluasi melalui foto, motivasi, rencana pembelajaran selanjutnya, dan do'a bersama.

4.1.1.2.3 Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2020 pukul 07.50-11.00 (6 JP). Kegiatan pembelajaran melalui video yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Materi pembelajaran pada pertemuan ketiga adalah Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3. Kegiatan pendahuluan meliputi guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdo'a bersama, menanyakan kabar, memberikan motivasi, menyanyikan lagu nasional, apersepsi, menyampaikan tema yang akan diajarkan dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti meliputi kegiatan ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru mengajak siswa untuk membaca teks "Sistem Tanam Paksa Pemerintahan Kolonial Belanda" yang terdapat dalam video pembelajaran. Setelah membaca teks "Sistem Tanam Paksa Pemerintahan Kolonial Belanda", guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan teks tersebut. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai sistem tanam paksa di Indonesia dan kosakata baku yang terdapat dalam teks tersebut. Guru memberikan penjelasan mengenai peristiwa perlawanan terhadap Portugis dan Belanda. Guru menjelaskan faktor penyebab keragaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.

Kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup yang terdiri dari pemberian balikan dan penguatan, menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, pemberian soal evaluasi melalui foto, motivasi, rencana pembelajaran selanjutnya, dan do'a bersama.

4.1.1.2.4 Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2020 pukul 09.15-11.00 (6 JP). Kegiatan pembelajaran melalui video yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Materi pembelajaran pada pertemuan keempat adalah Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 4. Kegiatan pendahuluan meliputi guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdo'a bersama, menanyakan kabar, memberikan motivasi,

menyanyikan lagu nasional, apersepsi, menyampaikan tema yang akan diajarkan dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti meliputi kegiatan ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru memberikan penjelasan mengenai masa pergerakan kebangsaan. dan faktor-faktor yang memicu munculnya rasa kebangsaan Indonesia. Guru mengajak siswa untuk membaca teks “Peristiwa Sumpah Pemuda 1928” yang terdapat dalam video pembelajaran. Setelah membaca teks “Peristiwa Sumpah Pemuda 1928”, guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan teks tersebut. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai peristiwa sumpah pemuda. Guru memberikan penjelasan mengenai letak perbedaan antara suku satu dengan suku yang lain.

Kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup yang terdiri dari pemberian balikan dan penguatan, menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, pemberian soal evaluasi melalui foto, motivasi, rencana pembelajaran selanjutnya, dan do’a bersama.

4.1.1.2.4 Pertemuan Kelima

Pertemuan kelima kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2020 pukul 07.50-11.00 (6 JP). Kegiatan pembelajaran melalui video yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Materi pembelajaran pada pertemuan kelima adalah Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 5. Kegiatan pendahuluan meliputi guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdo’a bersama, menanyakan kabar, memberikan motivasi, menyanyikan lagu nasional, apersepsi, menyampaikan tema yang akan diajarkan dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti meliputi kegiatan ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru mengajak siswa untuk membaca teks “Dampak Peristiwa Sumpah Pemuda 1928” yang terdapat dalam video pembelajaran. Setelah membaca teks “Dampak Peristiwa Sumpah Pemuda 1928”, guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan teks “Dampak Peristiwa Sumpah Pemuda 1928”. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai dampak peristiwa sumpah pemuda. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “Indonesia Raya”. Guru menjelaskan

tangga nada yang terdapat dalam lagu “Indonesia Raya”. Guru mengajak siswa untuk membaca teks bacaan “Peristiwa Mengembun dan Menyublim”. Guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan teks bacaan “Peristiwa Mengembun dan Menyublim”. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai peristiwa mengembun dan menyublim melalui gambar-gambar yang disajikan dalam video pembelajaran.

Kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup yang terdiri dari pemberian balikan dan penguatan, menyimpulkan pembelajaran, soal evaluasi, motivasi, rencana pembelajaran selanjutnya, dan do’a bersama.

4.1.1.2.6 Pertemuan Keenam

Pertemuan keenam kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2020 pukul 07.50-11.00 (6 JP). Kegiatan pembelajaran melalui video yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Materi pembelajaran pada pertemuan keenam adalah Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 6. Kegiatan pendahuluan meliputi guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdo’a bersama, menanyakan kabar, memberikan motivasi, menyanyikan lagu nasional, apersepsi, menyampaikan tema yang akan diajarkan dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti meliputi kegiatan ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru mengajak siswa untuk membaca teks “Kongres Perempuan Indonesia” yang terdapat dalam video pembelajaran. Setelah membaca teks “Kongres Perempuan Indonesia”, guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan teks tersebut. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai kongres perempuan Indonesia dan kosakata baku yang terdapat dalam teks. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “Tanah Airku”. Guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan lagu “Tanah Airku”. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai Nilai yang terkandung dalam lagu tersebut dan cara mencintai tanah air.

Kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup yang terdiri dari pemberian balikan dan penguatan, menyimpulkan pembelajaran, soal evaluasi, motivasi, rencana pembelajaran selanjutnya, dan do’a bersama.

4.1.2 Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian

Analisis deskripsi data merupakan gambaran umum yang menyajikan penyebaran data hasil penelitian yang diperoleh sehingga mudah dipahami. Deskripsi data hasil penelitian terdiri dari deskripsi data variabel bebas berupa model *Teams Games Tournament* dan variabel terikat berupa minat dan hasil belajar. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

4.1.2.1 Analisis Deskriptif Data Variabel Model *Teams Games Tournament*

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh penulis yang berperan sebagai guru. Penulis dalam melaksanakan pembelajaran dibantu oleh guru kelas yang berperan sebagai pengamat. Guru kelas bertugas untuk mengamati kesesuaian antara pelaksanaan pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat oleh penulis. Guru kelas menggunakan lembar pengamatan model pembelajaran dalam mengamati pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh penulis. Lembar pengamatan di kelas eksperimen menggunakan lembar pengamatan model *Teams Games Tournament*, sedangkan pembelajaran di kelas kontrol menggunakan lembar pengamatan model konvensional. Uraian Penjelasannya sebagai berikut:

4.1.2.1.1 Deskripsi Pengamatan Model Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas eksperimen pada penelitian ini menggunakan model *Teams Games Tournament*. Data yang diambil di kelas eksperimen dilakukan menggunakan lembar pengamatan pelaksanaan model *Teams Games Tournament*. Pengamatan model *Teams Games Tournament* dilakukan oleh guru kelas. Hasil pengamatan pelaksanaan model *Teams Games Tournament* dapat dibaca pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Model *Teams Games Tournament*

Item Penilaian	Pertemuan					
	1	2	3	4	5	6
1	4	4	4	4	4	4
2	3	3	4	3	4	4
3	3	4	3	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4
5	3	4	4	4	3	3

Item Penilaian	Pertemuan					
	1	2	3	4	5	6
6	4	3	3	4	3	4
7	3	3	4	3	3	4
8	3	4	4	4	3	3
9	4	3	3	4	3	4
10	3	4	4	4	3	4
11	4	4	4	4	3	4
12	4	4	4	3	4	4
13	3	3	4	3	4	3
14	3	3	3	4	4	3
15	4	4	4	3	4	3
16	3	3	3	3	3	3
17	4	4	4	4	4	3
18	3	4	4	4	3	3
19	4	4	4	4	4	4
20	3	3	4	3	4	3
Jumlah Skor	69	72	75	73	71	70
Nilai Pelaksanaan (%)	86,25	90	93,75	91,25	88,75	87,5
Rata-Rata (%)	89,58					

Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament*. Semua item penilaian pembelajaran di kelas eksperimen pada pertemuan pertama sampai pertemuan keenam sudah tercapai. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament* sudah terlaksana

4.1.2.1.2 Deskripsi Pengamatan Model Pembelajaran di Kelas Kontrol

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas kontrol pada penelitian ini menggunakan model konvensional berbasis video pembelajaran. Data yang diambil di kelas kontrol dilakukan menggunakan lembar pengamatan pelaksanaan model konvensional berbasis video pembelajaran. Pengamatan model konvensional berbasis video pembelajaran dilakukan oleh guru kelas. Hasil pengamatan pelaksanaan model konvensional berbasis video pembelajaran dapat dibaca pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Model konvensional

Item Penilaian	Pertemuan					
	1	2	3	4	5	6
1	3	3	3	3	3	3
2	4	4	3	3	3	4
3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4
6	4	4	4	4	4	3
7	3	3	4	3	3	3
8	3	3	3	3	3	3
9	3	4	3	3	3	3
10	4	3	4	4	4	3
11	3	4	3	4	4	3
12	4	4	3	4	4	4
13	3	3	3	3	3	3
14	3	3	4	4	4	4
15	4	3	3	3	3	3
16	4	4	4	4	4	4
17	4	3	3	4	3	3
18	4	3	3	4	3	3
19	4	3	3	3	3	4
20	3	3	3	3	3	3
Jumlah	72	69	68	71	69	68
Nilai Pelaksanaan (%)	90	86,25	85	88,75	86,25	85
Rata-Rata (%)	86,875					

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di kelas kontrol menggunakan model konvensional berbasis video pembelajaran. Semua item penilaian pembelajaran di kelas kontrol pada pertemuan pertama sampai pertemuan keenam sudah tercapai. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol menggunakan model konvensional berbasis video pembelajaran sudah terlaksana.

4.1.2.2 Analisis Deskriptif Data Variabel Minat Belajar

Variabel minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tentu berbeda hasil pengukurannya. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan

angket minat sebelum dan sesudah adanya perlakuan di kedua kelas tersebut yaitu tes angket awal (*pretest*) dan angket akhir (*posttest*). Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan nilai angket antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Setelah itu dapat dilakukan perhitungan nilai indeks variabel minat dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menghitung skor dan jawaban dari setiap responden kemudian menstabilasikan data angket minat belajar siswa. Peneliti terlebih dahulu menghitung penskoran pada masing-masing item pernyataan sebelum menghitung penskoran jawaban angket. Penskoran yang dilakukan sesuai dengan angket yang digunakan yaitu menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* yang digunakan sudah dimodifikasi dengan 4 alternatif jawaban dan setiap jawaban memiliki penilaian yang berbeda. Angket yang digunakan terdiri dari jawaban positif dan negatif. Penilaian untuk jawaban positif dengan pernyataan “selalu” diberi skor 4, “sering” diberi skor 3, “kadang-kadang” diberi skor 2, dan “tidak pernah” diberi skor 1. Penilaian untuk jawaban negatif yaitu sebaliknya, pernyataan “selalu” diberi skor 1, “sering” diberi skor 2, “kadang-kadang” diberi skor 3, dan “tidak pernah” diberi skor 4.
- 2) Menghitung persentase frekuensi jawaban responden
Perhitungan persentase frekuensi jawaban responden dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\%F_a = n_n/N \times 100\%$$

Keterangan:

- %Fa = Persentase frekuensi jawaban responden yang memberi skor 1, 2, 3, dan 4, sehingga dapat ditulis %F1, %F2, %F3, %F4
- n_n = Jumlah responden yang memberi skor 1, 2, 3, atau 4
- a = skor 1, 2, 3, atau 4
- N = total jumlah responden/sampel penelitian.

- 3) Menghitung nilai indeks item pernyataan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks Pernyataan} = ((\%F1 \times 1) + (\%F2 \times 2) + (\%F3 \times 3) + (\%F4 \times 4)) / 4$$

Keterangan:

F1 = Frekuensi responden yang menjawab 1

F2 = Frekuensi responden yang menjawab 2

F3 = Frekuensi responden yang menjawab 3

F4 = Frekuensi responden yang menjawab 4

(Ferdinan, 2014:232)

- 4) Menghitung nilai indeks tiap indikator
Perhitungan rata-rata nilai indeks dalam satu indikator dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks Indikator} = ((\text{Indeks Pernyataan 1}) + (\text{Indeks Pernyataan 2}) + (\text{Indeks Pernyataan 3}) + \dots (\text{Indeks Pernyataan n})) / n$$

- 5) Menghitung nilai indeks variabel
Perhitungan nilai indeks variabel yaitu rata-rata nilai indeks tiap indikator yang dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks Variabel} = ((\text{Indeks Indikator 1}) + (\text{Indeks Indikator 2}) + (\text{Indeks Indikator 3}) + \dots (\text{Indeks Indikator n})) / n$$

- 6) Menafsirkan nilai indeks variabel dalam kriteria *Three Box Method*. Penelitian ini menggunakan skala *Likert* dengan alternatif jawaban 1 sampai 4. Hasil nilai indeks variabel minat akhir dapat dikategorikan dengan menggunakan rumus *Three Box Method* (Ferdinand, 2014:232) yaitu sebagai berikut:

10.00 – 40 = rendah

40.01 – 70 = sedang

70.01 – 100 = tinggi

4.1.2.2.1 Deskripsi Data Awal Variabel Minat Belajar

Data awal minat belajar digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan minat belajar siswa sebelum adanya perlakuan yang diberikan dan sesudah adanya perlakuan yang diberikan mengenai Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Deskripsi data awal minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dibaca pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Data Variabel Minat Belajar Awal Siswa

No.	Kriteria Data	Minat Belajar Siswa	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Jumlah Siswa	43	45
2.	Skor rata-rata	85,63	86,53
3.	Median	86	88
4.	Skor minimal	68	68
5.	Skor Maksimal	96	96
6.	Rentang	28	28
7.	Varians	49,953	50,588
8.	Standar Deviasi	7,068	7,113

Berdasarkan data minat awal yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh data yaitu jumlah siswa di kelas eksperimen sebanyak 43 siswa, sedangkan jumlah siswa di kelas kontrol sebanyak 45 siswa. Skor rata-rata minat awal di kelas eskperimen sebesar 85,63 sedangkan di kelas kontrol sebesar 86,53. Skor minimal di kelas eksperimen yaitu 68 dan di kelas kontrol yaitu 68. Skor maksimal di kelas eksperimen yaitu 96 sedangkan di kelas kontrol sebesar 96. Data minat awal selengkapnya dapat dibaca pada lampiran.

4.1.2.2.2 Deskripsi Data Akhir Variabel Minat Belajar

Data minat belajar akhir diberikan setelah siswa mendapatkan perlakuan. Data minat belajar akhir dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan minat sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan mengenai materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Data minat belajar akhir sesudah adanya perlakuan yang diberikan kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dibaca pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Data Akhir Minat Belajar Siswa

No.	Kriteria Data	Minat Belajar Siswa	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Jumlah Siswa	43	45
2.	Skor rata-rata	87,95	84,67
3.	Median	87	86
4.	Skor minimal	75	75
5.	Skor Maksimal	104	96
6.	Rentang	29	21
7.	Varians	41,188	22,177
8.	Standar Deviasi	6,418	4,709

Berdasarkan data hasil minat akhir yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh data yaitu jumlah siswa di kelas eksperimen sebanyak 43 siswa, sedangkan jumlah siswa di kelas kontrol sebanyak 45 siswa. Skor rata-rata di kelas eksperimen sebesar 87,95 sedangkan di kelas kontrol sebesar 84,67. Skor minimal di kelas eksperimen yaitu 75 dan di kelas kontrol yaitu 75. Skor maksimal di kelas eksperimen yaitu 104 sedangkan di kelas kontrol sebesar 96. Media kelas eksperimen sebesar 87 dan di kelas kontrol 87. Rentang di kelas eksperimen sebesar 29 sedangkan di kelas kontrol sebesar 21. Varians di kelas eksperimen sebesar 41,188 sedangkan di kelas kontrol sebesar 22,177. Standar Deviasi di kelas eksperimen sebesar 6,418 sedangkan di kelas kontrol sebesar 4,709.

4.1.2.2.1 Nilai Indeks Data Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Nilai indeks variabel minat belajar kelas eksperimen dapat diketahui dengan menghitung nilai indeks dari masing-masing indikator. Cara menghitung nilai indeks variabel minat belajar siswa yaitu:

- 1) Menghitung skor jawaban dari masing-masing responden dan membuat rekapitulasi dalam bentuk tabulasi dan hasil penelitian angket minat belajar.
- 2) Menghitung persentase frekuensi jawaban responden dari masing-masing indikator yaitu sebagai berikut:
 - a) Pernyataan 8
 - (i) Skor 1 dipilih oleh 0 responden

$$\begin{aligned}\%F1 &= n1/N \times 100\% \\ &= 0/43 \times 100\% \\ &= 0\%\end{aligned}$$

(ii) Skor 2 dipilih oleh 0 responden

$$\begin{aligned}\%F2 &= n2/N \times 100\% \\ &= 0/43 \times 100\% \\ &= 0\%\end{aligned}$$

(iii) Skor 3 dipilih oleh 18 responden

$$\begin{aligned}\%F3 &= n3/N \times 100\% \\ &= 18/43 \times 100\% \\ &= 42\%\end{aligned}$$

(iv) Skor 4 dipilih oleh 28 responden

$$\begin{aligned}\%F4 &= n4/N \times 100\% \\ &= 25/43 \times 100\% \\ &= 58\%\end{aligned}$$

b) Pernyataan 20

(i) Skor 1 dipilih oleh 6 responden

$$\begin{aligned}\%F1 &= n1/N \times 100\% \\ &= 6/43 \times 100\% \\ &= 14\%\end{aligned}$$

(ii) Skor 2 dipilih oleh 20 responden

$$\begin{aligned}\%F2 &= n2/N \times 100\% \\ &= 20/43 \times 100\% \\ &= 46\%\end{aligned}$$

(iii) Skor 3 dipilih oleh 10 responden

$$\begin{aligned}\%F3 &= n3/N \times 100\% \\ &= 10/43 \times 100\% \\ &= 23\%\end{aligned}$$

(iv) Skor 4 dipilih oleh 7 responden

$$\begin{aligned}\%F4 &= n4/N \times 100\% \\ &= 7/43 \times 100\%\end{aligned}$$

$$= 17\%$$

Jadi untuk pernyataan 8 nilai skor 1 adalah 0%, nilai skor 2 adalah 0%, nilai skor 3 adalah 42% dan nilai skor 4 adalah 58%. Pernyataan 20 nilai skor 1 adalah 14%, nilai skor 2 adalah 46%, nilai skor 3 adalah 23%, dan nilai skor 4 adalah 17%. Penghitungan frekuensi jawaban responden kemudian dihitung menggunakan bantuan program Microsoft Excel 2010. penghitungan persentase frekuensi jawaban siswa dilakukan sama dengan pernyataan berikutnya.

3) Menghitung nilai indeks pernyataan

Nilai indeks item pernyataan 8

$$\begin{aligned} &= ((\%F1 \times 1) + (\%F2 \times 2) + (\%F3 \times 3) + (\%F4 \times 4)) / 4 \\ &= ((0\% \times 1) + (0\% \times 2) + (42\% \times 3) + (58\% \times 4)) / 4 \\ &= (0\% + 0\% + 126\% + 232\%) / 4 \\ &= 89,5\% \end{aligned}$$

Nilai indeks item pernyataan 20

$$\begin{aligned} &= ((\%F1 \times 1) + (\%F2 \times 2) + (\%F3 \times 3) + (\%F4 \times 4)) / 4 \\ &= ((14\% \times 1) + (46\% \times 2) + (23\% \times 3) + (17\% \times 4)) / 4 \\ &= (14\% + 92\% + 69\% + 68\%) / 4 \\ &= 60,75\% \end{aligned}$$

Penghitungan nilai indeks item pernyataan dapat dilakukan dengan cara yang sama untuk masing-masing item pernyataan.

4) Menghitung nilai indeks indikator

Pernyataan 8 dan pernyataan 20 merupakan indikator responsif. Penghitungan nilai indeks indikator responsif dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai indeks indikator responsif} &= (\text{Indeks pernyataan 8} + \text{Indeks} \\ &\quad \text{pernyataan 20}) / 2 \\ &= (89,5\% + 60,75\%) / 2 \\ &= 75,125\% \end{aligned}$$

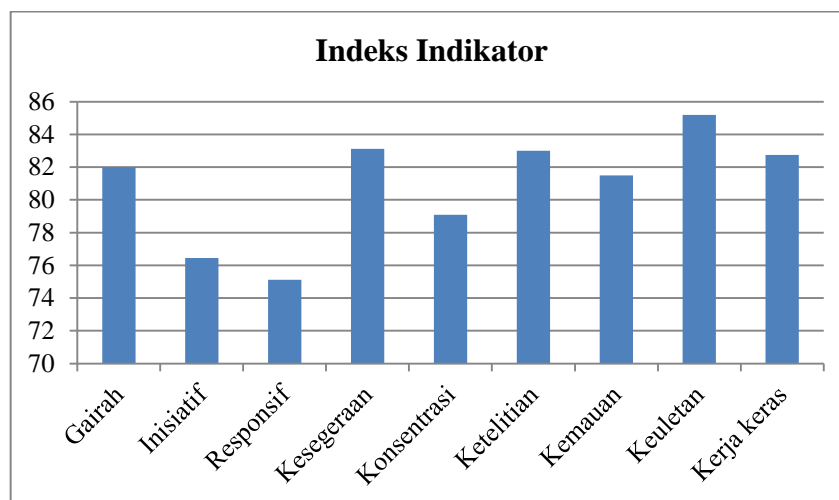
Nilai indeks indikator responsif variabel minat belajar adalah 75,125% dengan kategori tinggi. Penghitungan nilai indeks dapat dilakukan dengan

cara yang sama untuk masing-masing indikator yang berjumlah 27 pernyataan. Nilai indeks untuk masing-masing indikator selengkapnya dapat dibaca pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No.	Indikator	Pernyataan	%Frekuensi rata-rata jawaban responden				Indeks (%)	
			1	2	3	4	Pernyataan	Indikator
1.	Gairah	1	0	9	25	65	88,25	82
		13	0	25	40	35	77,5	
		24	0	23	33	44	80,25	
2.	Inisiatif	7	5	30	32,5	32,5	73,125	76,44
		19	2	14	47	37	79,75	
3.	Responsif	8	0	0	42	58	89,5	75,125
		20	14	46	23	17	60,75	
4.	Kesegeraan	2	0	5	30	65	90	83,125
		14	0	37	19	44	76,75	
		18	5	2	33	60	87	
		26	2	28	23	47	78,75	
5.	Konsentrasi	3	12	18	28	42	75	79,08
		9	2	12	49	37	80,25	
		25	0	14	44	42	82	
6.	Ketelitian	4	0	5	56	39	83,5	83
		17	2	19	44	35	78	
		22	0	14	33	53	84,75	
7.	Kemauan	10	7	21	44	28	73,25	81,5
		16	2	7	33	58	86,75	
		21	2	7	42	49	84,5	
8.	Keuletan	5	2	14	49	35	79,25	85,19
		11	0	35	23	42	76,75	
		12	0	5	23	72	91,75	
		15	0	0	28	72	93	
9.	Kerja keras	6	0	5	42	53	87	82,75
		23	0	7	30	63	89	
		27	16	14	35	35	89	
Rata-rata nilai indeks								81

Penghitungan data frekuensi minat belajar siswa kelas eksperimen juga dapat disajikan dengan menggunakan histogram. Penyajian data dengan menggunakan histogram dapat digunakan untuk mempermudah membaca data. Penyajian data dengan menggunakan histogram dapat dibaca pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Histogram Indikator Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan Tabel 4.5 dan Gambar 4.1 dapat diketahui nilai indeks minat belajar masing-masing indikator siswa kelas eksperimen. Nilai indeks tersebut terdapat sembilan indikator. Indikator gairah adalah 82%, indikator inisiatif adalah 76,44%, indikator responsif 75,125%, indikator kesegeraan adalah 83,125% , indikator konsentrasi adalah 79,08%, indikator ketelitian adalah 83%, indikator kemauan adalah 81,5%, indikator keuletan adalah 85,19%, dan indikator kerja keras adalah 82,75%. Berdasarkan perhitungan nilai indeks yang telah dilakukan, selanjutnya persentase hasil nilai indeks masing-masing indikator dapat dikategorikan dalam rumus *Three Box Methods* (Ferdinan, 2014:232) yaitu sebagai berikut:

10.00 – 40 = rendah

40.01 – 70 = sedang

70.01 – 100 = tinggi

Berdasarkan kriteria nilai indeks, dapat diketahui bahwa indeks indikator variabel minat belajar siswa di kelas eksperimen yang paling tinggi terletak pada indikator “keuletan” dengan nilai indeks sebesar 85,19% dan indeks indikator yang paling rendah terletak pada indikator “responsif” yaitu sebesar 75,125%. Berdasarkan hasil perhitungan nilai indeks dari masing-masing indikator dapat dilakukan perhitungan nilai indeks variabel. Nilai indeks variabel sebesar 81% dan

termasuk dalam kategori tinggi.

4.1.2.2.2.2 Nilai Indeks Data Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Nilai indeks variabel minat belajar kelas kontrol dapat diketahui dengan menghitung nilai indeks dari masing-masing indikator. Cara menghitung nilai indeks variabel minat belajar siswa yaitu:

- 1) Menghitung skor jawaban dari masing-masing responden dan membuat rekapitulasi dalam bentuk tabulasi dan hasil penelitian angket minat belajar.
- 2) Menghitung persentase frekuensi jawaban responden dari masing-masing indikator yaitu sebagai berikut:

a) Pernyataan 8

- (i) Skor 1 dipilih oleh 2 responden

$$\begin{aligned} \%F1 &= n1/N \times 100\% \\ &= 2/45 \times 100\% \\ &= 4\% \end{aligned}$$

- (ii) Skor 2 dipilih oleh 4 responden

$$\begin{aligned} \%F2 &= n2/N \times 100\% \\ &= 4/45 \times 100\% \\ &= 9\% \end{aligned}$$

- (iii) Skor 3 dipilih oleh 19 responden

$$\begin{aligned} \%F3 &= n3/N \times 100\% \\ &= 19/45 \times 100\% \\ &= 42\% \end{aligned}$$

- (iv) Skor 4 dipilih oleh 20 responden

$$\begin{aligned} \%F4 &= n4/N \times 100\% \\ &= 20/45 \times 100\% \\ &= 45\% \end{aligned}$$

b) Pernyataan 20

- (i) Skor 1 dipilih oleh 4 responden

$$\begin{aligned} \%F1 &= n1/N \times 100\% \\ &= 4/45 \times 100\% \end{aligned}$$

$$= 9\%$$

(ii) Skor 2 dipilih oleh 21 responden

$$\begin{aligned} \%F2 &= n2/N \times 100\% \\ &= 21/45 \times 100\% \\ &= 47\% \end{aligned}$$

(iii) Skor 3 dipilih oleh 11 responden

$$\begin{aligned} \%F3 &= n3/N \times 100\% \\ &= 11/45 \times 100\% \\ &= 24\% \end{aligned}$$

(iv) Skor 4 dipilih oleh 9 responden

$$\begin{aligned} \%F4 &= n4/N \times 100\% \\ &= 9/45 \times 100\% \\ &= 20\% \end{aligned}$$

Jadi untuk pernyataan 8 nilai skor 1 adalah 4%, nilai skor 2 adalah 9%, nilai skor 3 adalah 42% dan nilai skor 4 adalah 45%. Pernyataan 20 nilai skor 1 adalah 9%, nilai skor 2 adalah 47%, nilai skor 3 adalah 24%, dan nilai skor 4 adalah 20%. Penghitungan frekuensi jawaban responden kemudian dihitung menggunakan bantuan program Microsoft Excel 2010. penghitungan persentase frekuensi jawaban siswa dilakukan sama dengan pernyataan berikutnya.

3) Menghitung nilai indeks item pernyataan

Nilai indeks item pernyataan 8

$$\begin{aligned} &= ((\%FI \times 1) + (\%F2 \times 2) + (\%F3 \times 3) + (\%F4 \times 4)) / 4 \\ &= ((4\% \times 1) + (9\% \times 2) + (42\% \times 3) + (45\% \times 4)) / 4 \\ &= (4\% + 18\% + 126\% + 180\%) / 4 \\ &= 82\% \end{aligned}$$

Nilai indeks item pernyataan 20

$$\begin{aligned} &= ((\%FI \times 1) + (\%F2 \times 2) + (\%F3 \times 3) + (\%F4 \times 4)) / 4 \\ &= ((9\% \times 1) + (47\% \times 2) + (24\% \times 3) + (20\% \times 4)) / 4 \\ &= (9\% + 94\% + 72\% + 80\%) / 4 \\ &= 255\% / 4 \end{aligned}$$

$$= 63,75\%$$

Penghitungan nilai indeks dapat dilakukan dengan cara yang sama untuk masing-masing item pernyataan.

4) Menghitung nilai indeks indikator

Pernyataan 8 dan pernyataan 20 merupakan indikator responsif. Penghitungan nilai indeks indikator responsif dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai indeks indikator responsif} &= (\text{Indeks pernyataan 8} + \text{Indeks} \\ &\quad \text{pernyataan 20}) / 2 \\ &= (82\% + 63,75\%) / 2 \\ &= 72,875\% \end{aligned}$$

Nilai indeks indikator responsif variabel minat belajar adalah sebesar 72,875% dengan kategori tinggi. Perhitungan nilai indeks untuk masing-masing indikator dapat dilakukan dengan cara yang sama untuk masing-masing indikator yang berjumlah 27 pernyataan.

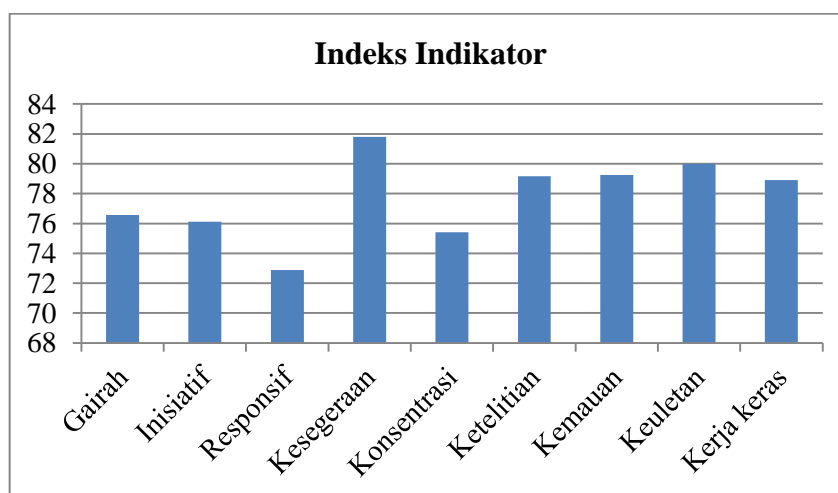
Nilai indeks untuk masing-masing indikator minat belajar selengkapnya dapat dibaca pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

No.	Indikator	Pernyataan	%Frekuensi rata-rata jawaban responden				Indeks (%)	
			1	2	3	4	Pernyataan	Indikator
1.	Gairah	1	2	13	36	49	83	76,58
		13	2	22	45	31	76,25	
		24	0	18	49	33	70,5	
2.	Inisiatif	7	4	27	36	33	74,5	76,125
		19	2	18	47	33	77,75	
3.	Responsif	8	4	9	42	45	82	72,875
		20	9	47	24	20	63,75	
4.	Kesegeraan	2	2	24	38	36	77	81,81
		14	0	35,5	29	35,5	75	
		18	2	9	33	56	85,75	
		26	0	2	38	60	89,5	
5.	Konsentrasi	3	11	22	31	36	73	75,42
		9	2	18	53	27	76,25	
		25	0	18	56	26	77	
6.	Ketelitian	4	0	13	56	31	79,5	79,17
		17	2	22	47	29	75,75	

No.	Indikator	Pernyataan	%Frekuensi rata-rata jawaban responden				Indeks (%)	
			1	2	3	4	Pernyataan	Indikator
7.	Kemauan	22	0	11	49	40	82,25	79,25
		10	7	20	44	29	73,75	
		16	2	7	47	44	83,25	
8.	Keuletan	21	4	13	39	44	80,75	80
		5	2	11	42	45	82,5	
		11	0	36	24	40	76	
		12	4	2	51	43	83,25	
9.	Kerja keras	15	2	25	31	42	78,25	78,91
		6	0	9	51	40	82,75	
		23	0	16	44	40	81	
		27	13	18	33	36	73	
Rata-rata nilai indeks							78	

Penghitungan data frekuensi minat belajar siswa kelas kontrol juga dapat disajikan dengan menggunakan histogram. Penyajian data dengan menggunakan histogram dapat digunakan untuk mempermudah membaca data. Penyajian data dengan menggunakan histogram dapat dibaca pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Histogram Indikator Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 4.6 dan Gambar 4.2 dapat diketahui nilai indeks minat belajar masing-masing indikator siswa kelas kontrol. Nilai indeks tersebut terdapat sembilan indikator. Indikator gairah adalah 76,58 %, indikator inisiatif adalah 76,125%, indikator responsif 72,875%, indikator kesegeraan adalah

81,81%, indikator konsentrasi adalah 75,42%, indikator ketelitian adalah 79,17%, indikator kemauan adalah 79,25%, indikator keuletan adalah 80%, dan indikator kerja keras adalah 78,91%.

Berdasarkan perhitungan nilai indeks yang telah dilakukan, selanjutnya persentase hasil nilai indeks masing-masing indikator dapat dikategorikan dalam rumus *Three Box Methods* (Ferdinan, 2014:232) yaitu sebagai berikut:

10.00 – 40 = rendah

40.01 – 70 = sedang

70.01 – 100 = tinggi

Berdasarkan kriteria nilai indeks, dapat diketahui bahwa indeks indikator variabel minat belajar siswa di kelas kontrol yang paling tinggi terletak pada indikator “kesegeraan” dengan nilai indeks sebesar 81,81% dan indeks indikator yang paling rendah terletak pada indikator “responsif” yaitu sebesar 72,875%. Berdasarkan hasil perhitungan nilai indeks dari masing-masing indikator dapat dilakukan perhitungan nilai indeks variabel. Nilai indeks variabel sebesar 78% dan termasuk dalam kategori tinggi.

4.1.2.3 Analisis Deskriptif Data Variabel Hasil Belajar

Hasil penilaian variabel hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tentu berbeda. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Penilaian hasil belajar dibagi menjadi dua, yaitu tes awal dan tes akhir. Tes awal dilakukan sebelum diberikan perlakuan pada masing-masing kelas dan tes akhir dilakukan setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas. Hal ini dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

4.1.2.3.1 Deskripsi Data Awal Variabel hasil Belajar

Nilai tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum adanya perlakuan yang diberikan mengenai Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dan digunakan untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas tersebut. Deskripsi data tes awal Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kedua kelas dapat dibaca pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Data Tes Awal Siswa

No.	Kriteria Data	Hasil Belajar Siswa	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Jumlah Siswa	43	45
2.	Skor rata-rata	44,28	44,44
3.	Median	41	45
4.	Skor minimal	18	18
5.	Skor Maksimal	68	73
6.	Rentang	50	55
7.	Varians	192,682	183,443
8.	Standar Deviasi	13,881	13,544

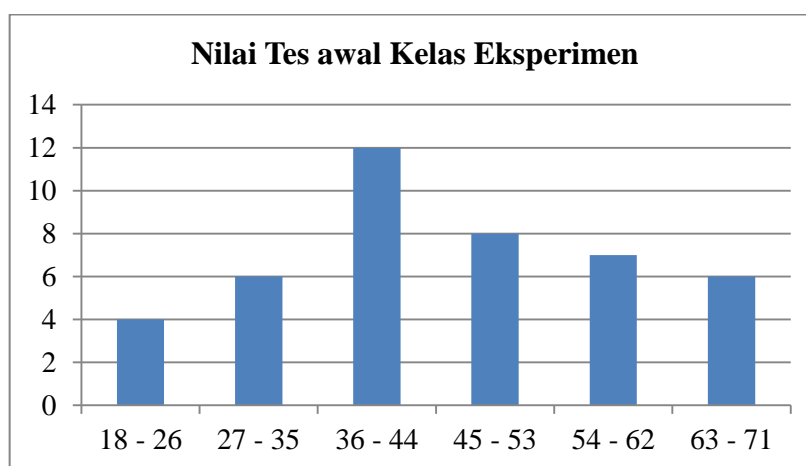
Berdasarkan Tabel 4.7, diperoleh data yaitu jumlah siswa di kelas eksperimen sebanyak 43 siswa, sedangkan jumlah siswa di kelas kontrol sebanyak 45 siswa. Skor rata-rata tes awal di kelas eskperimen sebesar 44,28 sedangkan di kelas kontrol sebesar 44,44. Skor minimal di kelas eksperimen yaitu 18 dan di kelas kontrol yaitu 18. Skor maksimal di kelas eksperimen yaitu 68 sedangkan di kelas kontrol sebesar 73. Data nilai tes awal selengkapnya dapat dibaca pada lampiran. Distribusi frekuensi data nilai tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dibaca pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal

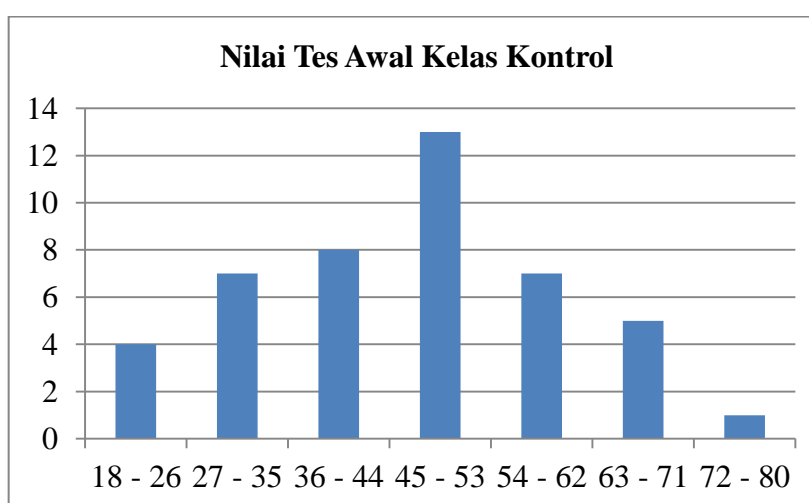
Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nilai Interval	Frekuensi (F)	Nilai Interval	Frekuensi (F)
18 – 26	4	18 – 26	4
27 – 35	6	27 – 35	7
36 – 44	12	36 – 44	8
45 – 53	8	45 – 53	13
54 – 62	7	54 – 62	7
63 – 71	6	63 – 71	5
		72 – 80	1

Data distribusi frekuensi nilai tes awal siswa pada materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas eksperimen disajikan dalam bentuk histogram. Histogram distribusi frekuensi nilai tes awal pada materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kelas eksperimen dapat dibaca pada Gambar 4.3.

Berdasarkan Tabel 4.8 dan Gambar 4.3 diperoleh data yaitu jumlah siswa di kelas eksperimen yang memperoleh nilai antara 18-26 sebanyak 4 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 27-35 sebanyak 6 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 36-44 sebanyak 12 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 45-53 sebanyak 8 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 54-62 sebanyak 7 siswa, dan siswa yang memperoleh nilai antara 63-71 sebanyak 6 siswa. Penyajian data distribusi frekuensi nilai tes awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan melalui histogram dan dapat dibaca pada Gambar 4.3 dan kelas kontrol dapat dibaca pada Gambar 4.4.



Gambar 4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen



Gambar 4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 4.8 dan Gambar 4.4 diketahui bahwa di kelas kontrol siswa yang mendapat nilai antara 18-26 sebanyak 4 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 27-35 sebanyak 7 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 36-44 sebanyak 8 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 45-53 sebanyak 14 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 54-62 sebanyak 7 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 63-71 sebanyak 5 siswa, dan siswa yang memperoleh nilai antara 72-80 sebanyak 1 siswa.

4.1.2.3.2 Deskripsi Data Akhir Variabel Hasil Belajar

Tes akhir dilaksanakan setelah siswa mendapatkan perlakuan. Nilai tes akhir dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana siswa memahami materi yang diberikan oleh guru. Penelitian ini hanya mengacu pada ranah kognitif.

Tes akhir diperoleh dari soal tes pilihan ganda pada materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yang dikerjakan oleh siswa. Berikut merupakan hasil pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data nilai tes akhir selengkapnya terdapat pada lampiran. Data nilai hasil belajar siswa pada materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dapat dibaca pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Data Tes Akhir Siswa

No.	Kriteria Data	Hasil Belajar Siswa	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Jumlah Siswa	43	45
2.	Skor rata-rata	82,58	77,88
3.	Median	82,00	77,00
4.	Skor minimal	64	64
5.	Skor Maksimal	100	100
6.	Rentang	36	36
7.	Varians	63,963	62,439
8.	Standar Deviasi	7,998	7,902

Berdasarkan Tabel 4.9, diperoleh data yaitu jumlah siswa di kelas eksperimen sebanyak 43 siswa, sedangkan jumlah siswa di kelas kontrol sebanyak

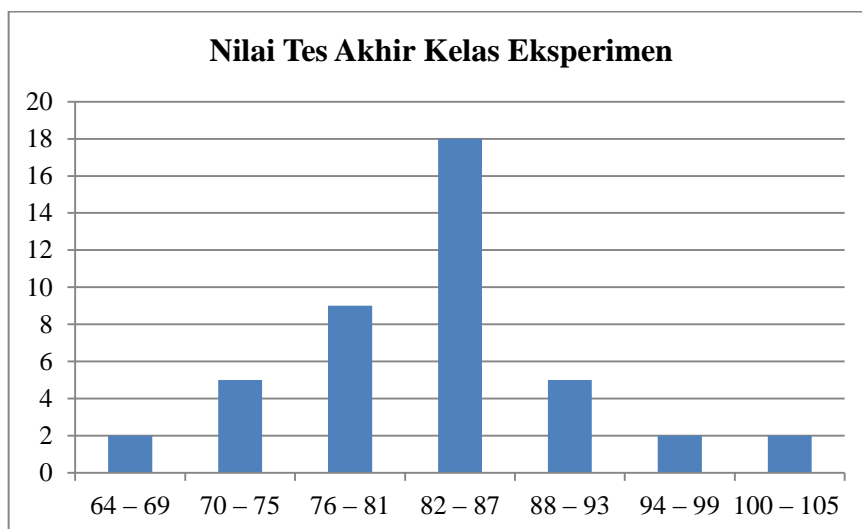
45 siswa. Skor rata-rata tes awal di kelas eksperimen sebesar 82,58 sedangkan di kelas kontrol sebesar 77,88. Skor minimal di kelas eksperimen yaitu 64 dan di kelas kontrol yaitu 64. Skor maksimal di kelas eksperimen yaitu 100 sedangkan di kelas kontrol sebesar 100. Data nilai tes akhir selengkapnya dapat dibaca pada lampiran. Distribusi frekuensi data nilai tes pada materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dibaca pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir

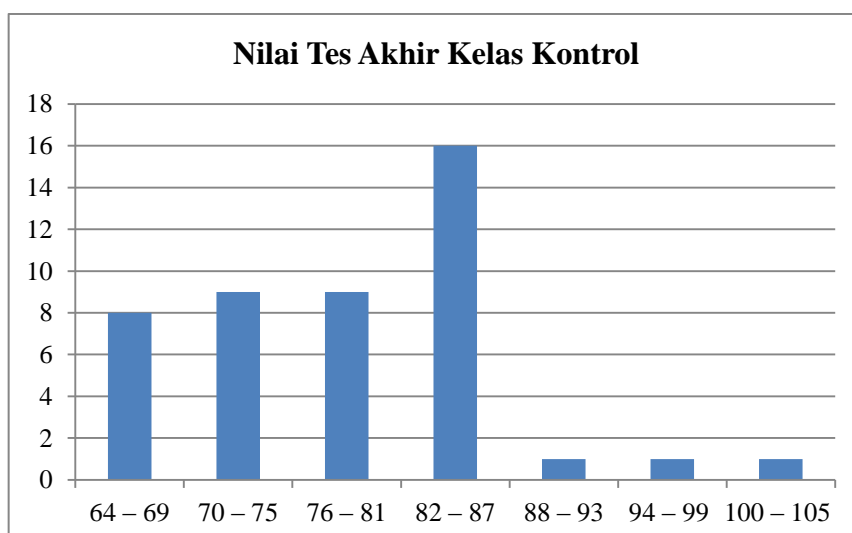
Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nilai Interval	Frekuensi (F)	Nilai Interval	Frekuensi (F)
64 – 69	2	64 – 69	8
70 – 75	5	70 – 75	9
76 – 81	9	76 – 81	9
82 – 87	18	82 – 87	16
88 – 93	5	88 – 93	1
94 – 99	2	94 – 99	1
100 – 105	2	100 – 105	1

Data diistribusi frekuensi nilai tes awal siswa dari kelas eksperimen disajikan dalam bentuk histogram. Histogram distribusi frekuensi nilai tes akhir siswa kelas eksperimen dapat dibaca pada Gambar 4.5

Berdasarkan Tabel 4.10 dan Gambar 4.5 diperoleh data yaitu jumlah siswa di kelas eksperimen yang memperoleh nilai antara 64-69 sebanyak 2 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 70-75 sebanyak 5 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 76-81 sebanyak 9 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 82-87 sebanyak 18 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 88-93 sebanyak 5 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 94-99 sebanyak 2 siswa, dan siswa yang memperoleh nilai antara 100-105 sebanyak 2 siswa. Penyajian data distribusi frekuensi nilai tes akhir siswa kelas eksperimen dapat dibaca pada Gambar 4.5 dan kelas kontrol dapat dibaca pada Gambar 4.6.



Gambar 4.5 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen



Gambar 4.6 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 4.10 dan Gambar 4.6 diperoleh data yaitu jumlah siswa di kelas kontrol yang memperoleh nilai antara 64-69 sebanyak 8 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 70-75 sebanyak 9 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 76-81 sebanyak 9 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 82-87 sebanyak 16 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 88-93 sebanyak 1 siswa, siswa yang memperoleh nilai antara 94-99 sebanyak 1 siswa, dan siswa yang memperoleh nilai antara 100-105 sebanyak 1 siswa.

Tabel 4.11 Indikator Hasil Belajar Siswa

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah		Persentase	
			Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1.	Siswa dapat menjelaskan arti penjajahan bagi bangsa Indonesia.	1	40	40	93,02%	88,9%
2.	Siswa dapat menyebutkan bangsa-bangsa eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia.	13	42	38	97,7%	84,4%
3.	Siswa dapat menjelaskan faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra di Indonesia.	14	42	36	97,7%	80%
4.	Siswa dapat menjelaskan kebijakan-kebijakan pada masa pemerintahan kolonial Inggris.	2	24	33	55,8%	73,3%
5.	Disajikan daftar tokoh-tokoh perlawanan, siswa dapat menggolongkan tokoh yang melakukan perlawanan terhadap Belanda.	3	30	28	69,8%	62,2%
6.	Disajikan sebuah gambar, siswa dapat menyebutkan nama tokoh berdasarkan gambar tersebut.	15	36	37	83,7%	82,2%
7.	Siswa dapat menjelaskan pengertian tangga nada.	4	34	33	79,06%	73,3%

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah		Persentase	
			Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
8.	Siswa dapat menjelaskan pengertian tangga nada diatonis minor.	5	37	36	86,04%	80%
9.	Siswa dapat menggolongkan lagu yang bersifat nasionalisme dan berirama semangat.	16	40	38	93,02%	84,4%
10.	Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri lagu wajib.	17	39	39	90,7%	86,7%
11.	Siswa dapat mengidentifikasi makna dari kosakata baku "panen".	18	41	40	95,3%	88,9%
12.	Siswa dapat mengidentifikasi kata baku.	6	28	28	65,1%	62,2%
13.	Disajikan sebuah gambar, siswa dapat mengidentifikas ras yang terdapat pada gambar.	19	34	31	79,06%	68,9%
14.	Siswa dapat menyebutkan faktor penyebab keragaman bangsa Indonesia.	7	39	38	90,7%	84,4%
15.	Siswa dapat menjelaskan pengertian kekerabatan.	20	36	32	83,7%	71,1%
16.	Siswa dapat menyebutkan suku yang termasuk ras proto melayu.	8	21	27	48,9%	60%
17.	Siswa dapat menjelaskan pengertian benda gas.	9	35	44	81,4%	97,8%

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah		Persentase	
			Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
18.	Siswa dapat menjelaskan pengertian peristiwa mengembun.	10	40	38	93,02%	84,4%
		21	40	41	93,02%	91,1%
19.	Disajikan sebuah daftar, siswa dapat menggolongkan contoh peristiwa menyublim.	11	30	21	69,8%	46,7%
20.	Siswa dapat mengidentifikasi peristiwa mengembun.	12	41	38	95,3%	84,4%
		22	42	35	97,7%	77,8%

Berdasarkan Tabel 4.11 dapat diketahui bahwa nilai indikator pada hasil belajar terdiri dari 20 indikator. Indikator butir soal yang paling banyak dijawab oleh siswa di kelas eksperimen yaitu indikator “siswa dapat menyebutkan bangsa-bangsa Eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia”, “siswa dapat menjelaskan faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra di Indonesia”, dan siswa dapat mengidentifikasi peristiwa mengembun”, dengan nilai persentase sebesar 97,7%. Indikator yang paling sedikit dijawab oleh siswa di kelas eksperimen yaitu indikator “siswa dapat menyebutkan suku yang termasuk ras proto melayu”, dengan nilai persentase sebesar 48,9%. Sedangkan di kelas kontrol, indikator butir soal yang paling banyak dijawab oleh siswa yaitu indikator “siswa dapat menjelaskan pengertian benda gas”, dengan nilai persentase sebesar 97,8%. Indikator butir soal yang paling sedikit dijawab oleh siswa di kelas kontrol yaitu indikator “disajikan sebuah daftar, siswa dapat menggolongkan contoh peristiwa menyublim”, dengan nilai persentase sebesar 46,7%.

4.1.3 Analisis Statistik Data Hasil Penelitian

Analisis statistik data hasil penelitian terdiri dari uji prasyarat analisis dan analisis akhir (uji hipotesis). Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan

uji homogenitas. Analisis akhir terdiri dari uji perbedaan, dan uji keefektifan. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

4.1.3.1 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis pada penelitian ini dilaksanakan sebelum melakukan pengujian hipotesis. Uji prasyarat analisis terdiri dari dua uji yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data. Hasil penelitian mendeskripsikan data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

4.1.3.1.1 Hasil Uji Normalitas Data

Uji normalitas data terdiri dari uji normalitas minat belajar dan uji normalitas hasil belajar siswa. Pengujian uji normalitas menggunakan bantuan program SPSS versi 21 melalui menu *Analyze – Descriptive Statistic – Explore*. Uraian penjelasan mengenai hasil uji normalitas data adalah sebagai berikut:

4.1.3.1.1.1 Hasil Uji Normalitas Minat Belajar

Uji Normalitas pada variabel minat belajar dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 melalui menu *Analyze–Descriptive statistic–Explore*. Uji normalitas minat belajar menggunakan uji *Liliefors* dengan melihat hasil di kolom *Kolmogorov sminorv*, karena data lebih dari 50 responden. Pengambilan keputusan pada uji normalitas dapat melihat nilai signifikansi dengan ketentuan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal (Priyatno, 2010:76). Hasil uji normalitas data minat belajar dapat dibaca pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar

Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Tes akhir eksperimen	,096	43	,200*	,981	43	,693
Tes akhir Kontrol	,122	43	,106	,959	43	,130

Berdasarkan uji normalitas secara statistik dengan bantuan program SPSS versi 21 pada kolom *Kolmogorov-Sminorv* diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$). Sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,106 lebih besar dari 0,05 ($0,106 > 0,05$), oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kedua hasil minat belajar siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan berdistribusi normal.

4.1.3.1.1.2 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa

Uji Normalitas pada variabel hasil belajar dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 melalui menu *Analyze – Descriptive Statistic – Explore*. Uji normalitas hasil belajar menggunakan uji *Liliefors* dengan melihat hasil di kolom *Kolmogorov Sminorv*, karena data lebih dari 50 responden. Pengambilan keputusan pada uji normalitas dapat melihat nilai signifikansi dengan ketentuan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal (Priyatno, 2010:76). Hasil uji normalitas data hasil belajar siswa dapat dibaca pada Tabel 4.13

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Tes akhir eksperimen	,129	43	,068	,968	43	,261
Tes akhir Kontrol	,126	43	,084	,953	43	,078

Berdasarkan uji normalitas secara statistik dengan bantuan program SPSS versi 21 pada kolom *Kolmogorov-Sminorv* diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,068 lebih besar dari 0,05 ($0,068 > 0,05$). Sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,084 lebih besar dari 0,05 ($0,084 > 0,05$), oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kedua hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan berdistribusi normal.

4.1.3.1.2 Hasil Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data terdiri dari uji homogenitas minat belajar dan uji homogenitas hasil belajar siswa. Pengujian uji homogenitas menggunakan bantuan program SPSS versi 21 melalui menu *Analyze – Compara Means – Independent Sample T-test*. Uraian penjelasan mengenai hasil uji homogenitas data adalah sebagai berikut:

4.1.3.1.2.1 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa

Uji homogenitas pada variabel minat belajar dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21. Hasil Uji homogenitas minat belajar dapat dilihat pada kolom *Levene's test for Equality of Variances* dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data bersifat homogen dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak homogen (Priyatno, 2010:76). Hasil uji homogenitas data minat belajar siswa dapat dibaca pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Angket Akhir	Equal variances assumed Equal variances not assumed	2,227	,139

Berdasarkan hasil uji homogenitas secara statistik dengan bantuan program SPSS versi 21 dan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka homogen dan jika signifikansi $< 0,05$ maka tidak homogen. Hasil perhitunga diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,139 lebih besar dari 0,05 ($0,139 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan minat belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol atau dapat dinyatakan kedua kelas bersifat homogen (sama).

4.1.3.1.2.2 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa

Uji homogenitas pada variabel hasil belajar dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 21. Hasil Uji homogenitas hasil belajar dapat dilihat pada kolom *Leven's test for Equality of Variances* dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data bersifat homogen dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak homogen (Priyatno, 2010:76). Hasil uji homogenitas data minat belajar siswa dapat dibaca pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Nilai tes akhir	Equal variances assumed	,027	,869
	Equal variances not assumed		

Berdasarkan hasil uji homogenitas secara statistik dengan bantuan program SPSS 21 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,869 lebih besar dari 0,05 ($0,869 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varian kelas eksperimen dan kelas kontrol atau dapat dinyatakan kedua kelas bersifat homogen (sama).

4.1.3.2 Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)

Pengujian hipotesis dilakukan setelah semua uji prasyarat analisis terpenuhi. Berdasarkan uji prasyarat analisis yang telah dilakukan, data berdistribusi normal sehingga penelitian yang dilakukan menggunakan statistik parametris. Pengujian statistik parametris (uji-t) dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 21 menggunakan rumus *Independent Sample T-test*. Teknik tersebut dilakukan terhadap kedua kelompok data yang tidak berhubungan antara satu dengan lainnya. Uraian penjelasan mengenai pengujian hipotesis penelitian sebagai berikut:

4.1.3.2.1 Hipotesis Pertama

Pengujian hipotesis pertama yaitu perbedaan minat belajar siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kelas V SD Negeri Sidoharjo 02. Uji perbedaan dilakukan dengan menggunakan uji-t dua sampel yang tidak berpasangan dan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 melalui menu *Analyze – Compare Means – Independent Samples T-test*.

(1) Uji Hipotesis

H_{01} : Tidak ada perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

(2) Taraf Signifikansi

Taraf Signifikansi yang digunakan uji hipotesis ini yaitu $\alpha = 0,05$.

(3) Uji Statistik

Uji Statistik digunakan untuk melakukan uji perbedaan minat belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yaitu menggunakan uji *Independent Samples T-test* dengan bantuan program SPSS versi 21. Hasil uji perbedaan dapat dilihat pada kolom t_{hitung} atau nilai signifikansi.

(4) Kriteria Keputusan

Kriteria yang digunakan untuk pengambilan keputusan dalam uji perbedaan berdasarkan uji hipotesis tersebut yaitu H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan nilai signifikansi, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

(5) Perhitungan

Hasil perhitungan dapat dilakukan dengan menggunakan analisis *Independent Samples T-test* minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan program SPSS versi 21 dapat dibaca pada Tabel 4.16.

Tabel 4.16 Hasil Uji Perbedaan Minat Belajar

Independent Samples Test

	t-test for Equality of Means							
		T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Angket Akhir	Equal variances assumed	2,798	86	,006	3,353	1,199	,971	5,736
	Equal variances not assumed	2,779	77,142	,007	3,353	1,207	,951	5,756

(6) Simpulan

Berdasarkan Tabel 4.16 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,798 dan nilai signifikansi sebesar 0,006. Nilai t_{tabel} dengan $df= 86$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 1,988. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,798 > 1,988$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,006 < 0,05$), maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan pembelajaran model konvensional berbasis video pembelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

4.1.3.2.2 Hipotesis Kedua

Pengujian hipotesis kedua yaitu perbedaan hasil belajar siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kelas V SD Negeri Sidoharjo 02. Uji perbedaan dilakukan dengan menggunakan uji-t dua sampel yang tidak berpasangan dan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 melalui menu *Analyze – Compare Means – Independent Samples T-test*.

(1) Uji Hipotesis

H_{02} :Tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran pada

Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

(2) Taraf Signifikansi

Taraf Signifikansi yang digunakan uji hipotesis ini yaitu $\alpha = 0,05$.

(3) Uji Statistik

Uji Statistik digunakan untuk melakukan uji perbandingan hasil belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yaitu menggunakan uji *Independent Samples T-test* dengan program SPSS versi 21. Hasil uji perbandingan dapat dilihat pada kolom t_{hitung} atau nilai signifikansi.

(4) Kriteria Keputusan

Kriteria yang digunakan untuk pengambilan keputusan dalam uji perbandingan berdasarkan uji hipotesis tersebut yaitu H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan nilai signifikansi, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

(5) Perhitungan

Hasil perhitungan analisis *Independent Samples T-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan program SPSS versi 21 dapat dibaca pada Tabel 4.17.

Tabel 4.17 Hasil Uji Perbedan Hasil Belajar Siswa

Independent Samples Test

	t-test for Equality of Means							
		T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Nilai Tes Akhir	Equal variances assumed	2,803	86	,006	4,715	1,682	1,371	8,058
	Equal variances not assumed	2,801	85,53 7	,006	4,715	1,683	1,369	8,061

(6) Simpulan

Berdasarkan Tabel 4.17 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,803 dan nilai signifikansi sebesar 0,006. Nilai t_{tabel} dengan $df= 86$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 1,988. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,803 > 1,988$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,006 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

4.1.3.2.3 Hipotesis Ketiga

Pengujian hipotesis ketiga yaitu mengenai keefektifan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari minat belajar siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kelas V SD Negeri Sidoharjo 02. Uji keefektifan dilakukan dengan menggunakan uji-t dua sampel yang tidak berpasangan dan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 melalui menu *Analyze – Compare Means – One Samples T-test*.

(1) Uji Hipotesis

H_{03} :Penggunaan model *Teams Games Tournament* tidak efektif ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

(2) Taraf Signifikansi

Taraf Signifikansi yang digunakan uji hipotesis ini yaitu $\alpha = 0,05$.

(3) Uji Statistik

Uji Statistik yang digunakan untuk melakukan uji keefektifan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yaitu menggunakan uji *One Samples T-test* dengan bantuan program SPSS versi 21. Hasil uji keefektifan dapat dilihat pada kolom t_{hitung} atau nilai signifikansi.

(4) Kriteria Keputusan

Kriteria yang digunakan untuk menentukan keputusan berdasarkan hipotesis uji tersebut yaitu H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jika berdasarkan nilai signifikansi, nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

(5) Perhitungan

Hasil perhitungan analisis *One Samples T-test* minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan program SPSS versi 21 dapat dibaca pada Tabel 4.18.

Tabel 4.18 Hasil Uji Keefektifan Minat Belajar Siswa

One-Sample Test

	Test Value = 84.6					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Angket Akhir	3,426	42	,001	3,353	1,38	5,33

(6) Simpulan

Berdasarkan Tabel 4.18, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,426 dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai t_{tabel} dengan $df= 42$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,018. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,426 > 2,018$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* efektif ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

4.1.3.2.4 Hipotesis Keempat

Pengujian hipotesis keempat yaitu mengenai keefektifan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari hasil belajar siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kelas V SD Negeri Sidoharjo 02. Uji keefektifan dilakukan dengan menggunakan uji-t dua sampel yang tidak berpasangan dan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 melalui menu *Analyze – Compare*

Means – One Samples T-test.

(1) Uji Hipotesis

H_{04} :Penggunaan model *Teams Games Tournament* tidak efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

(2) Taraf Signifikansi

Taraf Signifikansi yang digunakan uji hipotesis ini yaitu $\alpha = 0,05$.

(3) Uji Statistik

Uji Statistik yang digunakan untuk melakukan uji keefektifan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yaitu menggunakan uji *One Samples T-test* dengan bantuan program SPSS versi 21. Hasil uji keefektifan dapat dilihat pada kolom t_{hitung} atau nilai signifikansi.

(4) Kriteria keputusan

Kriteria yang digunakan untuk menentukan keputusan berdasarkan hipotesis uji tersebut yaitu H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jika berdasarkan nilai signifikansi, nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

(5) Perhitungan

Hasil perhitungan analisis *One Samples T-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan program SPSS versi 21 dapat dibaca pada Tabel 4.19.

Tabel 4.19 Hasil Uji Keefektifan Hasil Belajar

One-Sample Test

	Test Value = 78					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar	3,756	42	,001	4,581	2,12	7,04

(6) Simpulan

Berdasarkan Tabel 4.19, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,756 dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai t_{tabel} dengan $df= 42$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,018. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,756 > 2,018$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

4.1.3.2.5 Hipotesis Kelima

Menguji hipotesis lebih baik penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan ditinjau dari minat belajar siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 yang dilakukan secara empiris. Perhitungan secara empiris dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$$

Keterangan:

O_1 : rata-rata nilai angket minat awal kelas eksperimen

O_2 : rata-rata nilai angket minat akhir kelas eksperimen

O_3 : rata-rata nilai angket minat awal kelas kontrol

O_4 : rata-rata nilai angket minat akhir kelas kontrol

$$\begin{aligned} (O_2 - O_1) - (O_4 - O_3) &= (87,95 - 85,63) - (84,67 - 86,53) \\ &= 2,32 - (-1,86) \\ &= 4,18 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan secara empiris, hasil akhirnya yaitu $4,18 \geq 0$, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik ditinjau dari minat belajar materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, karena pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

4.1.3.2.6 Hipotesis Keenam

Menguji hipotesis lebih baik penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 yang dilakukan secara empiris. Perhitungan secara empiris dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$$

Keterangan:

O_1 : rata-rata nilai tes awal kelas eksperimen

O_2 : rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen

O_3 : rata-rata nilai tes awal kelas kontrol

O_4 : rata-rata nilai tes akhir kelas kontrol

$$\begin{aligned} (O_2 - O_1) - (O_4 - O_3) &= (82,58 - 44,28) - (77,88 - 44,44) \\ &= 38,3 - 33,44 \\ &= 4,86 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan secara empiris, hasil akhirnya yaitu $4,86 \geq 0$, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik ditinjau dari hasil belajar materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, karena pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

4.2 Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menguji keefektifan penerapan model *Teams Games Tournament* yang dibandingkan dengan model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa dalam materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kelas V SD Negeri Sidoharjo 02. Setelah peneliti melaksanakan penelitian dan memperoleh data, selanjutnya data digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Bagian pembahasan ini akan dijelaskan mengenai perbedaan penerapan model *Teams Games Tournament* dan model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari minat belajar siswa, perbedaan penerapan model *Teams Games Tournament* dan model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa, keefektifan penerapan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari minat belajar siswa, keefektifan penerapan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari hasil belajar siswa, penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik dari model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari minat belajar siswa, dan penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik dari model konvensional berbasis

video pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

4.2.1 Perbedaan Penerapan Model *Teams Games Tournament* dan Konvensional Berbasis Video Pembelajaran Ditinjau dari Minat Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil perhitungan nilai indeks minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan model *Teams Games Tournament* dan kelas kontrol yang menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran. Data hasil pengamatan angket minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan. Shoimin (2017:103) berpendapat bahwa, model *Teams Games Tournament* melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan diantara mereka, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Model *Teams Games Tournament* mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran melalui kompetisi belajar yaitu adanya permainan menjawab kuis-kuis soal yang disediakan oleh guru dalam sebuah *tournament*, *tournament* tersebut dilaksanakan oleh setiap perwakilan kelompok berdasarkan kemampuan akademik yang sama sehingga setiap siswa memiliki peranan penting dalam kelompoknya dan memiliki tanggungjawab untuk mendapatkan skor tinggi dan penghargaan atas skor yang diperoleh, dan memiliki dorongan untuk belajar mengenai materi yang akan disampaikan. Apabila siswa memiliki dorongan untuk belajar, maka minat belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik daripada di kelas kontrol.

Slameto (2013:57) mengemukakan bahwa, minat memiliki pengaruh besar terhadap kegiatan belajar, apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya dan sebaliknya. Jika siswa memiliki antusias dan ketertarikan untuk memelajari suatu bahan pelajaran, maka siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Sudaryono dkk (2013:90) menggolongkan ada empat aspek untuk mengukur minat belajar siswa yaitu: (1) dimensi kesukaan meliputi indikator gairah dan inisiatif; (2) dimensi ketertarikan meliputi indikator responsif dan kesegeraan; (3)

dimensi perhatian meliputi indikator konsentrasi dan ketelitian; dan (4) dimensi keterlibatan meliputi indikator kemauan, keuletan, dan kerja keras. Kesembilan indikator tersebut kemudian dijabarkan menjadi 27 pernyataan yang digunakan untuk menyusun instrumen penelitian dan mengamati minat belajar siswa selama penelitian dilakukan. Sebelum melakukan perhitungan nilai indeks minat belajar, peneliti melakukan perhitungan nilai indeks setiap pernyataan, perhitungan nilai indeks setiap indikator, kemudian melakukan perhitungan nilai indeks variabel minat belajar.

Berdasarkan perhitungan nilai indeks yang telah dilakukan, indikator tertinggi di kelas eksperimen yaitu “keuletan” dengan nilai indeks sebesar 85,19%. Minat belajar yang termasuk indikator “keuletan” antara lain saya belajar lebih giat lagi ketika mendapat nilai jelek pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, saya mengerjakan soal evaluasi dengan kemampuan saya sendiri, saya pantang menyerah saat mengerjakan soal yang sulit pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, saya mudah menyerah pada saat mengerjakan soal pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Tingginya indikator “keuletan” di kelas eksperimen dilatarbelakangi adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa memiliki antusias yang tinggi terhadap pembelajaran karena adanya kompetisi atau pertandingan diantara siswa dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru untuk mendapatkan nilai yang lebih baik dari sebelumnya sehingga siswa lebih rajin untuk mengerjakan soal dengan kemampuannya sendiri dan memelajari materi yang disampaikan. Sedangkan nilai indeks indikator terendah minat belajar yaitu “responsif” dengan nilai indeks sebesar 75,125%.

Nilai indeks indikator tertinggi di kelas kontrol yaitu “kesegeraan” dengan nilai indeks sebesar 81,81%. Minat belajar yang termasuk indikator “kesegeraan” antara lain saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu, saya segera duduk ditempat duduk saya ketika pelajaran akan dimulai, saya mengerjakan PR ketika di sekolah, saya masih berada di luar ruang kelas ketika proses pembelajaran berlangsung. Tingginya indikator “kesegeraan” di kelas kontrol dilatarbelakangi adanya rasa kompetisi siswa yang tinggi untuk mendapatkan nilai yang tinggi

sehingga siswa dalam mengerjakan tugas dengan tepat waktu dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Sedangkan nilai indeks indikator terendah minat belajar yaitu “responsif” dengan nilai indeks sebesar 72,875%. Minat belajar yang termasuk indikator “responsif” antara lain saya bertanya mengenai materi yang belum dipahami ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, saya asyik dengan pikiran sendiri ketika guru menjelaskan materi. Rendahnya indikator “responsif” di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilatarbelakangi adanya materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yang bersifat kompleks dan susah untuk dipahami sehingga siswa malas untuk bertanya karena kurang memahami materi tersebut dan kadang-kadang siswa tidak memerhatikan penjelasan dari guru. Hal ini menjadikan respon siswa rendah dalam mengikuti pembelajaran walaupun peneliti sudah mengemas pembelajaran dengan menarik. Berdasarkan data hasil analisis minat belajar, rata-rata nilai indeks minat belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 81% dan kelas kontrol sebesar 78% dengan kategori sama yaitu “tinggi”. Data tersebut menunjukkan adanya perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournament* dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional berbasis video pembelajaran pada pembelajaran materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

Perbedaan minat belajar siswa dapat diketahui melalui uji hipotesis penelitian. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan pada *Independent Samples T-test* dengan bantuan program SPSS versi 21, diperoleh nilai t_{hitung} pada *equal variances assumed* sebesar 2,798 dan signifikansi pada kolom *sig (2-tailed)* = 0,006. Tabel statistik signifikansi $0,05:2 = 0,025$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) = 86 diperoleh t_{tabel} yaitu 1,988. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,798 > 1,988$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,006 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

4.2.2 Perbedaan Penerapan Model *Teams Games Tournament* dan Konvensional Berbasis Video Pembelajaran Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan yaitu kelas eksperimen menerapkan model *Teams Games Tournament* dan kelas kontrol menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif/pengetahuan. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa soal tes akhir pilihan ganda yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen sebesar 82,58 sedangkan rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas kontrol sebesar 77,88.

Rifa'i dan Anni (2016:71) menjelaskan bahwa, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang didapat siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam kegiatan belajarnya dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran. Perbedaan perilaku siswa disebabkan adanya faktor-faktor yang memengaruhi belajar siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, salah satunya yaitu faktor model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari data penelitian yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara signifikan, karena adanya perbedaan model pembelajaran yang diterapkan pada kedua kelas. Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sedangkan kelas kontrol menerapkan model pembelajaran konvensional berbasis video pembelajaran. Selain model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran, ada faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Slameto (2013:54) menyatakan, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa. Kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama. Hal ini dibuktikan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan

uji kesamaan rata-rata pada nilai PAS pada semester ganjil dan nilai *pretest yang* dilakukan sebelum dilakukannya penelitian.

Hasil penelitian membuktikan bahwa nilai hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menerapkan model *Teams Games Tournament* lebih baik daripada nilai hasil belajar siswa di kelas kontrol yang menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran. Rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 82,58, sedangkan hasil belajar siswa di kelas kontrol sebesar 77,88. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas eksperimen yang menerapkan model *Teams Games Tournament* lebih baik daripada di kelas kontrol yang menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran.

Hasil perhitungan persentase setiap butir soal di kelas eksperimen diperoleh persentase tertinggi terdapat pada butir soal nomor 13, 14, dan 22 dengan perolehan jumlah siswa yang menjawab benar sebanyak 42 siswa dengan nilai persentase sebesar 97,7%. Indikator butir soal nomor 13 yaitu siswa dapat menyebutkan bangsa-bangsa Eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia. Terdapat teks mengenai peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia. Siswa menyebutkan informasi yang terdapat dalam teks tersebut berkaitan dengan bangsa-bangsa Eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia di buku siswa. Siswa sudah memahami bangsa-bangsa Eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia karena siswa sudah membaca teks tersebut. Butir soal tersebut memiliki tingkat kesulitan mudah, sehingga siswa dapat menjawab soal dengan benar. Indikator butir soal nomor 14 yaitu siswa dapat menjelaskan faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra di Indonesia. Soal tersebut disajikan dalam sebuah teks dan siswa menyebutkan informasi mengenai faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra di Indonesia berdasarkan teks. Butir soal tersebut memiliki tingkat kesulitan sedang. Siswa dapat memahami indikator tersebut karena peneliti sudah menjelaskan materi pelajaran dengan mengulang kembali materi melalui peta konsep sehingga siswa lebih mengingat materi dengan baik. Indikator butir soal nomor 22 yaitu siswa dapat mengidentifikasi peristiwa mengembun. Siswa harus mengidentifikasi contoh dari peristiwa mengembun

berdasarkan gambar. Butir soal tersebut memiliki tingkat kesulitan sedang. Siswa dapat memahami contoh peristiwa mengembun karena peneliti sudah menjelaskan materi dengan media gambar dan mengaitkan materi tersebut dengan kehidupan siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi dengan baik.

Butir soal yang memperoleh persentase terendah di kelas eksperimen yaitu butir soal nomor 8 dengan perolehan jumlah siswa yang menjawab benar sebanyak 21 siswa dengan nilai persentase sebesar 48,9%. Indikator butir soal nomor 8 yaitu siswa dapat menyebutkan suku yang termasuk ras proto melayu. Butir soal nomor 8 termasuk kategori sukar. Butir soal nomor 8 memiliki persentase paling rendah karena materi tersebut bersifat kompleks dan menuntut siswa untuk memiliki kemampuan mengingat yang kuat dalam memahami materi tersebut. Walaupun materi tersebut terdapat pada buku siswa, namun siswa malas untuk memelajari kembali materi yang ada dibuku.

Persentase tertinggi di kelas kontrol terdapat pada butir soal nomor 9 dengan siswa yang menjawab benar sebanyak 44 siswa dengan nilai persentase 97,8%. Indikator butir soal nomor 9 yaitu siswa dapat menjelaskan pengertian benda gas. Butir soal tersebut memiliki kategori sedang. Butir soal dapat dipahami oleh siswa karena peneliti dalam menjelaskan materi melalui sebuah pengalaman langsung dan contoh-contoh yang nyata sehingga siswa dapat mengingat materi dan menjawab soal dengan tepat.

Butir soal yang memperoleh persentase terendah di kelas kontrol yaitu butir soal nomor 11 dengan siswa yang menjawab benar sebanyak 21 siswa dan nilai persentase sebesar 46,7%. Indikator butir soal nomor 11 yaitu disajikan sebuah daftar, siswa dapat menggolongkan contoh peristiwa menyublim. Siswa menggolongkan contoh peristiwa menyublim yang paling tepat dari beberapa pilihan yang disediakan oleh guru. Butir soal nomor 11 termasuk soal dengan kategori sukar. Siswa kurang memahami dalam membedakan soal yang berkaitan dengan contoh peristiwa menyublim dan mengkristal. Walaupun peneliti sudah menjelaskan materi pembelajaran dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari siswa, namun kemampun mengingat siswa masih kurang sehingga siwa menjawab kurang tepat.

Berdasarkan hasil perhitungan persentase tiap butir soal, terdapat perolehan persentase butir soal di kelas eksperimen lebih rendah daripada di kelas kontrol yaitu butir soal nomor 2, 8, dan 9. Indikator butir soal nomor 2 yaitu siswa dapat menjelaskan kebijakan-kebijakan pada masa pemerintahan kolonial Inggris dengan persentase di kelas eksperimen sebesar 55,8% dan di kelas kontrol sebesar 73,3%. Indikator butir soal nomor 8 yaitu siswa dapat menyebutkan suku yang termasuk ras proto melayu dengan persentase di kelas eksperimen sebesar 48,9% dan di kelas kontrol sebesar 60%. Kemudian indikator butir soal nomor 9 yaitu siswa dapat menjelaskan pengertian benda gas dengan persentase di kelas eksperimen sebesar 81,4% dan di kelas kontrol sebesar 97,8%. Indikator-indikator butir soal tersebut merupakan indikator yang membutuhkan kemampuan mengingat dan memahami suatu materi melalui cara belajarnya siswa.

Walaupun di kelas eksperimen sudah diterapkan model *Teams Games Tournament* yang melibatkan seluruh siswa untuk menjawab kuis soal yang disediakan oleh guru tetapi setiap siswa memiliki faktor-faktor yang berpengaruh dalam kegiatan belajarnya. Sudjana (1989:39) dalam Susanto (2016:15) mengemukakan bahwa, ada dua faktor yang memengaruhi belajar siswa yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar siswa. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimiliki siswa atau kecerdasan. Kemampuan adalah potensi yang dimiliki oleh siswa sejak lahir. Kemampuan yang dimiliki oleh siswa berbeda-beda, ada yang memiliki kemampuan tinggi dan ada yang memiliki kemampuan rendah. Alfred Binnet dalam Susanto (2016:15) mengemukakan, ada tiga aspek kemampuan yaitu *direction*, *adaptation*, dan *criticism*. *Direction* adalah kemampuan untuk memusatkan kepada sesuatu yang dipecahkan. *Adaption* adalah kemampuan untuk adaptasi terhadap suatu masalah yang dihadapi secara fleksibel di dalam menghadapi masalah. *Criticism* adalah kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi ataupun terhadap dirinya sendiri. Masih terdapat siswa di kelas eksperimen yang belum dapat memusatkan perhatiannya terhadap materi, dan kurang dapat menjawab kuis- soal yang ada *ditournament* sehingga dalam menyerap materi pelajaran dan menjawab soal kurang tepat. Hal tersebut mengakibatkan siswa malas untuk memelajari kembali

materi yang sudah dijelaskan. Sedangkan siswa di kelas kontrol memiliki tingkat kemampuan yang tinggi dalam memahami materi pelajaran karena siswa memelajari lagi materi yang sudah dijelaskan ketika di rumah sehingga menjawab soal-soal tersebut dengan benar. Walaupun terdapat indikator soal di kelas eksperimen lebih rendah dari kelas kontrol tetapi hasil belajar yang diperoleh di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dibuktikan dengan uji perbedaan menggunakan uji *Independent Samples T-test* melalui bantuan program SPSS versi 21, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,803 dan nilai signifikansi sebesar 0,006. Nilai t_{tabel} dengan $df= 86$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 1,988. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,803 > 1,988$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,006 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

4.2.3 Keefektifan Penerapan Model *Teams Games Tournament* Ditinjau dari Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan statistik dari data penelitian yang telah diolah minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan. Pembelajaran yang menerapkan model *Teams Games Tournament* lebih efektif daripada pembelajaran yang menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata nilai indeks minat belajar siswa kelas eksperimen sebesar 81% yang termasuk kategori tinggi sedangkan nilai indeks di kelas kontrol sebesar 78%. Hal ini membuktikan bahwa kelas yang menerapkan model *Teams Games Tournament* lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang menerapkan model konvensional berbasis video pembelajaran karena adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Susanto (2016:54) menyatakan, “Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila semua siswa dapat terlibat aktif baik mental, fisik, maupun sosialnya”. Jika

pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif maka siswa akan memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran.

Minat merupakan suatu keadaan dimana seseorang memiliki perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut (Darmadi, 2017:307). Seseorang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu, maka akan mempelajari sesuatu tersebut lebih lanjut. Jika siswa senang terhadap materi pelajaran maka siswa akan mempelajari materi dengan sungguh-sungguh dan materi yang dijelaskan oleh guru dapat bermakna bagi siswa. Model *Teams Games Tournament* yang diterapkan di kelas eksperimen, siswa dibentuk beberapa kelompok untuk melakukan sebuah *tournament* atau pertandingan menjawab kuis berupa soal-soal sederhana yang relevan dengan materi. Semua siswa terlibat aktif dalam *tournament* dan dapat mengajarkan keterampilan sosial diantara siswa. *Tournament* ini dilaksanakan oleh perwakilan setiap kelompok yang memiliki kemampuan akademik sama untuk memperoleh nilai tertinggi dan mendapatkan sebuah penghargaan sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran akan lebih bersemangat.

Sudaryono, dkk. (2013:90) mengemukakan bahwa, minat belajar memiliki empat dimensi yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Keempat dimensi tersebut kemudian dijabarkan menjadi sembilan indikator yaitu gairah, inisiatif, responsif, kesegeraan, konsentrasi, ketelitian, kemauan, keuletan, dan kerja keras. Kesembilan indikator dijabarkan menjadi 27 pernyataan yang akan digunakan untuk mengamati minat belajar siswa selama penelitian dilakukan.

Berdasarkan hasil analisis indeks minat belajar di kelas eksperimen, nilai indeks tertinggi terdapat pada indikator “keuletan” dengan nilai indeks sebesar 85,19% dan termasuk kategori tinggi. Minat belajar yang termasuk indikator “keuletan” antara lain saya belajar lebih giat lagi ketika mendapat nilai jelek pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, saya mengerjakan soal evaluasi dengan kemampuan saya sendiri, saya pantang menyerah saat mengerjakan soal yang sulit pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, saya mudah menyerah pada saat mengerjakan soal pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Siswa dalam mengikuti pembelajaran selalu rajin dan siswa

mengerjakan soal-soal dengan kemampuannya sendiri karena adanya kompetisi dalam mendapatkan nilai yang lebih baik dari temannya.

Sedangkan nilai indeks indikator terendah minat belajar yaitu “responsif” dengan nilai indeks sebesar 75,125% dan termasuk dalam kategori tinggi. Minat belajar yang termasuk indikator “responsif” antara lain saya bertanya mengenai materi yang belum dipahami ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, saya asyik dengan pikiran sendiri ketika guru menjelaskan materi. Rendahnya indikator “responsif” di kelas eksperimen karena materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan bersifat kompleks dan diperlukan kemampuan mengingat yang kuat terhadap materi tersebut sehingga siswa kurang memerhatikan penjelasan materi dari guru.

Selain melakukan analisis indeks minat belajar siswa, untuk menguji keefektifan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari minat belajar pada materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dapat dilakukan menggunakan *One Sample T-test*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis minat belajar, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,426 dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai t_{tabel} dengan $df= 42$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,018. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,426 > 2,018$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa Penerapan model *Teams Games Tournament* lebih efektif ditinjau dari minat belajar siswa daripada model konvensional berbasis video pembelajaran.

4.2.4 Keefektifan Penerapan Model *Teams Games Tournament* Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa

Susanto (2016:5) menjelaskan hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa dari kegiatan belajarnya yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan keterampilan. Aspek kognitif adalah kemampuan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dalam memahami materi pelajaran. Kemampuan pengetahuan siswa dapat diukur menggunakan soal. Berdasarkan data penelitian yang diperoleh menunjukkan hasil belajar siswa yang menerapkan model *Teams Games Tournament* lebih efektif. Hal ini dapat dibuktikan di kelas eksperimen yang menerapkan model *Teams Games Tournament* dapat melatih siswa untuk berpikir

kritis menyelesaikan tugas dengan baik karena adanya persaingan yang positif diantara siswa. Selain itu, adanya penerapan model *Teams Games Tournament* dapat membuat siswa untuk memiliki kemampuan mengingat yang baik terhadap materi yang dipelajari melalui *games* menjawab kuis-kuis soal karena materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan bersifat kompleks dan sulit dipahami oleh siswa. Sehingga materi yang dipelajari dapat bermakna bagi siswa dan memberikan hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar siswa yang diamati dalam penelitian ini dalam ranah kognitif/pengetahuan. Instrumen penelitian yang digunakan terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya beda soal. Soal yang digunakan tingkat C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), dan C3 (penerapan) dengan tingkat kesukaran soal yaitu mudah, sedang, dan sukar. Hasil belajar diukur menggunakan tes akhir dengan 20 indikator soal yang terbagi menjadi 22 soal dengan empat alternatif jawaban. Berdasarkan 20 indikator soal, diketahui indikator soal yang paling banyak dijawab benar di kelas eksperimen adalah butir soal nomor 13, 14, dan 22.

Indikator soal nomor 13 yaitu siswa dapat menyebutkan bangsa-bangsa Eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia. Soal nomor 13 termasuk soal dalam ranah kognitif C1 (pengetahuan) dan termasuk soal dengan kategori mudah. Indikator soal nomor 14 yaitu siswa dapat menjelaskan faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra di Indonesia. Indikator soal nomor 22 yaitu siswa dapat mengidentifikasi peristiwa mengembun. Soal nomor 14 dan 22 termasuk soal dalam ranah kognitif C2 (pemahaman) dengan kategori soal sedang. Siswa yang menjawab benar soal nomor 13, 14, dan 22 sebanyak 42 siswa dengan persentase sebesar 97,7%. Soal nomor 13 ketika pembelajaran semua siswa membaca teks yang terdapat dalam buku siswa dan mengungkapkan pendapatnya berdasarkan informasi yang terdapat dalam teks sehingga siswa dapat menyebutkan bangsa-bangsa Eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia. Soal nomor 14 mengenai faktor-faktor pendorong penjelelahan samudra di Indonesia. Saat pembelajaran semua siswa diajak untuk mengerjakan peta konsep secara bersama-sama mengenai faktor-faktor pendorong sehingga siswa lebih memahami dan

mengingat materi tersebut. Soal nomor 22 mengenai peristiwa perubahan wujud benda. Saat pembelajaran siswa diajak mengamati gambar-gambar mengenai peristiwa mengembun dan peneliti menjelaskan materi dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Kemudian indikator soal yang memperoleh jawaban paling rendah adalah indikator soal nomor 8. Siswa yang menjawab benar soal nomor 8 sebanyak 21 siswa dengan persentase 48,9%. Indikator soal nomor 8 yaitu siswa dapat menyebutkan suku yang termasuk ras proto melayu. Soal nomor 8 termasuk dalam ranah kognitif C2 (pemahaman) dengan kategori sukar. Soal nomor 8 siswa malas untuk mempelajari kembali materi yang sudah dijelaskan karena materi bersifat kompleks.

Menguji keefektifan penerapan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari hasil belajar materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan menggunakan *One Samples T-test*. Berdasarkan uji hipotesis hasil belajar siswa diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,756 dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai t_{tabel} dengan $df= 42$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,018. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,756 > 2,018$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa Penerapan model *Teams Games Tournament* lebih efektif daripada model konvensional berbasis video pembelajaran.

4.2.5 Penerapan Model *Teams Games Tournament* Lebih Baik Ditinjau dari Minat Belajar Siswa

Minat belajar yang dimiliki siswa akan memengaruhi hasil belajar siswa. Jika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap suatu pelajaran, maka siswa akan lebih fokus dalam memerhatikan dan memahami materi pelajaran tersebut. Data minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan. Hal ini dapat dibuktikan secara empiris, selisih rata-rata nilai awal dan nilai akhir minat belajar kelas eksperimen yang menerapkan model *Teams Games Tournament* yaitu 2,32. Selisih rata-rata nilai awal dan akhir minat belajar di kelas kontrol yaitu (-1,86). Sehingga selisih minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 4,18 lebih tinggi minat belajar siswa kelas eksperimen. Dapat

disimpulkan bahwa minat belajar kelas eksperimen lebih baik dari minat belajar kelas kontrol.

Hasil perhitungan data minat belajar di kelas eksperimen yang menerapkan model *Teams Games Tournament* dapat dilihat pada persentase nilai indeks minat belajar yaitu 81%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* lebih baik ditinjau dari minat belajar daripada model konvensional. Penerapan model *Teams Games Tournament* di kelas eksperimen dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir, memiliki kemampuan mengingat materi dengan baik, menumbuhkan jika kompetisi yang positif dan membantu keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Shoimin (2017:207-08) menjelaskan bahwa, model *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan diantaranya: (1) model *Teams Games Tournament* tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; (2) dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; (3) dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok dengan skor tertinggi; dan (4) dalam pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa *tournament* dalam model ini.

4.2.6 Penerapan Model *Teams Games Tournament* Lebih Baik Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa

Darmadi (2017:252) menjelaskan bahwa, hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Perubahan yang terjadi pada siswa dalam kegiatan belajarnya meliputi kemampuan kognitif/pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil Belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif. Hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil belajar yang

menerapkan model *Teams Games Tournament* di kelas eksperimen lebih baik daripada model konvensional di kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan secara empiris, selisih rata-rata nilai tes awal siswa dan nilai tes akhir di kelas eksperimen yaitu 38,3 dan selisih rata-rata nilai tes awal dan tes akhir di kelas kontrol yaitu 33,44, sehingga selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 4,86 lebih tinggi hasil belajar di kelas eksperimen. Hal ini membuktikan bahwa selisih rata-rata nilai tes awal dan nilai tes akhir di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik dari model konvensional berbasis video pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Era Harahap (2018) yang berjudul *Meningkatkan Hasil Belajar PPKn melalui Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Siswa Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi*. Hasil penelitian menunjukkan dari penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum diberi perlakuan (prasiklus) menjadi 83,33% pada siklus I dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II sebesar 93,33%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi.

4.3 Implikasi Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal memiliki implikasi. Implikasi penelitian tersebut terdiri dari implikasi teoritis dan implikasi praktis. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

4.3.1 Implikasi Teoritis

Pembelajaran yang bervariasi dan penerapan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan minat dan meningkatkan

hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model *Teams Games Tournament*. Model *Teams Games Tournament* tepat digunakan pada siswa sekolah dasar karena model *Teams Games Tournament* ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, dapat menimbulkan persaingan positif karena terdapat sebuah *tournament* yang dapat melatih kemampuan siswa berpikir kritis dan menambah siswa semangat dalam belajar sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar. Selain itu, model *Teams Games Tournament* dapat melatih komunikasi antara guru dan siswa semakin baik, karena guru dapat mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat memengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

Rifa'i dan Anni (2016:71) menjelaskan bahwa, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang didapat siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Ruseffendi (1991) dalam Susanto (2016:14) menyatakan bahwa, terdapat sepuluh macam faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu: kesiapan anak, kecerdasan, kemauan belajar, bakat anak, minat anak, model penyajian materi, suasana belajar, pribadi dan sikap guru, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Implikasi teoritis mengenai keefektifan model *Teams Games Tournament* ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa terdapat pada temuan-temuan sebagai berikut:

- a. Temuan penelitian pertama menyatakan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* efektif ditinjau dari minat belajar siswa. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Shoimin (2017:203) yang menyatakan bahwa, model *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan diantara mereka, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Model *Teams Games Tournament* yang diterapkan, siswa dibentuk beberapa kelompok untuk melakukan sebuah *tournament* atau pertandingan menjawab permainan kuis berupa soal-soal sederhana yang relevan dengan materi. Semua siswa terlibat aktif dalam *tournament* untuk memperoleh nilai tertinggi dan sebuah penghargaan sehingga siswa dalam

mengikuti pembelajaran lebih bersemangat dan memiliki minat yang lebih tinggi untuk mengikuti pembelajaran.

- b. Temuan penelitian kedua menyatakan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* efektif ditinjau dari hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Slavin (1995) dalam Huda (2017:197) yang menyatakan, “Model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan dasar, pencapaian, komunikasi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda”. Adanya penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan skill atau kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang disampaikan guru karena model *Teams Games Tournament* ini melibatkan siswa dalam menjawab soal-soal sederhana yang relevan dengan materi pelajaran.

4.3.2 Implikasi Praktis

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diimplikasikan bahwa pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan melalui model *Teams Games Tournament* terbukti lebih efektif daripada model konvensional berbasis video pembelajaran. Model *Teams Games Tournament* dapat digunakan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

- a. Peneliti memperoleh minat belajar siswa terhadap pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yang menerapkan model *Teams Games Tournament* sebesar 81% dan termasuk kategori tinggi. Penerapan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk memiliki minat belajar. Guru perlu memahami apa yang dimaksud minat belajar dan bagaimana menumbuhkan minat belajar dalam pembelajaran. Guru perlu mengetahui minat semua siswa karena setiap siswa memiliki minat yang berbeda-beda dalam dirinya, sehingga guru dapat menentukan model pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran sesuai karakteristik siswa dan karakteristik materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Agar siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran, guru harus mengukutsertakan siswa di dalam proses pembelajaran yang menerapkan model *Teams Games Tournament* seperti, melibatkan siswa dalam kegiatan tanya jawab, dan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa. Selain itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti media gambar yang dibuat harus jelas, besar, dan sesuai tujuan pembelajaran. Guru dilatih dalam membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan menggunakan model pembelajaran yang menarik. Guru dapat memfasilitasi siswa dengan buku-buku yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran di kelas.

- b. Penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* dapat mendorong siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar siswa kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 82,58 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 77,88. Hal ini membuktikan penerapan model *Teams Games Tournament* di kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan penerapan model konvensional di kelas kontrol. Selain itu, agar hasil belajar siswa dapat meningkat perlu adanya bimbingan dan perhatian orang tua misalnya saat anak belajar di rumah, orang tua dapat memberikan jadwal kapan anak harus belajar dan anak bermain dengan teman, tentunya disesuaikan dengan waktu istirahat yang tepat. Hal ini dilakukan agar anak tidak melupakan kewajibannya untuk belajar. Peran orang tua dalam membantu mengajarkan materi belajar juga dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran.

BAB V

PENUTUP

Penelitian yang berjudul “Keefektifan Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal sudah selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat dibuat simpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan. Uraian penjelasannya sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal, dapat dibuat simpulan penelitian sebagai berikut:

- 1) Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 antara yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan yang mendapatkan model konvensional berbasis video pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS versi 21 menggunakan *Independent Samples T-test* yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,798 > 1,988$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,006 < 0,05$).
- 2) Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 antara yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan yang mendapatkan model konvensional berbasis video pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS versi 21 menggunakan *Independent Samples T-test* yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,803 >$

1,988) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,006 < 0,05$).

- 3) Model *Teams Games Tournament* efektif ditinjau dari minat belajar Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS versi 21 menggunakan *One Samples T-test* yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,426 > 2,018$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$).
- 4) Model *Teams Games Tournament* efektif ditinjau dari hasil belajar Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS versi 21 menggunakan *One Samples T-test* yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,756 > 2,018$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$).
- 5) Penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik daripada model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari minat belajar Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02. Hal ini dibuktikan secara empiris, selisih rata-rata nilai awal dan nilai akhir minat belajar kelas eksperimen yang menerapkan model *Teams Games Tournament* yaitu 2,32. Selisih rata-rata nilai awal dan akhir minat belajar di kelas kontrol yaitu (-1,86). Sehingga selisih minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.
- 6) Penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik daripada model konvensional berbasis video pembelajaran ditinjau dari hasil belajar Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02. Hal ini dapat dibuktikan secara empiris, selisih rata-rata nilai tes awal siswa dan nilai tes akhir di kelas eksperimen yaitu 38,3 dan selisih rata-rata nilai tes awal dan tes akhir di kelas kontrol yaitu 33,44. Hal ini membuktikan bahwa selisih rata-rata nilai tes awal dan nilai tes akhir di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan, model *Teams Games Tournament* terbukti efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sidoharjo 02 pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, namun penerapan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran masih terdapat hal-hal yang harus diperbaiki. Oleh karena itu, saran peneliti untuk berbagai pihak sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai indeks terendah kelas eksperimen pada minat belajar terletak pada indikator responsif sebesar 75,125%. Hal ini dikarenakan siswa tidak terlibat aktif dalam memerhatikan penjelasan dari guru, kurang adanya keinginan untuk bertanya maupun mengemukakan pendapatnya saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru disarankan: (1) setiap pagi sebelum pembelajaran dimulai, guru meminta siswa untuk membuat sebuah pertanyaan yang sesuai dengan tema yang sedang dijelaskan sehingga siswa akan memerhatikan penjelasan dari guru untuk mengetahui jawaban terkait pertanyaan yang sudah dibuat; (2) mengemas materi pelajaran dengan menarik misalnya, penjelasan materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, materi dijelaskan melalui media pembelajaran seperti *power point* yang diselengi animasi-animasi, video pembelajaran, dan pembuatan *mind mapping*; (3) guru hendaknya menyelengi materi dengan berbagai macam tepuk-tepukan seperti tepuk semangat, tepuk hebat; (3) guru hendaknya menjelaskan materi dengan permainan seperti permainan merangkai kata maupun melengkapi kata yang sesuai dengan materi; dan (4) memberikan *reward* bagi siswa yang memiliki keberanian untuk bertanya maupun mengemukakan pendapatnya seperti memberikan pujian (bagus, pintar sekali, benar sekali) dan memberi poin berbentuk tanda bintang.

Berdasarkan perhingan persentase tiap indikator soal, diperoleh persentase terendah pada hasil belajar kelas eksperimen terletak pada indikator soal tentang keanekaragaman suku yang ada di Indonesia. Hal ini dikarenakan siswa kurang menguasai materi keanekaragaman suku yang pada dasarnya materi tersebut

mebutuhkan kemampuan mengingat yang baik. Oleh karena itu, guru disarankan: (1) mengaitkan materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari siswa; (2) menggunakan media pembelajaran seperti media gambar, buku *popup*, video animasi pembelajaran; (3) menggunakan metode bermain seperti permainan monopoli sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi; dan (4) menyediakan pajangan gambar-gambar mengenai keragaman suku di Indonesia di kelas sehingga siswa akan lebih sering melihat dan mengingat materi tersebut.

5.2.2 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai indeks terendah pada minat belajar terletak pada indikator responsif sebesar 75,125%. Artinya keterlibatan siswa dalam memerhatikan penjelasan dari guru masih kurang dan masih terdapat siswa yang belum berkeinginan untuk bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya saat proses pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa tidak tertarik dengan penjelasan materi dari guru. Oleh karena itu, sekolah perlu mengadakan sosialisasi serta memberikan arahan kepada guru mengenai penggunaan dan langkah-langkah metode, media dan model pembelajaran yang menarik bagi siswa seperti metode bermain peran, *talking stick* yang dapat membuat siswa aktif dalam bertanya maupun mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan perhingan persentase tiap indikator soal, diperoleh persentase terendah pada hasil belajar kelas eksperimen terletak pada indikator soal tentang keanekaragaman suku yang ada di Indonesia. Artinya siswa belum menguasai materi keanekaragaman suku yang pada dasarnya materi tersebut membutuhkan kemampuan mengingat yang baik. Oleh karena itu, sekolah perlu melakukan pengembangan sarana dan prasarana terkait media yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti LCD, proyektor, dan speaker untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

5.2.3. Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai indeks terendah pada minat belajar terletak pada indikator responsif sebesar 75,125%. Artinya keterlibatan siswa dalam memerhatikan penjelasan dari guru masih kurang dan masih terdapat siswa yang belum berkeinginan untuk bertanya ataupun mengemukakan

pendapatnya saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan pada peneliti lanjutan dapat memperbaikinya dengan cara menerapkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa seperti video animasi pembelajaran, gambar-gambar yang menarik, power point yang menarik. Selain itu peneliti lanjutan dalam menjelaskan materi tidak monoton seperti tidak berdiri hanya di satu tempat tetapi bisa ditengah-tengah yang dapat dijangkau oleh semua siswa.

Berdasarkan perhingan persentase tiap indikator soal, diperoleh persentase terendah pada hasil belajar kelas eksperimen terletak pada indikator soal tentang keanekaragaman suku yang ada di Indonesia. Artinya siswa belum menguasai materi keanekaragaman suku yang pada dasarnya materi tersebut membutuhkan kemampuan mengingat yang baik. Oleh karena itu, disarankan pada peneliti lanjutan dalam menjelaskan materi dapat menggunakan metode kontekstual yaitu mengaitkan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa sehingga siswa lebih mudah menyerap materi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Cahyaningsih. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3 (1): 1-5. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://media.neliti.com/media/publications/280142-pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif-t-7be45d50.pdf&ved=2ahUKEwiA8d_agPrpAhWmgUsFHYDhBzEQFjABegQIBRAC&usg=AOvVaw0R-AqiOmGFqn1AtqsTfPCX. (Diunduh 28 Maret 2020).
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Dewi, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD. *E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5 (2): 1-10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/11019>. (Diunduh 15 Desember 2019).
- Emilia, A. 2016. "Keefektifan Model Pembelajaran TGT terhadap Minat dan Hasil Belajar Struktur Bumi pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Marga Ayu 01 Kabupaten Tegal". *Skripsi*. Semarang: Program Sarjana Pendidikan.
- Erlinda. (2017). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2 (1): 49-55. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/download/1738/pdf_1&ved=2ahUKEwi

[Cj6u1_npAhVOOSsKHUKGAY8QFjABegQIBxAK&usg=AovVaw0sa2IINBmfO2KXgALEMzmU](https://www.researchgate.net/publication/340111111). (Diunduh 28 Maret 2020).

Fathurrohman, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Kalimedia.

Fatturohman. (2015). Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan LKS. 93-98. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/ekuivalen/article/view/2230>. (Diunduh 5 April 2020).

Ferdinand, A. 2014. *Metode Penelitian Manajemen (Pedoman Penelitian untuk Penulisan Skripsi, Tesis, dan disertasi Ilmu Manajemen)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Fidari, dkk. (2018). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 pada Siswa Kelas IV SDN Klampok 1 Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, 5 (2): 181-190. <https://www.jurnalilmiah-paxhumana.org/index.php/PH/article/view/155/pdf>. (Diunduh 28 Maret 2020).

Frianto, dkk. (2016). Penerapan Model Kooperative *Teams Games Tournament* dan Fan N Pick untuk Meningkatkan Motivasi dan Sosial Studi Hasil Belajar. *Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*, 21 (5): 74-81. www.iosjournals.org. (Diunduh 28 Maret 2020).

Hamdani, dkk. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3 (4): 440-447. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/viewfile/21778/1341> (Diunduh 15 Desember 2019).

Harahap. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn melalui Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Siswa Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi. *Jurnal PGSD FIP Unimed*, 8 (2): 101-109. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/10378/9318>. (Diunduh 15 April 2020).

Hidayati, dkk. (2016). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Visual dalam Peningkatan Hasil Belajar

IPS Tentang Perkembangan Teknologi Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016. 4 (6): 692-697. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/8488>. (Diunduh 15 Desember 2019).

Hikmah, dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 5 (1): 1-11. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb/article/view/7049/pdf>. (Diunduh 28 Maret 2020).

Huda, M. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Pragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Majid, A. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Metaliana, dkk. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 1 Bitera. *Jurnal PGSD Undiksha*. 6 (3): 1-11. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/8638> (Diunduh 28 Maret 2020).

Muhtar. (2020.) Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Metode TGT (*Teams Games Tournament*) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VB MI Nurul Huda Sidoarjo. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 13 (1): 59-80. <https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/fikroh/article/view/59>. (Diunduh 15 Desember 2019).

Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Munib, dkk. 2016. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.

Nadrah, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar fisika siswa. 10 (2): 123-130. <http://dx.doi.org/10.5539/ies.v10n2p123> (Diunduh 28 Maret 2020).

Ngalimun. 2017. *Strategi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu.

- Noviana dan Oktimustava. (2016). Penggunaan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan*. 3 (1): 16-18. <http://journal.uad.ac.id/index.php/JRKPF/article/view/4541> (Diunduh 28 Maret 2020).
- Novitasari, dkk. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Media Permainan Fukuwarai untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana. 1 (2): 104-115. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://ejournal.upi.edu/index.php/edujapan/article/view/8578&ved=2ahUKEwi18pvkgfrpAhXYbX0KHeZcBv0QFjAAegQIARAC&usg=AOvVaw2LpS5ivZGQR9TtD3LO7v5>. (Diunduh 28 Maret 2020).
- Nurhasanah dan Sobandi. 2016. Minat Belajar sebagai Determinasi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1 (1): 128-135. Tersedia di https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/download/3264/2338&ved=2ahUKEwiDmptPnpAhUPA3IKHR7PAuoQFjAAegQIBRAC&usg=AOvVaw3fGL2_0YuxzQMLnSqjVUC. (Diunduh 28 Maret 2020).
- Pangestuti, dkk. (2015). Penggunaan Map Konsep Bacaan *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Baca Kesepuluh Siswa Kelas Laboratorium SMA Negeri Universitas Malang. *American Journal of Educational Research*, 3 (2): 250-254. <http://pubs.sciepub.com/education/3/2/19>. (Diunduh 28 Maret 2020).
- Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI.
- Pratiwi. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*, 1 (2): 75-105. <http://journal.unas.ac.id/pujangga/article/view/320/218>. (Diunduh 28 Maret 2020).
- Pratiwi dan Prihatni. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Koopeatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 4 (2): 338-346. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://media.neliti.com/media/publications/259065-pengaruh-model-pembelajaran->

kooperatif-t-7d01c466.pdf&ved=2ahUKEwjKjbPnvfvpAhVT63MBHWBcAQwQFjAAegQIBhAC&usg=AOvVaw20QiOayZyTDiXwwPbhli5h. (Diunduh 28 Maret 2020).

Primandari, dkk. (2019). Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan STAD dengan Multimedia Interaktif Ceria terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*. 3 (1): 83-91. <https://www.neliti.com/id/publications/278087/perbedaan-pengaruh-model-kooperatif-tipe-tgt-dan-stad-dengan-multimedia-interaktif>. (Diunduh 15 Desember 2019).

Priyatno, D. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Jakarta: Mediakom.

Priyatno, D. 2012. *Belajar Praktis Analisis Parametrik dan Non Parametrik dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.

Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Putra, dkk. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Audio Visual. *Joyful Learning Journal*, 4 (1): 1-10. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/8384>. (Diunduh 5 April 2020).

Putri dan Isnani. (2015). Pengaruh Minat dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 1 (2): 118-124. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpbm/article/view/1673/945>. (Diunduh 28 Maret 2020).

Reseyca. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar GLBB Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, <https://www.neliti.com/publications/214649/pengaruh-penerapan-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt-terhadap-hasil-belajar>. (Diunduh 28 Maret 2020).

Rhayubi. 2016. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Referens dan Nusa Media.

Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* Bandung: Alfabeta.

- Rifa'i, A & Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Rusman dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.PT. Raja Grafindo Persada
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salam, dkk. (2015). Efektifitas Penggunaan *Teams Games Tournament* untuk Belajar Matematika di Sekolah Menengah Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3 (3) 1-11. <https://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/redimat/article/view/1519>. (Diunduh 28 Maret 2020).
- Septiyan. (2017). Pengaruh Model *Teams Games Tournament* terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4 (1): 106-116. <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/5547/pdf>. (Diunduh 28 Maret 2020).
- Shoimin, A. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sirait, dkk. (2016). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 6 (1): 35-43. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/download/750/659&ved=2ahUKEwjihcaf_vnpAhVVWH0KHUP7AbcQFjABegQIBRAC&usg=AOvVaw3gzk5rne1aNDSGa_YpjbVa. (Diunduh 28 Maret 2020).
- Sitorus dan Surya. (2017). Pengaruh Model Kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa. *International Journal of Sciences*, 34 (1): 16-24. <https://www.gssrr.org/index.php/JournalOfBasicAndApplied/article/view/7505/3505>. (Diunduh 28 Maret 2020).
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. 2015. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung:

Nusa Media.

- Soleh, dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2 (1): 2101-2110. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/12416/7374&ved=2ahUKewiz-fqasfzAhWFTX0KHa9mBrAQFjAAegQIBHAC&usg=AOvVaw1Ll4IZeePpUEnpVoYeg93y>. (Diunduh 28 Maret 2020)
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukasih. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2 (3): 224-229. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/16136/9595>. (Diunduh 5 April 2020).
- Sulistyo dan Mediatati. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Team Games Tournaments*). *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2 (2): 233-240. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/17913/10710>. (Diunduh 15 Desember 2019).
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Thoifah. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani Media.
- Tirtoni dan Fihayati. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Monopoli pada Materi Sistem Pemerintahan Pusat Pembelajaran PKN Kelas IV SDN 1 Jemundo Taman. *Jurnal Inventa*, 11 (1): 1-11, http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/1619/1441. (Diunduh 28 Maret 2020).

- Triowathi dan Wijayanti. (2018). Implementasi *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 13 (2): 110-118. https://www.researchgate.net/publication/327968903_IMPLEMENTASI_TEAM_GAMES_TOURNAMENT_TGT_DALAM_MENINGKATKAN_KERJASAMA_DAN_HASIL_BELAJAR_IPAurl=https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPM/article/view/752. (Diunduh 15 Desember 2019).
- Ula, S. 2013. *Revolusi Belajar Optimalisasi Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Online. <https://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>. (Diunduh 15 Desember 2019).
- Wahyuni, dkk. (2018). Penggunaan Model *Teams Games Tournament* dengan Teknik Family 100 terhadap Minat Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6 (1): 19-25. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika/article/view/3129>. (Diunduh 28 Maret 2020).
- Warso. 2017. *Pembelajaran dan Penilaian pada Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Berdasarkan Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Graha Cendekia.
- Widoyoko, E.P. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yonny, A. 2017. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia Pustaka Keluarga.

LAMPIRAN

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA TIDAK TERSTRUKTUR

Hari, tanggal : Selasa, 20 Maret 2019

Tempat : SD Negeri Sidoharjo 02

Narasumber : Guru kelas V

Pewawancara : Intan Dwi Candra

1. Sudah berapa tahun Bapak/Ibu mengajar di SD ini?
2. Sudah berapa lama Bapak/Ibu mengajar di kelas V?
3. Berapa jumlah siswa kelas VA dan kelas VB SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal?
4. Berapa nilai KBM untuk semua muatan pelajaran pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan?
5. Berapa banyak siswa yang tidak tuntas KBM pada kelas yang ibu ajar?
6. Bagaimana cara ibu mengajar dalam pembelajaran tematik?
7. Model pembelajaran apa saja yang sudah pernah diterapkan pada saat mengajar pembelajaran tematik?
8. Apa saja kendala yang dihadapi ibu pada saat mengajar pembelajaran tematik?
9. Bagaimana cara mengatasi kendala saat pembelajaran tematik?
10. Bagaimana minat siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik di kelas?
11. Bagaimana karakteristik siswa kelas VA dan VB SD Negeri Sidoharjo 02 Kabupaten Tegal?

Lampiran 2



**PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN SURADADI
SEKOLAH DASAR NEGERI SIDOHARJO 02
Alamat: Jl.Raya Sidoharjo Kecamatan Suradadi Kabupaten
Tegal Pos.52182**

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS VB
SD NEGERI SIDOHARJO 02 KABUPATEN TEGAL
TAHUN AJARAN 2019/2020
(KELAS EKSPERIMEN)**

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
1.	Anugrah Ridho Nursubhan	L
2.	Muhamad Falih Aditya	L
3.	Metha Kireina Putri	P
4.	Moh. Evan Maulana	L
5.	Mohammad Rifai	L
6.	M. Aditya Gagah Pratama	L
7.	Mohamad Machlufi Chasbi	L
8.	Moh. Firdaus Malikil Khuddus	L
9.	M. Fardan Khaerunazzam	L
10.	Novi Yanti Puspitasari	P
11.	Nena Irvana Fernanda	P
12.	Novelia Danur Ayu Sylfa	P
13.	Nur Aegi Setiawan	L
14.	Nayra Pramasari	P
15.	Putra Adiansyah	L
16.	Rizqi Bayu Susmono	L
17.	Rafy Nurhidayah Tulloh	L
18.	Rohmah Roudlotul Jannah	P
19.	Restu Ageng Dwi Guntoro	L
20.	Refqi Firmansyah Alfahrenzo	L
21.	Satria Prawira Bumi	L
22.	Samsul Ma'arif	L
23.	Syifa Aulia Putri	P
24.	Syifa Khusni Azkiyani	P
25.	Suci Nur Aolia	P
26.	Septia Ayu Ramadhani	P
27.	Syifa Aulia Attaqwidy	P

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
28.	Silfi Ayu Natasya	P
29.	Sapudin	L
30.	Sobirin	L
31.	Tri Anisa Ramadhan	P
32.	Tri Rahayu Ningrum	P
33.	Tusri Lestari	P
34.	Umar Al Mulham	L
35.	Ulpiyatun Sayidah	P
36.	Veny Yuniar Putri	P
37.	Windari Ahmalina	P
38.	Wawan Pujiyono	L
39.	Wahyu Nasiatul Fahri	L
40.	Wika Riski Cahyani	P
41.	Yulian Aziz Saputra	L
42.	Zumrotul Jannah	P
43.	Aqela Naura Zaahira	P

Sidoharjo, 2020

Guru Kelas VB



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP. _

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105198806 2 001

Lampiran 3



**PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN SURADADI
SEKOLAH DASAR NEGERI SIDOHARJO 02
Alamat: Jl.Raya Sidoharjo Kecamatan Suradadi Kabupaten
Tegal Pos.52182**

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS VA
SD NEGERI SIDOHARJO 02 KABUPATEN TEGAL
TAHUN AJARAN 2019/2020
(KELAS KONTROL)**

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
1.	Sulton Solehudin	L
2.	Wandi Panjaitan	L
3.	Amiratul Latipah	P
4.	Artika Kusuma Dewi	P
5.	Aditya Esa Pratama	L
6.	Alif Nurfaizza	P
7.	Allmas Khusni	L
8.	Azka Nabilah Putri	P
9.	Arga Emeraldy Utama	L
10.	Bunga Mutiara Salwa	P
11.	Bening Aulia Azzohro	P
12.	Davina Shafa Felisha	P
13.	Dini Amelia	P
14.	Dini Azkiyani	P
15.	Daffa Nasywan Syahputra	L
16.	Diva Aris Setiawan	L
17.	Evanza Putra Zakaria	L
18.	Felix Maulana Ferdiansyah	L
19.	Finna Aristawati	P
20.	Faizal Dwi Syah Putra	L
21.	Febrina Nursyafaqi	L
22.	Fa'iq Zidan Ni'am	L
23.	Fatikhatul Mubarakah Attaqwidy	P
24.	Gita Mulya Sari	P
25.	Gading Hadi Firmansyah	L
26.	Haidar Raffa Ibrahim	L
27.	Ibnu Faozan	L

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
28.	Ikhwan Akhmad Alfarizzi	P
29.	Irfan Maulana	P
30.	Jelita Putri	P
31.	Jihan Fadilah	P
32.	Keyla Isnabila	P
33.	Karisma Wilda Ayu Wulandari	P
34.	Karisma Putri Ramadhani	P
35.	Kayla Pradibta Juniar Putri	P
36.	Lentera Dwi Permadani	L
37.	Lutfian Abi Mazjaya	L
38.	Lia Faiq Nurfaizah	P
39.	Maura Kirania Aulia	P
40.	Mahesa Saputra	L
41.	Maulida Anatasya	P
42.	Muh. Khamdan Assya'bani	L
43.	Fildzah Aryasatya	P
44.	Mokhammad Raafiyullah Hidayat	L
45.	Nurul Hidayah	P

Sidoharjo, 2020

Guru Kelas VA



Ratih Handayani, S.Pd.
NIP.

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105 198806 2 001

Lampiran 4



**PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN SURADADI
SEKOLAH DASAR NEGERI JATIBOGOR 02**
Alamat: Jl. Waru No. 8 Desa Jatibogor Kecamatan Suradadi
Kabupaten Tegal Pos.52182

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS UJI COBA
KELAS VB SD NEGERI JATIBOGOR 02 KABUPATEN TEGAL
TAHUN AJARAN 2019/2020**

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
1.	M.Prayoga	L
2.	Mellany Avriza Y.	P
3.	Mirza Muhammad W.	L
4.	Mochammad Aqil U.	L
5.	Moh. Faqih Almubarok	L
6.	Muamar Lutfi Hakim	L
7.	Muhammad Fatturahman	L
8.	Nazhirul Azzam N.A	L
9.	Nurul Aulia	P
10.	Revan Ade Saputra	L
11.	Riki Fahmi	L
12.	Rindiyani Ayu L.	P
13.	Risma Arini	P
14.	Safitri	P
15.	Septi Widiyanti	P
16.	Shufi Alil Fatih	L
17.	Sri Wulan Musa B.	L

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
18.	Sukmawati	L
19.	Suwanda Hadi W.	L
20.	Syifa Khoerotunnisa	L
21.	Tjandra Alfiansyah	P
22.	Ulya Maulidina	P
23.	Virgiawan Satrio	P
24.	Wahyu Edi Y.	P
25.	Widiyawati	P
26.	Yuli Rahmawati	P
27.	Yuli Riyani	P
28.	M. Arya Saputra	L
29.	Reykhani Ardiyanto	L
30.	Reykhani Maulana	L

Jatibogor, 20 Februari 2020

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Jatibogor 02

Guru kelas VB



Nur Afiyah, S.Pd.SD

NIP_



Tasir, S.Pd.SD

NIP. 19600413 197911 1001

Lampiran 5



**PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN SURADADI
SEKOLAH DASAR NEGERI SIDOHARJO 02**
Alamat: Jl.Raya Sidoharjo Kecamatan Suradadi Kabupaten
Tegal Pos.52182

**DAFTAR NILAI PENILAIAN AKHIR SEMESTER (PAS)
KELAS VB SD NEGERI SIDOHARJO 02 KABUPATEN TEGAL
SEMESTER 1
TAHUN AJARAN 2019/2020
(KELAS EKSPERIMEN)**

No.	Nama Siswa	Nilai Awal	No.	Nama Siswa	Nilai Awal
1.	Anugrah Ridho Nursubhan	63	23.	Syifa Aulia Putri	76
2.	Muhamad Falih Aditya	80	24.	Syifa Khusni Azkiyani	72
3.	Metha Kireina Putri	74	25.	Suci Nur Aolia	79
4.	Moh. Evan Maulana	67	26.	Septia Ayu Ramadhani	70
5.	Mohammad Rifai	70	27.	Syifa Aulia Attaqwidy	83
6.	M. Aditya Gagah Pratama	59	28.	Silfi Ayu Natasya	63
7.	Mohamad Machlufi Chasbi	75	29.	Sapudin	64
8.	Moh. Firdaus Malikil Khuddus	76	30.	Sobirin	76
9.	M. Fardan Khaerunazzam	68	31.	Tri Anisa Ramadhan	76
10.	Novi Yanti Puspitasari	64	32.	Tri Rahayu Ningrum	75
11.	Nena Irvana Fernanda	72	33.	Tusri Lestari	71
12.	Novelia Danur Ayu Sylfa	71	34.	Umar Al Mulham	68
13.	Nur Aegi Setiawan	68	35.	Ulpiyatun Sayidah	59
14.	Nayra Pramasari	64	36.	Veny Yuniar Putri	65

No.	Nama Siswa	Nilai Awal	No.	Nama Siswa	Nilai Awal
15.	Putra Adiansyah	68	37.	Windari Ahmalina	66
16.	Rizqi Bayu Susmono	70	38.	Wawan Pujiyono	71
17.	Rafy Nurhidayah Tulloh	79	39.	Wahyu Nasiatul Fahri	75
18.	Rohmah Roudlotul Jannah	74	40.	Wika Riski Cahyani	76
19.	Restu Ageng Dwi Guntoro	76	41.	Yulian Aziz Saputra	78
20.	Refqi Firmansyah Alfahrenzo	71	42.	Zumrotul Jannah	75
21.	Satria Prawira Bumi	63	43.	Aqela Naura Zaahira	73
22.	Samsul Ma'arif	61			

Sidoarjo, 2020

Guru Kelas VB



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP. _

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran 6



**PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN SURADADI
SEKOLAH DASAR NEGERI SIDOHARJO 02**
Alamat: Jl.Raya Sidoharjo Kecamatan Suradadi Kabupaten
Tegal Pos.52182

**DAFTAR NILAI PENILAIAN AKHIR SEMESTER (PAS)
KELAS VA SD NEGERI SIDOHARJO 02 KABUPATEN TEGAL
SEMESTER 1
TAHUN AJARAN 2019/2020
(KELAS KONTROL)**

No.	Nama Siswa	Nilai Awal	No.	Nama Siswa	Nilai Awal
1.	Sulton Solehudin	65	24.	Gita Mulya Sari	68
2.	Wandi Panjaitan	63	25.	Gading Hadi Firmansyah	70
3.	Amiratul Latipah	71	26.	Haidar Raffa Ibrahim	69
4.	Artika Kusuma Dewi	75	27.	Ibnu Faozan	73
5.	Aditya Esa Pratama	71	28.	Ikhwan Akhmad Alfarizzi	74
6.	Alif Nurfaizza	68	29.	Irfan Maulana	74
7.	Allmas Khusni	65	30.	Jelita Putri	74
8.	Azka Nabilah Putri	79	31.	Jihan Fadilah	72
9.	Arga Emeraldy Utama	75	32.	Keyla Isnabila	78
10.	Bunga Mutiara Salwa	75	33.	Karisma Wilda Ayu Wulandari	74
11.	Bening Aulia Azzohro	77	34.	Karisma Putri Ramadhani	77
12.	Davina Shafa Felisha	68	35.	Kayla Pradibta Juniar Putri	77
13.	Dini Amelia	78	36.	Lentera Dwi Permadani	73
14.	Dini Azkiyani	73	37.	Lutfian Abi Mazjaya	73

No.	Nama Siswa	Nilai Awal	No.	Nama Siswa	Nilai Awal
15.	Daffa Nasywan Syahputra	63	38.	Lia Faiq Nurfaizah	83
16.	Diva Aris Setiawan	69	39.	Maura Kirania Aulia	75
17.	Evanza Putra Zakaria	63	40.	Mahesa Saputra	70
18.	Felix Maulana Ferdiansyah	65	41.	Maulida Anatasya	80
19.	Finna Aristawati	77	42.	Muh. Khamdan Assya'bani	70
20.	Faizal Dwi Syah Putra	79	43.	Fildzah Aryasatya	70
21.	Febrina Nursyafaqi	67	44.	Mokhammad Raafiyullah Hidayat	59
22.	Fa'iq Zidan Ni'am	64	45.	Nurul Hidayah	57
23.	Fatikhatul Mubarakah Attaqwidy	67			

Sidoharjo, 2020

Guru Kelas VA



Ratih Handayani, S.Pd.
NIP.

Mengetahui,
Kepala Sekolah


Suprapti, S.Pd.SD

NIP. 196711051988062001

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas/Semester : V / II
Tema : Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kompetensi Inti :

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
<p>IPA</p> <p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda ➤ Pengaruh kalor terhadap suhu ➤ Pengaruh kalor terhadap wujud benda 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati fenomena pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda ➤ Mengidentifikasi perubahan wujud benda 	<p>Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	18 P	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru SD/MI Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. • Buku Siswa SD/MI Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
<p>IPS</p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia ➤ Cara mempertahankan kemerdekaan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mendiskusikan faktor penyebab penjajahan di Indonesia ➤ Membaca informasi teks narasi sejarah 	<p>Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan:</p>	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru SD/MI Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. • Buku Siswa SD/MI Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.			Unjuk Kerja		
PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	➤ Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat	➤ Menyimak bacaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat ➤ Menyusun pertanyaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat	Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan Unjuk Kerja	30 JP	

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
<p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman social</p>					
<p>SBdP</p> <p>3.2 Memahami tangga nada</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan</p>	<p>➤ Tangga Nada dalam Sebuah Lagu</p>	<p>➤ Menyanyikan berbagai lagu daerah dan lagu perjuangan bertangga nada mayor dan minor</p> <p>➤ Menuliskan perbedaan antara lagu bertangga nada</p>	<p>Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p>	<p>24 JP</p>	

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
iringan musik		Mayor dan minor	<ul style="list-style-type: none"> ➤ pengetahuan: Tes ➤ Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja 		
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan,</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks narasi sejarah yang terkait dengan unsur apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak bacaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat ➤ Menyusun pertanyaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat ➤ Membaca informasi tentang teks narasi sejarah ➤ Menemukan kata-kata sulit sukar dari teks narasi sejarah ➤ Mengidentifikasi makna kata-kata sulit dari kamus 	<p>Teknik Penilaian</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Penilaian Sikap: Lembar Observasi ➤ Penilaian pengetahuan: Tes ➤ Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja 	24 JP	

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.					

Sidoarjo, 2020

Guru Kelas VA



Ratih Handayani, S.Pd.
NIP. _

Guru kelas VB



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP.

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105 198806 2 001

**SILABUS PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
KELAS EKSPERIMEN**

Nama Sekolah : SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas/Semester : V / II
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran : 1-6 (IPS, Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, SBdP)
Alokasi Waktu : 6 pertemuan
Kompetensi Inti :

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>Muatan: IPS</p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proses kedatangan bangsa eropa ke Indonesia • Peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. • Sistem Tanam Paksa 	<p>3.4.1 Siswa dapat mengidentifikasi penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</p> <p>3.4.2 Siswa dapat menjelaskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4.1 Siswa dapat mendiskusikan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p><i>Kegiatan Awal</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dan dibuka dengan salam, dan menanyakan kabar siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan melafalkan bacaan do'a sebelum belajar dipimpin oleh salah satu siswa. (menghargai kedisiplinan siswa/PPK) (<i>Religius</i>) 3. Guru melakukan persensi kehadiran siswa. 4. Menyanyikan lagu Nasional (<i>Nasionalisme</i>) 5. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi sebelumnya. 6. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan "Peristiwa dalam Kehidupan". 7. Guru menginformasikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan : Tes tertulis • Keterampilan: Unjuk Kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan . • Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		4.4.2 Siswa dapat menuliskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. <i>Kegiatan Inti</i> 1. Guru menjelaskan materi pelajaran (pengajaran) 2. Siswa dibentuk beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 6-7 siswa yang dikelompokkan secara heterogen dan diatur oleh guru.		Kebudayaan
Muatan: Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	<ul style="list-style-type: none"> • Teks bacaan yang berbentuk narasi • Menuliskan kosakata baku dan serapan. 	3.5.1 Siswa dapat mengidentifikasi Informasi penting yang terdapat pada teks bacaan sejarah. 3.5.2 Siswa dapat menjelaskan informasi penting yang terdapat dalam sebuah teks bacaan narasi sejarah	3. Masing-masing perwakilan kelompok mendapatkan lembar kerja kelompok dan mendapat tugas untuk mengerjakannya. 4. Guru menjelaskan cara mengerjakan lembar kerja kelompok tersebut menjelaskan. 5. Guru kepada siswa bahwa dalam diskusi kelompok		

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.</p>		<p>menggunakan aspek (apa, siapa, dimana, kapan, dan bagaimana).</p> <p>4.5.1 Siswa dapat menyebutkan informasi yang terdapat pada sebuah teks bacaan menggunakan kosakata baku dan kalimat yang efektif.</p> <p>4.5.2 Siswa dapat menyajikan informasi penting dan tidak penting yang terdapat dalam sebuah teks bacaan.</p>	<p>semua harus anggota kelompok harus berperan aktif dalam mengerjakan tugas karena pengetahuan masing-masing anggota kelompok akan diujikan di kegiatan <i>tournament</i> dan menentukan hasil <i>tournament</i> yang akan dilakukan. (<i>pembentukan tim</i>)</p> <p>6. Setelah siswa memahami materi yang telah disampaikan, guru menginformasikan bahwa akan dilaksanakan <i>tournament</i> akademik</p> <p>7. Guru membacakan aturan dan langkah-langkah pelaksanaan <i>tournament</i>.</p> <p>8. Guru menjelaskan bahwa dalam melakukan <i>tournament</i> harus jujur.</p> <p>9. Masing-masing kelompok</p>		

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>Muatan: PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman social budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3Menyelenggarakan kegiatan yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia • Sikap dan perilaku dalam menghadapi keberagaman kehidupan sehari-hari. 	<p>3.3.1 Siswa dapat mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia.</p> <p>4.3.1. Siswa dapat melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan keberagaman sosial budaya masyarakat.</p>	<p>mengirimkan perwakilan kelompoknya yang sudah ditentukan oleh guru untuk melakukan <i>tournament</i>. <i>(tournament)</i></p> <p>10. Setiap perwakilan kelompok duduk mengelilingi meja <i>tournament</i>.</p> <p>11. Dalam meja <i>tournament</i> akan dilakukan permainan menjawab kartu-kartu soal sederhana bernomor. <i>(game)</i></p> <p>12. Dalam meja <i>tournament</i> dilakukan pengundian untuk menentukan peran sebagai pemain pertama, penantang 1, penantang 2, penantang 3, penulis skor, dan pemeriksa jawaban.</p> <p>13. Siswa yang berperan sebagai pemain pertama mengambil kartu soal dan</p>		

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
mendukung keberagaman sosial.			membacakan isi soal kemudian pemain menjawab soal tersebut secara lisan dalam waktu satu menit, jika pemain tidak bisa menjawab soal maka soal dilemparkan kepada penantang 1, jika penantang 1 tidak bisa menjawab soal maka dilemparkan kepada penantang 2 atau penantang 3 dan apabila tidak ada yang bisa menjawab soal tersebut maka soal tersebut dibiarkan saja. (<i>game</i>), Siswa yang menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor dan menyimpan kartu soal.		
<p>Muatan: IPA</p> <p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat dan wujud benda (benda padat, cair, dan gas) • Peristiwa perubahan wujud benda (benda padat, cair, dan gas). 	<p>3.7.1 Siswa dapat menjelaskan sifat-sifat dan peristiwa perubahan benda padat, cair, dan gas.</p> <p>3.7.2 Siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat dan peristiwa perubahan benda padat, cair, dan gas.</p> <p>4.7.1 Siswa dapat mempraktikkan percobaan tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.</p> <p>4.7.2 Siswa dapat</p>	<p>membacakan isi soal kemudian pemain menjawab soal tersebut secara lisan dalam waktu satu menit, jika pemain tidak bisa menjawab soal maka soal dilemparkan kepada penantang 1, jika penantang 1 tidak bisa menjawab soal maka dilemparkan kepada penantang 2 atau penantang 3 dan apabila tidak ada yang bisa menjawab soal tersebut maka soal tersebut dibiarkan saja. (<i>game</i>), Siswa yang menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor dan menyimpan kartu soal.</p> <p>14. Kemudian dilanjutkan pada kartu soal selanjutnya dengan dipandu oleh guru</p>		

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>Muatan SBdP</p> <p>3.2 Memahami tangga nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tangga nada sebuah lagu • Isi dari sebuah lagu 	<p>mendiskusikan perbedaan sifat-sifat dan peristiwa perubahan wujud benda padat, cair, dan gas.</p> <p>3.2.1 Siswa dapat menjelaskan pengertian tangga nada.</p> <p>3.2.2 Siswa dapat menyebutkan macam-macam tangga nada dalam sebuah lagu.</p> <p>4.2.1 Siswa dapat menyanyikan lagu sesuai dengan tangga nada dan iringan musik.</p>	<p>sampai waktu selesai dan <i>tournament</i> dilakukan secara bergiliran bergerak kearah kiri. (<i>Tournament</i>)</p> <p>15. Setelah <i>tournament</i> selesai, jumlah skor tim dikumpulkan kepada guru untuk dihitung skor totalnya.</p> <p><i>Kegiatan penutup</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. (<i>Rekognisi tim</i>) 2. Siswa diberikan balikan dan penguatan terhadap materi yang telah dikaji. 3. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami oleh siswa (<i>menanya</i>) 4. Guru bersama siswa menyimpulkan 		

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
			<p>pembelajaran yang telah dilaksanakan. (<i>menyimpulkan</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa diberikan lembar evaluasi. 6. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama. 		

Sidoarjo, 2020

Mahasiswa Peneliti



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

**SILABUS PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
KELAS KONTROL**

Nama Sekolah : SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas/Semester : V / II
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran : 1-6 (IPS, Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, SBdP)
Alokasi Waktu : 6 pertemuan

Kompetensi Inti :

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>Muatan: IPS</p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proses kedatangan bangsa eropa ke Indonesia • Peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. • Sistem Tanam Paksa 	<p>3.4.1 Siswa dapat mengidentifikasi penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</p> <p>3.4.2 Siswa dapat menjelaskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4.1 Siswa dapat mendiskusikan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam</p>	<p><i>Kegiatan Awal</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dan dibuka dengan salam, 2. Kelas dilanjutkan dengan melafalkan do'a didalam hati. (menghargai kedisiplinan siswa/PPK) (<i>Religius</i>) 3. Guru menanyakan kabar siswa. 4. Menyanyikan lagu Indonesia Raya. (<i>Nasionalisme</i>) 5. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi sebelumnya. 6. Guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan : Tes tertulis • Keterampilan: Unjuk Kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. • Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		4.4.2 Siswa dapat menuliskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	menginformasikan tema yang akan diajarkan “Peristiwa dalam Kehidupan”. 7. Guru menginformasikan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. <i>Kegiatan Inti</i> 1. Guru menjelaskan materi pelajaran melalui video pembelajaran. (pengajaran)		Peristiwa dalam Kehidupan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan	<ul style="list-style-type: none"> • Teks bacaan yang berbentuk narasi • Menuliskan kosakata baku dan serapan. 	3.5.1 Siswa dapat mengidentifikasi Informasi penting yang terdapat pada teks bacaan sejarah. 3.5.2 Siswa dapat menjelaskan informasi penting	2. Siswa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran seperti: membaca, menalar, berlatih, dll.		

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.</p>		<p>yang terdapat dalam sebuah teks bacaan narasi sejarah menggunakan aspek (apa, siapa, dimana, kapan, dan bagaimana).</p> <p>4.5.1 Siswa dapat menyebutkan informasi yang terdapat pada sebuah teks bacaan menggunakan kosakata baku dan kalimat yang efektif.</p> <p>4.5.2 Siswa dapat menyajikan informasi penting dan tidak penting yang terdapat dalam sebuah teks bacaan.</p>	<p><i>Kegiatan akhir</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberikan balikan dan penguatan terhadap materi yang telah dikaji. 2. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami oleh siswa (<i>menanya</i>) 3. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (<i>menyimpulkan</i>) 4. Siswa diberikan lembar evaluasi. 5. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa' a bersama-sama. 		

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>Muatan: PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman social budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia • Sikap dan perilaku dalam menghadapi keberagaman kehidupan sehari-hari. 	<p>3.3.1 Siswa dapat mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia.</p> <p>4.3.1. Siswa dapat melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan keberagaman sosial budaya masyarakat.</p>			

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial.					
Muatan: IPA 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat dan wujud benda (benda padat, cair, dan gas). • Peristiwa perubahan wujud benda (benda padat, cair, dan gas). 	3.7.1 Siswa dapat menjelaskan sifat-sifat dan peristiwa perubahan benda padat, cair, dan gas. 3.7.2 Siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat dan peristiwa perubahan benda padat, cair, dan gas.			

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.		4.7.1 Siswa dapat mempraktikkan percobaan tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. 4.7.2 Siswa dapat mendiskusikan perbedaan sifat-sifat dan peristiwa perubahan wujud benda padat, cair, dan gas.			
Muatan: SBdP 3.2 Memahami tangga nada	<ul style="list-style-type: none"> • Tangga nada sebuah lagu • Isi dari sebuah lagu 	3.2.1 Siswa dapat menjelaskan pengertian tangga nada. 3.2.2 Siswa dapat menyebutkan macam-macam tangga nada			

Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.		dalam sebuah lagu. 4.2.1 Siswa dapat menyanyikan lagu sesuai dengan tangga nada dan iringan musik.			

Sidoarjo, 2020
Mahasiswa Peneliti



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

Lampiran 10



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN (TEMA 7)
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1
KELAS V SEMESTER 2
KURIKULUM 2013**

Pembelajaran di Kelas Eksperimen
Pertemuan Ke-1

Disusun Oleh:
Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan	: SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas / semester	: V/2
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 1
Semester	: 2
Alokasi waktu	: 6 JP (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
 KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Muatan: IPS 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Siswa dapat menyebutkan bangsa-bangsa barat yang melakukan penjajahan di Indonesia.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Siswa dapat menuliskan hasil dari mengidentifikasi faktor-faktor penyebab bangsa barat di Indonesia
<p>Muatan: Bahasa Indonesia</p> <p>3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>3.5.1 Siswa dapat mengidentifikasi informasi dari teks narasi sejarah berdasarkan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p> <p>4.5.1 Siswa dapat menjelaskan informasi dari teks narasi sejarah.</p>
<p>Muatan: IPA</p> <p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda</p>	<p>3.7.1 Siswa dapat menjelaskan pengertian dari sifat dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7.1 Siswa dapat membuktikan adanya perbedaan sifat dan wujud benda.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan bangsa-bangsa barat yang melakukan penjajahan ke Indonesia dengan benar.
2. Melalui kegiatan mengisi peta konsep kedatangan bangsa barat, siswa dapat menuliskan hasil dari mengidentifikasi faktor-faktor penyebab bangsa barat di Indonesia dengan benar.
3. Melalui kegiatan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi dari teks narasi sejarah berdasarkan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana dengan benar.

4. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat menjelaskan informasi dari teks narasi sejarah menggunakan kosakata baku dengan benar.
5. Melalui kegiatan membaca teks, siswa dapat menjelaskan pengertian dari sifat dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
6. Melalui kegiatan mencoba, siswa dapat membuktikan adanya perbedaan sifat dan wujud benda dengan benar.

Karakter yang diharapkan : Religius, Nasionalisme, Mandiri, Disiplin (*discipline*), Tanggung Jawab (*responsibility*), Tekun (*diligence*), Percaya Diri (*confidence*).

D. Materi Pelajaran

1. Peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia
2. Isi dan Informasi teks bacaan kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia
3. Sifat dan wujud benda (padat, cair, dan gas)

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Teams Games Tournament*
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan meminta siswa untuk merapikan tempat duduk. 3. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar. (<i>religius</i>) 4. Guru melakukan persensi kehadiran siswa. 5. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk menanamkan semangat Nasionalisme 6. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang berbagai peristiwa yang pernah dialami siswa “apa saja 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>peristiwa yang pernah kalian alami dalam kehidupan sehari-hari?”</p> <p>7. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan “Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1”.</p> <p>8. Guru menginformasikan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>Ayo Mengamati</p> <p>1. Siswa secara mandiri diminta untuk mengamati rempah-rempah yang dibawa oleh guru. (<i>mengamati</i>)</p> <p>2. Kemudian guru bertanya jawab dengan siswa mengenai hubungan antara rempah-rempah dan peristiwa penjajahan yang dialami oleh bangsa Indonesia secara lisan. (<i>menanya</i>)</p> <p>3. Guru memberikan konfirmasi atas penjelasan siswa mengenai hubungan rempah-rempah dengan penjajahan yang dialami bangsa Indonesia.</p> <p>Ayo Membaca</p> <p>4. Selanjutnya siswa diminta untuk membaca dalam hati mengenai bacaan “Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat” yang terdapat pada buku siswa Tema 7. Peristiwa dalam Kehidupan halaman 4-5.</p> <p>5. Setelah siswa selesai membaca, guru mengajukan pertanyaan: yaitu: Siapa yang dimaksud dengan Bangsa Barat?</p>	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>(menanya)</i></p> <p>6. Siswa menjawab pertanyaan guru berdasarkan materi yang telah dibacanya.</p> <p>7. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai jawaban siswa.</p> <p>8. Kemudian, siswa diminta untuk mengerjakan buku siswa pada halaman 6 secara mandiri.</p> <p><i>(menalar)</i></p> <p>9. Salah satu siswa membacakan hasil pengerjaannya secara lisan.</p> <p><i>(mengkomunikasikan)</i></p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <p>10. Setelah siswa paham mengenai peristiwa kedatangan bangsa barat ke Indonesia, selanjutnya siswa dibentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 sampai 7 siswa. pembentukan kelompok berdasarkan pada perbedaan kemampuan siswa yang sudah diatur oleh guru karena pembentukan kelompok ini digunakan sebagai kelompok belajar siswa untuk menguasai materi yang akan diuji pada meja <i>tournament</i>.</p> <p>11. Guru membagikan lembar kerja siswa pada setiap kelompok untuk mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru.</p> <p>Ayo Berlatih</p> <p>12. Salah satu wakil kelompok memaparkan hasil pengerjaan tugasnya di depan kelas.</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>(mengkomunikasikan)</i></p> <p>13. Guru memberikan konfirmasi mengenai hasil pemaparan dari siswa.</p> <p>14. Guru bersama siswa mengerjakan tugas pada halaman 10 tentang kalimat pengandaian.</p> <p>15. Guru menunjukkan gambar cengkeh yang mengalami perubahan warna.</p> <p>16. Guru bertanya jawab mengenai perubahan warna pada cengkeh tersebut.</p> <p>17. Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai perubahan warna yang terjadi pada cengkeh.</p> <p><i>(percaya diri)</i></p> <p>18. Guru memberikan penjelasan bahwa cengkeh berubah warna karena adanya pengaruh kalor pada cengkeh tersebut. Guru juga menjelaskna bahwa setiap benda memiliki sifat dan wujud yang berbeda-beda.</p> <p>Ayo Membaca</p> <p>19. Selanjutnya siswa diminta untuk membaca bacaan yang berjudul “Sifat-Sifat Benda” yang terdapat pada buku siswa halaman 11-12.</p> <p><i>(mandiri)</i></p> <p>20. Setelah siswa selesai meBaca, guru mengajukan pertanyaan: apa saja sifat dan wujud benda yang ada disekitar lingkungan kita? <i>(menanya)</i></p> <p>21. Siswa menjawab pertanyaan guru berdasarkan materi yang telah dibacanya. <i>(percaya diri)</i></p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>22. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai jawaban siswa melalui percobaan mengenai sifat dan wujud benda..</p> <p>23. Setelah siswa memahami materi yang telah disampaikan, guru membacakan aturan dan langkah-langkah pelaksanaan <i>tournament</i>.</p> <p>24. Guru menjelaskan bahwa dalam melakukan <i>tournament</i> harus jujur. (jujur)</p> <p>25. Guru menjelaskan bahwa kemampuan setiap siswa anggota kelompok akan memengaruhi keberhasilan kelompok dalam menjawab soal <i>tournament</i>.</p> <p>26. Masing-masing kelompok mengirimkan perwakilan kelompoknya yang sudah ditentukan oleh guru untuk melakukan <i>tournament</i>.</p> <p>27. Masing-masing perwakilan kelompok menuju meja <i>tournament</i> yang sudah ditentukan oleh guru sehingga dalam setiap meja <i>tournament</i> terdapat perwakilan dari masing-masing kelompok.</p> <p>28. Setiap perwakilan kelompok duduk mengelilingi meja <i>tournament</i>.</p> <p>29. Dalam meja <i>tournament</i> akan dilakukan permainan menjawab kartu-kartu soal sederhana bernomor. (game)</p> <p>30. Dalam meja <i>tournament</i> dilakukan pengundian untuk menentukan peran sebagai</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Akhir</p>	<p>pemain pertama, penantang 1, penantang 2, penantang 3, penulis skor, dan pemeriksa jawaban.</p> <p>31. Siswa yang mengambil kartu nomor tertinggi berperan sebagai pemain pertama kemudian mengambil kartu soal dan membacakan isi soal.</p> <p>32. Pemain menjawab soal tersebut secara lisan dalam waktu satu menit, jika pemain tidak bisa menjawab soal maka soal dilemparkan kepada penantang 1, jika penantang 1 tidak bisa menjawab soal maka dilemparkan kepada penantang 2 atau penantang 3 dan apabila tidak ada yang bisa menjawab soal tersebut maka soal tersebut dibiarkan saja. (<i>game</i>), Siswa yang menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor dan menyimpan kartu soal.</p> <p>33. Kemudian dilanjutkan pada kartu soal selanjutnya dengan pemain dilakukan secara bergiliran dan dipandu oleh guru sampai waktu selesai. (<i>Tournament</i>)</p> <p>34. Setelah <i>tournament</i> selesai, jumlah skor tim dikumpulkan kepada guru untuk dihitung skor totalnya.</p> <p>35. Siswa kembali ke kelompok heterogen yang semula.</p> <p>1. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.</p>	<p>35 menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>(Rekognisi tim)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa diberikan balikan dan penguatan terhadap materi yang telah dikaji. 3. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami oleh siswa (<i>menanya</i>) 4. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (<i>menyimpulkan</i>). 5. Siswa diberikan lembar evaluasi individu sebagai tindak lanjut pembelajaran hari ini. 6. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar lebih giat belajar lagi sehingga hasil yang didapatkan lebih memuaskan. 7. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 8. Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca do'a dan salam. 	

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Kertas, Jenis Rempah-Rempah, dan Kartu Soal.
2. Sumber :
 - Subekti, A. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Subekti, A. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Evaluasi

1. Aspek Afektif
 - Prosedur : tes
 - Teknik Tes : nontes

- Instrumen : lembar pengamatan aspek afektif (sikap)
2. Aspek Psikomotorik (Hasil Belajar)
- Prosedur : proses
 - Teknik tes : nontes
 - Jenis : unjuk kerja
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek psikomotorik
3. Aspek Kognitif (Hasil Belajar)
- Prosedur : hasil
 - Teknik tes : tes
 - Jenis : tes tertulis
 - Bentuk : uraian
 - Instrumen : Lembar Kerja Siswa, Kisi-Kisi Soal Evaluasi, Soal Evaluasi, Kunci Jawaban, Teknik Penskoran.

Guru Kelas VB



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP. _

Sidoharjo, 9 Maret 2020

Peneliti



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD

NIP. 19671105 198806 2 001

Lampiran 11



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN (TEMA 7)
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2
KELAS V SEMESTER 2
KURIKULUM 2013**

Pembelajaran di Kelas Eksperimen
Pertemuan Ke-2

Disusun Oleh:
Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas / semester	: V/2
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 2
Semester	: 2
Alokasi waktu	: 6 JP (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Muatan Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa,	3.5.1 Siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda melalui

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>dan bagaimana.</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>teks sejarah.</p> <p>4.5.1 Siswa dapat membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda melalui teks sejarah.</p>
<p>Muatan: IPA</p> <p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.</p>	<p>3.7.1 Siswa dapat menjelaskan perubahan wujud benda padat, cair, dan gas.</p> <p>4.7.1 Siswa dapat menjelaskan perbedaan peristiwa perubahan wujud benda.</p>
<p>Muatan: SBdP</p> <p>3.2 Memahami tangga nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<p>3.2.1 Siswa dapat menjelaskan isi dari sebuah lagu.</p> <p>4.2.1 Siswa dapat menyanyikan lagu menggunakan tangga nada.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda melalui teks sejarah dengan benar.
2. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda dengan tepat.
3. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat membedakan perubahan wujud benda padat, cair, dan gas dengan benar.
4. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan perbedaan perubahan wujud benda dengan benar.
5. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan tangga nada dalam sebuah lagu dengan benar.
6. Melalui kegiatan bernyanyi, siswa dapat menyanyikan lagu menggunakan tangga nada dengan benar.

Karakter yang diharapkan : Religius, Nasionalisme, Mandiri, Disiplin (discipline), Tanggung Jawab (*responsibility*), Tekun (*diligence*), Percaya Diri (*confidence*).

D. Materi Pelajaran

1. Informasi dari teks narasi sejarah
2. Sifat dan wujud benda (padat, cair, dan gas)
3. Tangga nada dan isi dari sebuah lagu.

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Teams Games Tournament*
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan meminta siswa untuk merapikan tempat duduk. 3. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar. (<i>religius</i>) 4. Guru melakukan persensi kehadiran siswa. 5. Siswa menyanyikan lagu Halo-Halo Bandung untuk menguatkan siswa tentang pentingnya semangat Nasionalisme. 6. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pelajaran dengan materi sebelumnya. 7. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan “Peristiwa dalam Kehidupan pada Subtema 1 Pembelajaran 2”. 8. Guru menginformasikan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa secara mandiri diminta untuk membaca dalam hati bacaan tentang pembentukan pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda di Indonesia yang terdapat pada buku siswa halaman 19 dan 20. 2. Guru mengajukan Pertanyaan kepada siswa mengenai pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda seperti: <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pemerintahan kolonila Inggris di Indonesia? 2. Apakah tujuan VOC yang dibentuk oleh pemerintahan kolonial Belanda? <i>(menanya)</i> 3. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru berdasarkan teks bacaan yang telah dibacanya. <i>(mengkomunikasikan)</i> 4. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai pembentukan pemerintahan kolonial di Indonesia dan alasan pembentukan VOC yaitu untuk menguasai keindahan dan kekayaan alam yang ada di Indonesia terutama pulau-pulau yang terdapat dari sabang sampai merauke. 5. Keindahan dan kekayaan alam Indonesia dilukiskan dalam sebuah lagu wajib yang berjudul “Rayuan Kelapa”. <p>Ayo Bernyanyi</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Selanjutnya guru dan siswa mendengarkan lagu tentang rayuan kelapa melalui media audio yang 	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>disediakan oleh guru.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa diminta menyanyi secara bersama-sama berdasarkan lagu yang sudah didengarkannya. 8. Guru memberikan penjelasan tentang isi lagu “Rayuan Pulau Kelapa” dan tangga nada yang terdapat dalam lagu tersebut. 9. Guru menjelaskan keterkaitan lagu “Rayuan Pulau Kelapa” dengan sifat-sifat benda berwujud gas yang tidak dapat dilihat tetapi dapat dirasakan. <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Siswa diminta untuk membaca teks bacaan “Perubahan Wujud Benda” yang terdapat pada halaman 24. 11. Setelah selesai membaca, guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai perubahan wujud benda yang sudah dibaca dan dipahaminya. 12. Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai perubahan wujud benda tersebut. (<i>percaya diri</i>) 13. Guru memberikan penjelasan mengenai jawaban siswa tentang perubahan wujud benda melalui gambar-gambar yang disediakan oleh guru. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Setelah siswa paham mengenai perubahan wujud benda, selanjutnya siswa dibentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 sampai 7 siswa. pembentukan kelompok 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>berdasarkan pada perbedaan kemampuan siswa yang sudah diatur oleh guru. (<i>Pembentukan Tim</i>).</p> <p>15. Guru membagikan lembar kerja siswa pada setiap kelompok untuk mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru.</p> <p>16. Salah satu perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusinya. (<i>mengkomunikasikan</i>).</p> <p>17. Guru memberikan konfirmasi mengenai jawaban siswa dan memperbaiki jika ada kesalahan.</p> <p>18. Setelah siswa memahami materi yang telah disampaikan, guru membacakan aturan dan langkah-langkah pelaksanaan <i>tournament</i>.</p> <p>19. Guru menjelaskan bahwa dalam melakukan <i>tournament</i> harus jujur.</p> <p>20. Guru menjelaskan bahwa kemampuan setiap siswa anggota kelompok akan memengaruhi keberhasilan kelompok dalam menjawab soal <i>tournament</i>.</p> <p>21. Masing-masing kelompok mengirimkan perwakilan kelompoknya yang sudah ditentukan oleh guru untuk melakukan <i>tournament</i>.</p> <p>22. Masing-masing perwakilan kelompok menuju meja <i>tournament</i> yang sudah ditentukan oleh guru sehingga dalam setiap meja <i>tournament</i> terdapat perwakilan dari masing-masing kelompok.</p> <p>23. Setiap perwakilan kelompok</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>duduk mengelilingi meja <i>tournament</i>.</p> <p>24. Dalam meja <i>tournament</i> akan dilakukan permainan menjawab kartu-kartu soal sederhana bernomor. (<i>game</i>)</p> <p>25. Dalam meja <i>tournament</i> dilakukan pengundian untuk menentukan peran sebagai pemain pertama, penantang 1, penantang 2, penantang 3, penulis skor, dan pemeriksa jawaban.</p> <p>26. Siswa yang berperan sebagai pemain pertama mengambil kartu soal dan membacakan isi soal kemudian pemain menjawab soal tersebut secara lisan dalam waktu satu menit, jika pemain tidak bisa menjawab soal maka soal dilemparkan kepada penantang 1, jika penantang 1 tidak bisa menjawab soal maka dilemparkan kepada penantang 2 atau penantang 3 dan apabila tidak ada yang bisa menjawab soal tersebut maka soal tersebut dibiarkan saja. (<i>game</i>), Siswa yang menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor dan menyimpan kartu soal.</p> <p>27. Kemudian dilanjutkan pada kartu soal selanjutnya dengan dipandu oleh guru sampai waktu selesai dan <i>tournament</i> dilakukan secara bergiliran sesuai jarum jam. (<i>Tournament</i>)</p> <p>28. Setelah <i>tournament</i> selesai, jumlah skor tim dikumpulkan kepada guru</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>untuk dihitung skor totalnya.</p> <p>29. Siswa kembali ke kelompok heterogen yang semula.</p>	
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. (<i>Rekognisi tim</i>) 2. Siswa diberikan balikan dan penguatan terhadap materi yang telah dikaji. 3. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami oleh siswa (<i>menanya</i>) 4. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (<i>menyimpulkan</i>) 5. Siswa diberikan lembar evaluasi individu sebagai tindak lanjut pembelajaran yang telah dilakukan. 6. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar lebih giat belajar lagi sehingga hasil yang didapatkan lebih memuaskan. 7. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 8. Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca do'a selesai belajar dan salam. 	35 menit

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Gambar-gambar perubahan wujud benda, Speaker, Kartu Soal
2. Sumber :

- Subekti, A. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Subekti, A. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Evaluasi

1. Aspek Afektif
 - Prosedur : tes
 - Teknik Tes : nontes
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek afektif (sikap)
2. Aspek Psikomotorik (Hasil Belajar)
 - Prosedur : proses
 - Teknik tes : nontes
 - Jenis : unjuk kerja
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek psikomotorik
3. Aspek Kognitif (Hasil Belajar)
 - Prosedur : hasil
 - Teknik tes : tes
 - Jenis : tes tertulis
 - Bentuk : uraian
 - Instrumen : Lembar Kerja Siswa, Kisi-Kisi Soal Evaluasi, Soal Evaluasi, Kunci Jawaban, Teknik Penskoran

Sidoarjo, 10 Maret 2020

Guru Kelas VB



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP._

Peneliti



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105 198806 2 001

Lampiran 12



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN (TEMA 7)
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3
KELAS V SEMESTER 2
KURIKULUM 2013**

Pembelajaran di Kelas Eksperimen
Pertemuan Ke-3

Disusun Oleh:
Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas / semester	: V/2
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 3
Semester	: 2
Alokasi waktu	: 6 JP (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
 KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Muatan: Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di	3.5.1 Siswa dapat menjelaskan sistem tanam paksa dari teks narasi sejarah.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>4.5.1 Siswa dapat menyebutkan arti kata dari kosakata baku yang terdapat pada teks narasi sejarah.</p>
<p>Muatan: IPS</p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>1.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>3.4.1 Siswa dapat menjelaskan peristiwa perlawanan terhadap Portugis dan Belanda.</p> <p>4.4.1 Siswa dapat membandingkan peristiwa perlawanan terhadap Portugis dan Belanda.</p>
<p>Muatan: PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman social</p>	<p>3.3.1 Siswa dapat menyebutkan berbagai keragaman yang ada disekitarnya.</p> <p>4.3.1 Siswa dapat mengidentifikasi keragaman yang ada di Indonesia.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengidentifikasi sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda dengan benar.
2. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan arti kata dari kosakata baku yang terdapat pada teks narasi sejarah dengan benar.
3. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat menjelaskan peristiwa perlawanan terhadap Portugis dan Belanda dengan benar.
4. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat membandingkan peristiwa perlawanan terhadap Portugis dan Belanda dengan tepat.
5. Melalui kegiatan mengamati, siswa dapat menyebutkan berbagai keragaman yang ada disekitarnya dengan benar.
6. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mengidentifikasi keragaman yang ada di Indonesia dengan benar.

Karakter yang diharapkan : Religius, Nasionalisme, Mandiri, Disiplin (discipline), *Tanggung Jawab* (responsibility), *Tekun* (*diligence*), Percaya Diri (*confidence*).

D. Materi Pelajaran

1. Peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia
2. Informasi dari teks narasi sejarah
3. Keragaman sosial budaya Indonesia

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Teams Games Tournament*
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan meminta siswa untuk merapikan tempat duduk. 3. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar. (<i>religius</i>) 4. Guru melakukan persensi kehadiran siswa. 5. Siswa menyanyikan lagu “Dari 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Sabang Sampai Merauke” untuk menanamkan pentingnya sikap Nasionalisme</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pelajaran dengan materi sebelumnya. 7. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan yaitu “Peristiwa dalam Kehidupan pada Subtema 1 Pembelajaran 3”. 8. Guru menginformasikan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 	
Kegiatan Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa secara mandiri diminta untuk membaca dalam hati bacaan tentang sistem tanam paksa pemerintah kolonial belanda yang terdapat pada buku siswa halaman 30 dan 31. <i>(mengamati)</i> 2. Kemudian berdasarkan kegiatan membaca yang telah dilakukan, guru bertanya jawab dengan siswa mengenai informasi yang terdapat dalam teks “Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda” dengan lisan. <i>(menanya)</i> 3. Guru memberikan konfirmasi jawaban siswa mengenai pembentukan pemerintahan kolonial di Indonesia. <p>Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Kemudian siswa diminta untuk menemukan arti dari kosakata baku yang terdapat dalam teks 	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>narasi sejarah. (<i>menalar</i>)</p> <p>5. Guru bersama siswa membahas tugas tersebut dan memperbaiki jika ada kesalahan.</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <p>6. Setelah siswa paham mengenai pembentukan pemerintahan kolonial di Indonesia, selanjutnya siswa dibentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 sampai 7 siswa. pembentukan kelompok berdasarkan pada perbedaan kemampuan siswa yang sudah diatur oleh guru. (<i>Pembentukan Tim</i>).</p> <p>7. Guru membagikan lembar kerja siswa pada setiap kelompok untuk mendiskusikan tugas yaitu membedakan peristiwa perlawanan terhadap portugis dan belanda.</p> <p>8. Salah satu perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusinya.</p> <p>Ayo Mengamati</p> <p>9. Siswa diminta untuk mengamati teman satu kelompoknya yaitu mengamati siswa berdasarkan perbedaan warna kulit, perbedaan bahasa dan perbedaan suku yang dimilikinya.</p> <p>10. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah antara siswa satu dengan siswa yang lainnya memiliki perbedaan? <p>11. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.</p> <p>12. Guru memberikan konfirmasi</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dan penjelasan atas jawaban siswa bahwa setiap orang memiliki perbedaan karena keragaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.</p> <p>13. Setelah siswa memahami materi yang telah disampaikan, guru menginformasikan bahwa akan dilaksanakan <i>tournament</i> akademik seperti pertemuan sebelumnya.</p> <p>14. Guru membacakan aturan dan langkah-langkah pelaksanaan <i>tournament</i>.</p> <p>15. Guru menjelaskan bahwa dalam melakukan <i>tournament</i> harus jujur.</p> <p>16. Guru menjelaskan bahwa kemampuan setiap anggota kelompok akan memengaruhi keberhasilan kelompok dalam menjawab soal <i>tournament</i>.</p> <p>17. Masing-masing kelompok mengirimkan perwakilan kelompoknya yang sudah ditentukan oleh guru untuk melakukan <i>tournament</i>.</p> <p>18. Masing-masing perwakilan kelompok menuju meja <i>tournament</i> yang sudah ditentukan oleh guru sehingga dalam setiap meja <i>tournament</i> terdapat perwakilan dari masing-masing kelompok.</p> <p>19. Setiap perwakilan kelompok duduk mengelilingi meja <i>tournament</i>.</p> <p>20. Dalam meja <i>tournament</i> akan dilakukan permainan menjawab</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kartu-kartu soal sederhana bernomor. (<i>game</i>)</p> <p>21. Dalam meja <i>tournament</i> dilakukan pengundian untuk menentukan peran sebagai pemain pertama, penantang 1, penantang 2, penantang 3, penulis skor, dan pemeriksa jawaban.</p> <p>22. Siswa yang berperan sebagai pemain pertama mengambil kartu soal dan membacakan isi soal kemudian pemain menjawab soal tersebut secara lisan dalam waktu satu menit, jika pemain tidak bisa menjawab soal maka soal dilemparkan kepada penantang 1, jika penantang 1 tidak bisa menjawab soal maka dilemparkan kepada penantang 2 atau penantang 3 dan apabila tidak ada yang bisa menjawab soal tersebut maka soal tersebut dibiarkan saja. (<i>game</i>), Siswa yang menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor dan menyimpan kartu soal.</p> <p>23. Kemudian dilanjutkan pada kartu soal selanjutnya dengan dipandu oleh guru sampai waktu selesai dan <i>tournament</i> dilakukan secara bergiliran sesuai jarum jam. (<i>Tournament</i>)</p> <p>24. Setelah <i>tournament</i> selesai, jumlah skor tim dikumpulkan kepada guru untuk dihitung skor totalnya.</p> <p>25. Siswa kembali ke kelompok</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	heterogen yang semula.	
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. <i>(Rekognisi tim)</i> 2. Siswa diberikan balikan dan penguatan terhadap materi yang telah dikaji. 3. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami oleh siswa <i>(menanya)</i> 5. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. <i>(menyimpulkan)</i> 6. Siswa diberikan lembar evaluasi individu sebagai tindak lanjut pembelajaran yang telah dilakukan. 7. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar lebih giat belajar lagi sehingga hasil yang didapatkan lebih memuaskan. 8. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 9. Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca do'a dan salam. 	35 menit

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Gambar-gambar tokoh perlawanan, kartu soal
2. Sumber :
 - Subekti, A. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Subekti, A. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Evaluasi

1. Aspek Afektif
 - Prosedur : tes
 - Teknik Tes : nontes
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek afektif (sikap)
2. Aspek Psikomotorik (Hasil Belajar)
 - Prosedur : proses
 - Teknik tes : nontes
 - Jenis : unjuk kerja
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek psikomotorik
3. Aspek Kognitif (Hasil Belajar)
 - Prosedur : hasil
 - Teknik tes : tes
 - Jenis : tes tertulis
 - Bentuk : uraian
 - Instrumen : Lembar Kerja Siswa, Kisi-Kisi Soal Evaluasi, Soal Evaluasi, Kunci Jawaban, Teknik Penskoran

Guru Kelas VB



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP. _

Sidoarjo, 11 Maret 2020

Peneliti



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran 13



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN (TEMA 7)
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 4
KELAS V SEMESTER 2
KURIKULUM 2013**

Pembelajaran di Kelas Eksperimen
Pertemuan Ke-4

Disusun Oleh:
Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas / semester	: V/2
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 4
Semester	: 2
Alokasi waktu	: 6 JP (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Muatan: Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa,	3.5.1 Siswa dapat menjelaskan peristiwa-peristiwa sejarah pada masa pergerakan kebangsaan menggunakan aspek 5W+1H yang

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>terdapat pada teks narasi sejarah.</p> <p>4.5.1 Siswa dapat membedakan peristiwa pada masa pergerakan kebangsaan yang terdapat pada teks narasi sejarah</p>
<p>Muatan: IPS</p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>1.5 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>3.4.1 Siswa dapat menyebutkan faktor-faktor munculnya rasa kebangsaan di Indonesia.</p> <p>3.4.2 Siswa dapat menyebutkan peristiwa-peristiwa seputar Sumpah Pemuda</p> <p>4.5.1 Siswa dapat menjelaskan perbedaan rasa kebangsaan di berbagai bidang.</p>
<p>Muatan: PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial.</p>	<p>3.3.1 Siswa dapat menyebutkan unsur yang membedakan suku bangsa satu dan yang lain.</p> <p>4.3.1 Siswa dapat mengenali identitas dan keragaman suku bangsa teman-temannya.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan dari guru, menjelaskan peristiwa-peristiwa sejarah pada masa pergerakan kebangsaan menggunakan aspek 5W+1H yang terdapat pada teks narasi sejarah dengan benar.
2. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat membedakan peristiwa pada masa pergerakan kebangsaan yang terdapat pada teks narasi sejarah dengan benar.
3. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan faktor-faktor munculnya rasa kebangsaan di Indonesia dengan benar.
4. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat menyebutkan peristiwa-peristiwa seputar Sumpah Pemuda 1928 dengan benar.
5. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat menjelaskan perbedaan rasa kebangsaan di berbagai bidang dengan benar.
6. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan faktor-faktor yang membedakan suku bangsa satu dan yang lain dengan benar.
7. Melalui kegiatan bercerita, siswa dapat mengenali identitas dan keragaman suku bangsa teman-temannya dengan tepat.

Karakter yang diharapkan : Religius, Nasionalisme, Mandiri, Disiplin (discipline), *Tanggung Jawab* (responsibility), *Tekun* (diligence), Percaya Diri (*confidence*).

D. Materi Pelajaran

1. Teks narasi sejarah Kebangkitan Nasional
2. Kosakata Baku pada teks “Peristiwa sumpah pemuda”
3. Keragaman sosial budaya Indonesia

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Sainifik
2. Model : *Teams Games Tournament*
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan meminta siswa untuk merapikan tempat duduk. 3. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar. 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>(religius)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru melakukan persensi kehadiran siswa. 5. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk menerapkan pentingnya sikap Nasionalisme. 6. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pelajaran dengan materi sebelumnya. 7. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan yaitu “Peristiwa dalam Kehidupan pada Subtema 1 Pembelajaran 4”. 8. Guru menginformasikan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 	
Kegiatan Inti	<p>Ayo mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa mengamati bacaan pada buku siswa halaman 45. <i>(mengamati)</i> 2. Guru melakukan tanya jawab mengenai apa yang diamatinya. 3. Kemudian siswa menjawab pertanyaan dari guru. 4. Guru memberikan penjelasan mengenai jawaban siswa. <p>Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Berdasarkan penjelasan dari guru, siswa diminta untuk mengerjakan halaman 46 secara tertulis. <i>(menalar)</i> 6. Hasil pengerjaan siswa dibahas bersama-sama dengan guru. <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa diminta untuk membaca bacaan pada buku siswa halaman 51 mengenai “Peristiwa Sumpah Pemuda 1928”. 	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>8. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai kosakata baku yang terdapat dalam teks “Peristiwa Sumpah Pemuda 1928”.</p> <p>9. Siswa menjawab pertanyaan dari guru. (<i>mencoba</i>)</p> <p>10. Guru memberikan penjelasan mengenai jawaban siswa.</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <p>11. Setelah siswa paham mengenai masa pergerakan masa penjajahan, selanjutnya siswa dibentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 sampai 7 siswa. pembentukan kelompok berdasarkan pada perbedaan kemampuan siswa yang sudah diatur oleh guru. (<i>Pembentukan Tim</i>).</p> <p>12. Guru membagikan lembar kerja siswa pada setiap kelompok untuk mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru.</p> <p>13. Salah satu perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusinya. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>14. Guru memberikan konfirmasi mengenai jawaban siswa.</p> <p>15. Setelah siswa memahami materi yang telah disampaikan, guru menginformasikan bahwa akan dilaksanakan <i>tournament</i> akademik seperti pertemuan sebelumnya.</p> <p>16. Guru membacakan aturan dan langkah-langkah pelaksanaan <i>tournament</i>.</p> <p>17. Guru menjelaskan bahwa dalam</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>melakukan <i>tournament</i> harus jujur.</p> <p>18. Guru menjelaskan bahwa kemampuan setiap siswa anggota kelompok akan memengaruhi keberhasilan kelompok dalam menjawab soal <i>tournament</i>.</p> <p>19. Masing-masing kelompok mengirimkan perwakilan kelompoknya yang sudah ditentukan oleh guru untuk melakukan <i>tournament</i>.</p> <p>20. Masing-masing perwakilan kelompok menuju meja <i>tournament</i> yang sudah ditentukan oleh guru sehingga dalam setiap meja <i>tournament</i> terdapat perwakilan dari masing-masing kelompok.</p> <p>21. Setiap perwakilan kelompok duduk mengelilingi meja <i>tournament</i>.</p> <p>22. Dalam meja <i>tournament</i> akan dilakukan permainan menjawab kartu-kartu soal sederhana bernomor. (<i>game</i>)</p> <p>23. Dalam meja <i>tournament</i> dilakukan pengundian untuk menentukan peran sebagai pemain pertama, penantang 1, penantang 2, penantang 3, penulis skor, dan pemeriksa jawaban.</p> <p>24. Siswa yang berperan sebagai pemain pertama mengambil kartu soal dan membacakan isi soal kemudian pemain menjawab soal tersebut secara lisan dalam waktu satu menit, jika pemain tidak bisa menjawab soal maka soal</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dilemparkan kepada penantang 1, jika penantang 1 tidak bisa menjawab soal maka dilemparkan kepada penantang 2 atau penantang 3 dan apabila tidak ada yang bisa menjawab soal tersebut maka soal tersebut dibiarkan saja. (<i>game</i>), Siswa yang menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor dan menyimpan kartu soal.</p> <p>25. Kemudian dilanjutkan pada kartu soal selanjutnya dengan dipandu oleh guru sampai waktu selesai dan <i>tournament</i> dilakukan secara bergiliran sesuai jarum jam. (<i>Tournament</i>)</p> <p>26. Setelah <i>tournament</i> selesai, jumlah skor tim dikumpulkan kepada guru untuk dihitung skor totalnya.</p> <p>27. Siswa kembali ke kelompok heterogen yang semula.</p>	
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. (<i>Rekognisi tim</i>) 2. Siswa diberikan balikan dan penguatan terhadap materi yang telah dikaji. 3. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami oleh siswa (<i>menanya</i>) 4. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (<i>menyimpulkan</i>) 5. Siswa diberikan lembar evaluasi individu sebagai tindak lanjut pembelajaran hari ini. 	35 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	6. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar lebih giat belajar lagi sehingga hasil yang didapatkan lebih memuaskan. 7. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 8. Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca do'a dan salam.	

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media : kartu soal
2. Sumber :
 - Subekti, A. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Subekti, A. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Evaluasi

1. Aspek Afektif
 - Prosedur : tes
 - Teknik Tes : nontes
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek afektif (sikap)
2. Aspek Psikomotorik (Hasil Belajar)
 - Prosedur : proses
 - Teknik tes : nontes
 - Jenis : unjuk kerja
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek psikomotorik
3. Aspek Kognitif (Hasil Belajar)
 - Prosedur : hasil
 - Teknik tes : tes

- Jenis : tes tertulis
- Bentuk : uraian
- Instrumen : Lembar Kerja Siswa, Kisi-Kisi Soal Evaluasi, Soal Evaluasi, Kunci Jawaban, Teknik Penskoran

Sidoarjo, 12 Maret 2020

Guru Kelas VB

Peneliti



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP. _



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran 14



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN (TEMA 7)
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 5
KELAS V SEMESTER 2
KURIKULUM 2013**

Pembelajaran di Kelas Eksperimen
Pertemuan Ke-5

Disusun Oleh:
Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan	: SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas / semester	: V/2
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 5
Semester	: 2
Alokasi waktu	: 6 JP (1 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Muatan: Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa,	3.5.1 Siswa dapat menyebutkan informasi mengenai dampak peristiwa Sumpah Pemuda 1928 dari teks narasi sejarah.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	
<p>Muatan: SBdP</p> <p>3.2 Memahami tangga nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<p>3.2.1 Siswa dapat menjelaskan tangga nada dari sebuah lagu.</p> <p>4.2.1 Siswa dapat menyanyikan lagu dengan memperhatikan ketepatan nada dan tempo.</p>
<p>Muatan: IPA</p> <p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda</p>	<p>3.7.1 Siswa dapat menjelaskan perubahan wujud benda.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat menyebutkan informasi mengenai dampak peristiwa Sumpah Pemuda 1928 dari teks narasi sejarah dengan benar.
2. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan tangga nada dalam sebuah lagu dengan benar.
3. Melalui kegiatan bernyanyi secara bersama-sama, siswa dapat menyanyikan lagu dengan memperhatikan ketepatan nada dan tempo dengan benar.
4. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat menjelaskan peristiwa perubahan wujud benda (padat, cair, dan gas) dengan benar
5. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat membedakan peristiwa perubahan wujud benda (padat, cair, dan gas) dengan benar.

Karakter yang diharapkan : Religius, Nasionalisme, Mandiri, Disiplin (discipline), *Tanggung Jawab* (responsibility), *Tekun* (diligence), Percaya Diri (confidence).

D. Materi Pelajaran

1. Teks sejarah “Dampak Peristiwa Sumpah Pemuda”
2. Tangga nada dalam sebuah Lagu
3. Peristiwa Perubahan Wujud Benda

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Teams Games Tournament*
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan meminta siswa untuk merapikan tempat duduk. 3. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar. (<i>religius</i>) 4. Guru melakukan persensi kehadiran siswa. 5. Siswa menyanyikan lagu Bangun Pemuda Pemudi untuk menanamkan sikap Nasionalisme 6. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pelajaran dengan materi sebelumnya 7. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan yaitu “Peristiwa dalam Kehidupan pada Subtema 1 Pembelajaran 5”. 8. Guru menginformasikan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta membaca dalam hati mengenai bacaan “Dampak Peristiwa Sumpah Pemuda 1928” 	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pada buku siswa halaman 59.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru melakukan tanya jawab mengenai apa yang dibaca oleh siswa. (<i>menanya</i>) 3. Kemudian siswa menjawab pertanyaan dari guru. 4. Guru memberikan penjelasan mengenai jawaban siswa. <p>Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Berdasarkan penjelasan dari guru, siswa diminta untuk mengerjakan halaman 60 secara tertulis. (<i>menalar</i>) 6. Hasil pengerjaan siswa dibahas bersama-sama dengan guru. <p>Ayo Menyanyi</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Guru dan siswa mendengarkan lagu “Indonesia Raya” melalui media audio yang disediakan oleh guru. 8. Guru bersama dengan siswa menyanyi lagu Indonesia Raya. 9. Guru memberikan penjelasan tangga nada yang terdapat pada lagu Indonesia Raya tersebut. 10. Guru menjelaskan bahwa dalam menyanyi harus menggunakan tangga nada yang benar. <p>Ayo membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Siswa diminta untuk membaca dalam hati bacaan “Peristiwa Mengembun dan Menyublim” pada buku siswa halaman 65. 12. Guru bertanya jawab mengenai bacaan peristiwa perubahan wujud benda. 13. Siswa menjawab pertanyaan dari guru. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>14. Guru memberikan konfirmasi mengenai jawaban siswa melalui gambar-gambar yang disediakan oleh guru dan memperbaiki jika ada kesalahan. (<i>mengamati</i>)</p> <p>15. Setelah siswa paham mengenai peristiwa perubahan wujud benda, selanjutnya siswa dibentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 sampai 7 siswa. pembentukan kelompok berdasarkan pada perbedaan kemampuan siswa yang sudah diatur oleh guru. (<i>Pembentukan Tim</i>).</p> <p>16. Guru membagikan lembar kerja siswa pada setiap kelompok untuk mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru.</p> <p>17. Salah satu perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusinya. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>18. Setiap kelompok memperhatikan siswa yang maju.</p> <p>19. Guru membahas jawaban siswa secara bersama-sama dan memperbaiki jika ada kesalahan.</p> <p>20. Setelah siswa memahami materi yang telah disampaikan, guru menginformasikan bahwa akan dilaksanakan <i>tournament</i> akademik seperti pertemuan sebelumnya.</p> <p>21. Guru membacakan aturan dan langkah-langkah pelaksanaan <i>tournament</i>.</p> <p>22. Guru menjelaskan bahwa dalam melakukan <i>tournament</i> harus jujur.</p> <p>23. Guru menjelaskan bahwa</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kemampuan setiap siswa anggota kelompok akan memengaruhi keberhasilan kelompok dalam menjawab soal <i>tournament</i>.</p> <p>24. Masing-masing kelompok mengirimkan perwakilan kelompoknya yang sudah ditentukan oleh guru untuk melakukan <i>tournament</i>.</p> <p>25. Masing-masing perwakilan kelompok menuju meja <i>tournament</i> yang sudah ditentukan oleh guru sehingga dalam setiap meja <i>tournament</i> terdapat perwakilan dari masing-masing kelompok.</p> <p>26. Setiap perwakilan kelompok duduk mengelilingi meja <i>tournament</i>.</p> <p>27. Dalam meja <i>tournament</i> akan dilakukan permainan menjawab kartu-kartu soal sederhana bernomor. (<i>game</i>)</p> <p>28. Dalam meja <i>tournament</i> dilakukan pengundian untuk menentukan peran sebagai pemain pertama, penantang 1, penantang 2, penantang 3, penulis skor, dan pemeriksa jawaban. Siswa yang berperan sebagai pemain pertama mengambil kartu soal dan membacakan isi soal kemudian pemain menjawab soal tersebut secara lisan dalam waktu satu menit, jika pemain tidak bisa menjawab soal maka soal dilemparkan kepada penantang 1, jika penantang 1 tidak bisa</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>menjawab soal maka dilemparkan kepada penantang 2 atau penantang 3 dan apabila tidak ada yang bisa menjawab soal tersebut maka soal tersebut dibiarkan saja. (<i>game</i>), Siswa yang menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor dan menyimpan kartu soal.</p> <p>29. Kemudian dilanjutkan pada kartu soal selanjutnya dengan dipandu oleh guru sampai waktu selesai dan <i>tournament</i> dilakukan secara bergiliran sesuai jarum jam. (<i>Tournament</i>)</p> <p>30. Setelah <i>tournament</i> selesai, jumlah skor tim dikumpulkan kepada guru untuk dihitung skor totalnya.</p> <p>31. Siswa kembali ke kelompok heterogen yang semula.</p>	
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. (<i>Rekognisi tim</i>) 2. Siswa diberikan balikan dan penguatan terhadap materi yang telah dikaji. 3. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami oleh siswa. (<i>menanya</i>) 4. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (<i>menyimpulkan</i>) 5. Siswa diberikan lembar evaluasi individu sebagai tindak lanjut pembelajaran yang telah dilaksanakan. 6. Guru memberikan motivasi 	35 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kepada seluruh siswa agar lebih giat belajar lagi sehingga hasil yang didapatkan lebih memuaskan.</p> <p>7. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjtnya.</p> <p>8. Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca do'a dan salam.</p>	

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Gambar-gambar peristiwa perubahan wujud benda, kartu soal
2. Sumber :
 - Subekti, A. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Subekti, A. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Evaluasi

1. Aspek Afektif
 - Prosedur : tes
 - Teknik Tes : nontes
 - Intrumen : lembar pengamatan aspek afektif (sikap)
2. Aspek Psikomotorik (Hasil Belajar)
 - Prosedur : proses
 - Teknik tes : nontes
 - Jenis : unjuk kerja
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek psikomotorik
3. Aspek Kognitif (Hasil Belajar)
 - Prosedur : hasil

- Teknik tes : tes
- Jenis : tes tertulis
- Bentuk : uraian
- Instrumen : Lembar Kerja Siswa, Kisi-Kisi Soal Evaluasi, Soal Evaluasi, Kunci Jawaban, Teknik Penskoran

Sidoarjo, 13 Maret 2020

Guru Kelas VB

Peneliti



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP. _



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105 198806 2 001

Lampiran 15



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN (TEMA 7)
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 6
KELAS V SEMESTER 2
KURIKULUM 2013**

Pembelajaran di Kelas Eksperimen
Pertemuan Ke-6

Disusun Oleh:
Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas / semester	: V/2
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 6
Semester	: 2
Alokasi waktu	: 6 JP (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Muatan: Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa,	3.5.1 Siswa dapat menyebutkan informasi berdasarkan peta pikiran mengenai kongres perempuan Indonesia pada teks narasi sejarah

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>dan bagaimana.</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>3.5.2 Siswa dapat menyebutkan arti kata dari kosakata baku yang terdapat dalam teks narasi sejarah</p>
<p>Muatan: SBdP</p> <p>3.2 Memahami tangga nada</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<p>3.2.1 Siswa dapat menjelaskan nilai dan sikap rasa cinta kepada tanah air Indonesia</p>
<p>Muatan: PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat</p>	<p>3.3.1 Siswa dapat menyebutkan upaya-upaya pelestarian kebudayaan nasional sebagai akibat dari keragaman suku bangsa.</p> <p>3.3.2 Siswa dapat menjelaskan sikap dalam menghadapi keberagaman sosial budaya masyarakat.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat menjelaskan peristiwa Kongres Perempuan Indonesia dengan benar.
2. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat menyebutkan arti kata dari kosakata baku yang terdapat dalam teks narasi sejarah dengan benar.
3. Melalui kegiatan menyanyi lagu “Tanah Airku”, siswa dapat menyebutkan sikap rasa cinta kepada tanah air dengan benar.

4. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat menyebutkan upaya-upaya pelestarian kebudayaan nasional dengan benar.
5. Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat mengidentifikasi sikap dan perilaku dalam menghadapi keragaman dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
Karakter yang diharapkan : Religius, Nasionalisme, Mandiri, Disiplin (discipline), *Tanggung Jawab* (responsibility), *Tekun* (*diligence*), Percaya Diri (*confidence*).

D. Materi Pelajaran

1. Teks sejarah Kongres Perempuan Indonesia
2. Nilai dan sikap yang terdapat dalam lagu “Tanah Airku”
3. Keragaman sosial budaya masyarakat

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Teams Games Tournament*
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan meminta siswa untuk merapikan tempat duduk. 3. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar. (<i>religius</i>) 4. Guru melakukan persensi kehadiran siswa. 5. Siswa menyanyikan lagu “Tbu Kita Kartini” untuk menanamkan semangat Nasioanlisme. 6. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pelajaran dengan materi sebelumnya. 7. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan yaitu “Peristiwa dalam Kehidupan pada Subtema 1 Pembelajaran 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>6”.</p> <p>8. Guru menginformasikan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.</p>	
Kegiatan Inti	<p>Ayo membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta membaca dalam hati pada buku siswa halaman 70 mengenai “Kongres Perempuan Indonesia”. 2. Guru melakukan tanya jawab mengenai apa yang dibaca oleh siswa. (<i>menanya</i>) 3. Kemudian siswa menjawab pertanyaan dari guru. 4. Guru memberikan penjelasan mengenai jawaban siswa. <p>Ayo Bernyanyi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa diminta untuk mendengarkan lagu “Tanah Airku” melalui media audio yang disediakan oleh guru. 6. Siswa bersama-sama menyanyikan lagu “Tanah Airku”. 7. Guru bertanya jawab mengenai lagu “Tanah airku” tersebut. 8. Guru menjelaskan isi lagu “Tanah Airku”. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Setelah siswa paham mengenai lagu “Tanah Airku”, selanjutnya siswa dibentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 sampai 7 siswa. pembentukan kelompok berdasarkan pada perbedaan kemampuan siswa yang sudah diatur oleh guru. (<i>Pembentukan Tim</i>). 	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>10. Guru membagikan lembar kerja kelompok pada setiap kelompok untuk mendiskusikan tugas yaitu menjelaskan nilai dan sikap yang terdapat dalam lagu “Tanah Airku”.</p> <p>11. Salah satu perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusinya. (<i>percaya diri</i>)</p> <p>12. Guru membahas jawaban siswa secara bersama-sama dan memperbaiki jika ada kesalahan.</p> <p>13. Kemudian, secara mandiri siswa diminta untuk membaca tabel yang terdapat pada buku siswa halaman 74.</p> <p>14. Setelah selesai membaca, guru memberikan penjelasan secara singkat tentang materi yang terdapat pada tabel tersebut.</p> <p>Ayo Berlatih</p> <p>15. Setelah siswa paham, siswa diminta untuk berlatih mengerjakan tugas pada buku siswa halaman 75.</p> <p>16. Guru bersama siswa membahas tugas tersebut.</p> <p>17. Setelah siswa memahami materi yang telah disampaikan, guru menginformasikan bahwa akan dilaksanakan <i>tournament</i> akademik seperti pertemuan sebelumnya.</p> <p>18. Guru membacakan aturan dan langkah-langkah pelaksanaan <i>tournament</i>.</p> <p>19. Guru menjelaskan bahwa dalam melakukan <i>tournament</i> harus</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>jujur.</p> <p>20. Guru menjelaskan bahwa kemampuan setiap siswa anggota kelompok akan memengaruhi keberhasilan kelompok dalam menjawab soal <i>tournament</i>.</p> <p>21. Masing-masing kelompok mengirimkan perwakilan kelompoknya yang sudah ditentukan oleh guru untuk melakukan <i>tournament</i>.</p> <p>22. Masing-masing perwakilan kelompok menuju meja <i>tournament</i> yang sudah ditentukan oleh guru sehingga dalam setiap meja <i>tournament</i> terdapat perwakilan dari masing-masing kelompok.</p> <p>23. Setiap perwakilan kelompok duduk mengelilingi meja <i>tournament</i>.</p> <p>24. Dalam meja <i>tournament</i> akan dilakukan permainan menjawab kartu-kartu soal sederhana bernomor. (<i>game</i>)</p> <p>25. Dalam meja <i>tournament</i> dilakukan pengundian untuk menentukan peran sebagai pemain pertama, penantang 1, penantang 2, penantang 3, penulis skor, dan pemeriksa jawaban.</p> <p>26. Siswa yang berperan sebagai pemain pertama mengambil kartu soal dan membacakan isi soal kemudian pemain menjawab soal tersebut secara lisan dalam waktu satu menit,</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>jika pemain tidak bisa menjawab soal maka soal dilemparkan kepada penantang 1, jika penantang 1 tidak bisa menjawab soal maka dilemparkan kepada penantang 2 atau penantang 3 dan apabila tidak ada yang bisa menjawab soal tersebut maka soal tersebut dibiarkan saja. (<i>game</i>), Siswa yang menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor dan menyimpan kartu soal.</p> <p>27. Kemudian dilanjutkan pada kartu soal selanjutnya dengan dipandu oleh guru sampai waktu selesai dan <i>tournament</i> dilakukan secara bergiliran sesuai jarum jam. (Tournament)</p> <p>28. Setelah <i>tournament</i> selesai, jumlah skor tim dikumpulkan kepada guru untuk dihitung skor totalnya.</p> <p>29. Siswa kembali ke kelompok heterogen yang semula.</p>	
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. (Rekognisi tim) 2. Siswa diberikan balikan dan penguatan terhadap materi yang telah dikaji. 3. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami oleh siswa (menanya) 4. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran 	35 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>yang telah dilaksanakan. (<i>menyimpulkan</i>)</p> <p>5. Siswa diberikan lembar evaluasi individu sebagai tindak lanjut pembelajaran hari ini.</p> <p>6. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar lebih giat belajar lagi sehingga hasil yang didapatkan lebih memuaskan.</p> <p>7. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjtnya.</p> <p>8. Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca do'a dan salam.</p>	

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Speaker, Kartu soal
2. Sumber :
 - Subekti, A. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Subekti, A. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Evaluasi

1. Aspek Afektif
 - Prosedur : tes
 - Teknik Tes : nontes
 - Intrumen : lembar pengamatan aspek afektif (sikap)
2. Aspek Psikomotorik (Hasil Belajar)
 - Prosedur : proses
 - Teknik tes : nontes
 - Jenis : unjuk kerja
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek psikomotorik
3. Aspek Kognitif (Hasil Belajar)
 - Prosedur : hasil
 - Teknik tes : tes
 - Jenis : tes tertulis

- Bentuk : uraian
- Instrumen : Lembar Kerja Siswa, Kisi-Kisi Soal Evaluasi, Soal Evaluasi, Kunci Jawaban, Teknik Penskoran.

Guru Kelas VB



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP. _

Sidoarjo, 14 Maret 2020

Peneliti



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran 16



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN (TEMA 7)
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1
KELAS V SEMESTER 2
KURIKULUM 2013**

Pembelajaran di Kelas Kontrol
Pertemuan Ke-1

Disusun Oleh:
Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan	: SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas / semester	: V/2
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 1
Semester	: 2
Alokasi waktu	: 6 JP (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>Muatan: IPS</p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>3.4.1 Siswa dapat menyebutkan bangsa-bangsa barat yang melakukan penjajahan di Indonesia.</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Siswa dapat menuliskan hasil dari mengidentifikasi faktor-faktor penyebab bangsa barat di Indonesia
<p>Muatan: Bahasa Indonesia</p> <p>3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>3.5.1 Siswa dapat mengidentifikasi informasi dari teks narasi sejarah berdasarkan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p> <p>4.5.1 Siswa dapat menjelaskan informasi dari teks narasi sejarah.</p>
<p>Muatan: IPA</p> <p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda</p>	<p>3.7.1 Siswa dapat menjelaskan pengertian dari sifat dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7.1 Siswa dapat membuktikan adanya perbedaan sifat dan wujud benda.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan bangsa-bangsa barat yang melakukan penjajahan ke Indonesia dengan benar.
2. Melalui kegiatan mengisi peta konsep kedatangan bangsa barat, siswa dapat menuliskan hasil dari mengidentifikasi faktor-faktor penyebab bangsa barat di Indonesia dengan benar.
3. Melalui kegiatan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi dari teks narasi sejarah berdasarkan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana dengan benar.

4. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan informasi dari teks narasi sejarah menggunakan kosakata baku dengan benar.
5. Melalui kegiatan membaca teks, siswa dapat menjelaskan pengertian dari sifat dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
6. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat membuktikan adanya perbedaan sifat dan wujud benda dengan benar.

Karakter yang diharapkan : Religius, Nasionalisme, Mandiri, Disiplin (*discipline*), Tanggung Jawab (*responsibility*), Tekun (*diligence*), Percaya Diri (*confidence*).

D. Materi Pelajaran

1. Peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia
2. Isi dan Informasi teks bacaan kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia
3. Sifat dan wujud benda (padat, cair, dan gas)

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Sainifik
2. Model : Konvensional berbasis video pembelajaran
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, dan Penugasan.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan menyiapkan buku dan alat tulis. 3. Guru memimpin siswa untuk berdoa sebelum belajar. <i>(religius)</i> 4. Guru menanyakan kabar siswa. 5. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya. <i>(Nasionalisme)</i> 6. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang berbagai peristiwa yang pernah dialami siswa “apa saja peristiwa yang pernah kalian alami dalam kehidupan sehari-hari?” 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>7. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan “Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1”.</p> <p>8. Guru menginformasikan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>Ayo Mengamati</p> <p>1. Siswa secara mandiri diminta untuk mengamati rempah-rempah yang dibawa oleh guru melalui video. (<i>mengamati</i>)</p> <p>2. Kemudian guru bertanya jawab dengan siswa mengenai hubungan antara rempah-rempah dan peristiwa penjajahan yang dialami oleh bangsa Indonesia secara lisan. (<i>menanya</i>)</p> <p>3. Guru memberikan konfirmasi mengenai hubungan rempah-rempah dengan penjajahan yang dialami bangsa Indonesia.</p> <p>Ayo Membaca</p> <p>4. Selanjutnya siswa diminta untuk membaca dalam hati mengenai bacaan “Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat” yang disiapkan oleh guru.</p> <p>5. Setelah siswa selesai membaca, guru mengajukan pertanyaan: yaitu: Siapa yang dimaksud dengan Bangsa Barat? (<i>menanya</i>)</p> <p>6. Guru memberikan konfirmasi dan penjelasan mengenai bangsa barat yang melakukan penjajahan di Indonesia.</p> <p>7. Kemudian, siswa diminta untuk</p>	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Akhir</p>	<p>mengerjakan tugas secara mandiri. (<i>menalar</i>)</p> <p>8. Siswa mengerjakan tugas secara tertulis. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>9. Guru menjelaskan akibat cengkeh yang mengalami perubahan warna.</p> <p>10. Guru bertanya jawab mengenai perubahan warna pada cengkeh tersebut.</p> <p>11. Guru memberikan penjelasan bahwa cengkeh berubah warna karena adanya pengaruh kalor pada cengkeh tersebut. Guru juga menjelaskna bahwa setiap benda memiliki sifat dan wujud yang berbeda-beda.</p> <p>Ayo Membaca</p> <p>12. Selanjutnya siswa diminta untuk membaca bacaan yang berjudul “Sifat-Sifat Benda” yang dipersiapkan oleh guru. (<i>mandiri</i>)</p> <p>13. Setelah siswa selesai membaca, guru mengajukan pertanyaan: apa saja sifat dan wujud benda yang ada disekitar lingkungan kita? (<i>menanya</i>)</p> <p>14. Guru memberikan penjelasan mengenai sifat dan wujud dari suatu benda melalui gambar-gambar yang disediakan didalam video.</p> <p>1. Siswa diberikan balikan dan penguatan terhadap materi yang telah dikaji.</p> <p>2. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami</p>	<p>35 menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>oleh siswa (<i>menanya</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (<i>menyimpulkan</i>). 4. Siswa diberikan lembar evaluasi individu sebagai tindak lanjut pembelajaran hari ini. 5. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar lebih giat belajar lagi sehingga hasil yang didapatkan lebih memuaskan. 6. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 7. Guru menutup pelajaran dengan membaca do'a dan salam. 	

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Kertas, Jenis Rempah-Rempah.
2. Sumber :
 - Subekti, A. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Subekti, A. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Evaluasi

1. Aspek Afektif
 - Prosedur : tes
 - Teknik Tes : nontes
 - Intrumen : lembar pengamatan aspek afektif (sikap)
2. Aspek Psikomotorik (Hasil Belajar)
 - Prosedur : proses

- Teknik tes : nontes
 - Jenis : unjuk kerja
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek psikomotorik
3. Aspek Kognitif (Hasil Belajar)
- Prosedur : hasil
 - Teknik tes : tes
 - Jenis : tes tertulis
 - Bentuk : uraian
 - Instrumen : Lembar Kerja Siswa, Kisi-Kisi Soal Evaluasi, Soal Evaluasi, Kunci Jawaban, Teknik Penskoran.

Sidoarjo, 6 Mei 2020

Peneliti

Guru Kelas VA



Ratih Handayani, S.Pd.
NIP.



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran 17



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN (TEMA 7)
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2
KELAS V SEMESTER 2
KURIKULUM 2013**

Pembelajaran di Kelas Kontrol
Pertemuan Ke-2

Disusun Oleh:
Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas / semester	: V/2
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 2
Semester	: 2
Alokasi waktu	: 6 JP (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Muatan Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa,	3.5.1 Siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda melalui

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>dan bagaimana.</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>teks sejarah.</p> <p>4.5.1 Siswa dapat membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda melalui teks sejarah.</p>
<p>Muatan: IPA</p> <p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.</p>	<p>3.7.1 Siswa dapat menjelaskan perubahan wujud benda padat, cair, dan gas.</p> <p>4.7.1 Siswa dapat menjelaskan perbedaan peristiwa perubahan wujud benda.</p>
<p>Muatan: SBdP</p> <p>3.2 Memahami tangga nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<p>3.2.1 Siswa dapat menjelaskan isi dari sebuah lagu.</p> <p>4.2.1 Siswa dapat menyanyikan lagu menggunakan tangga nada.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda melalui teks sejarah dengan benar.
2. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda dengan tepat.
3. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat membedakan perubahan wujud benda padat, cair, dan gas dengan benar.
4. Melalui kegiatan mengamati, siswa dapat menjelaskan perbedaan perubahan wujud benda dengan benar.
5. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan tangga nada dalam sebuah lagu dengan benar.
6. Melalui kegiatan bernyanyi, siswa dapat menyanyikan lagu menggunakan tangga nada dengan benar.

Karakter yang diharapkan : Religius, Nasionalisme, Mandiri, Disiplin (discipline), Tanggung Jawab (*responsibility*), Tekun (*diligence*), Percaya Diri (*confidence*).

D. Materi Pelajaran

1. Informasi dari teks narasi sejarah
2. Sifat dan wujud benda (padat, cair, dan gas)
3. Tangga nada dan isi dari sebuah lagu.

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Konvensional berbasis video pembelajaran
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, dan Penugasan.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan meminta siswa untuk menyiapkan buku dan alat tulis. 3. Guru memimpin doa sebelum belajar. (<i>religius</i>) 4. Guru menanyakan kabar siswa. 5. Siswa menyanyikan lagu Halo-Halo Bandung untuk menguatkan siswa tentang pentingnya semangat Nasionalisme. 6. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pelajaran dengan materi sebelumnya. 7. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan “Peristiwa dalam Kehidupan pada Subtema 1 Pembelajaran 2”. 8. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa secara mandiri diminta untuk membaca dalam hati bacaan tentang pembentukan pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda di Indonesia yang disajikan melalui video. 2. Guru mengajukan Pertanyaan kepada siswa mengenai pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda seperti: <ol style="list-style-type: none"> 3. Bagaimana pemerintahan kolonila Inggris di Indonesia? 4. Apakah tujuan VOC yang dibentuk oleh pemerintahan kolonial Belanda? <i>(menanya)</i> 3. Guru memberikan penjelasan mengenai pembentukan pemerintahan kolonial di Indonesia dan alasan pembentukan VOC yaitu untuk menguasai keindahan dan kekayaan alam yang ada di Indonesia terutama pulau-pulau yang terdapat dari sabang sampai merauke. 4. Keindahan dan kekayaan alam Indonesia dilukiskan dalam sebuah lagu wajib yang berjudul “Rayuan Kelapa”. <p>Ayo Bernyanyi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Selanjutnya guru dan siswa mendengarkan lagu tentang rayuan kelapa yang disediakan oleh guru. 6. Siswa diminta menyanyi secara bersama-sama berdasarkan lagu yang sudah didengarkannya. 7. Guru memberikan penjelasan tentang isi lagu “Rayuan Pulau 	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Kelapa” dan tangga nada yang terdapat dalam lagu tersebut.</p> <p>8. Guru menjelaskan keterkaitan lagu “Rayuan Pulau Kelapa” dengan sifat-sifat benda berwujud gas yang tidak dapat dilihat tetapi dapat dirasakan.</p> <p>Ayo Membaca</p> <p>9. Siswa diminta untuk membaca teks bacaan “Perubahan Wujud Benda” yang terdapat pada video.</p> <p>10. Setelah selesai membaca, guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai perubahan wujud benda yang sudah dibaca dan dipahaminya.</p> <p>11. Guru memberikan penjelasan mengenai jawaban siswa tentang perubahan wujud benda melalui gambar-gambar yang disediakan oleh guru.</p>	
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberikan balikan dan penguatan terhadap materi yang telah dikaji. 2. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami oleh siswa (<i>menanya</i>) 3. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (<i>menyimpulkan</i>) 4. Siswa diberikan lembar evaluasi individu sebagai tindak lanjut pembelajaran yang telah dilakukan. 5. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar lebih giat belajar lagi sehingga hasil yang didapatkan lebih 	35 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>memuaskan.</p> <p>6. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>7. Guru menutup pelajaran dengan membaca do'a selesai belajar dan salam.</p>	

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Gambar-gambar perubahan wujud benda.
2. Sumber :
 - Subekti, A. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Subekti, A. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Evaluasi

1. Aspek Afektif
 - Prosedur : tes
 - Teknik Tes : nontes
 - Intrumen : lembar pengamatan aspek afektif (sikap)
2. Aspek Psikomotorik (Hasil Belajar)
 - Prosedur : proses
 - Teknik tes : nontes
 - Jenis : unjuk kerja
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek psikomotorik
3. Aspek Kognitif (Hasil Belajar)
 - Prosedur : hasil
 - Teknik tes : tes
 - Jenis : tes tertulis
 - Bentuk : uraian

- Instrumen : Lembar Kerja Siswa, Kisi-Kisi Soal Evaluasi, Soal Evaluasi, Kunci Jawaban, Teknik Penskoran

Sidoarjo, 7 Mei 2020

Peneliti

Guru Kelas VA



Ratih Handayani, S.Pd.
NIP.



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran 18



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN (TEMA 7)
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3
KELAS V SEMESTER 2
KURIKULUM 2013**

Pembelajaran di Kelas Kontrol
Pertemuan Ke-3

Disusun Oleh:
Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas / semester	: V/2
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 3
Semester	: 2
Alokasi waktu	: 6 JP (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Muatan: Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di	3.5.1 Siswa dapat menjelaskan sistem tanam paksa dari teks narasi sejarah.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>4.5.1 Siswa dapat menyebutkan arti kata dari kosakata baku yang terdapat pada teks narasi sejarah.</p>
<p>Muatan: IPS</p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>1.6 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>3.4.1 Siswa dapat menjelaskan peristiwa perlawanan terhadap Portugis dan Belanda.</p> <p>4.4.1 Siswa dapat membandingkan peristiwa perlawanan terhadap Portugis dan Belanda.</p>
<p>Muatan: PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman social</p>	<p>3.3.1 Siswa dapat menyebutkan berbagai keragaman yang ada disekitarnya.</p> <p>4.3.1 Siswa dapat mengidentifikasi keragaman yang ada di Indonesia.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengidentifikasi sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda dengan benar.
2. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan arti kata dari kosakata baku yang terdapat pada teks narasi sejarah dengan benar.
3. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan peristiwa perlawanan terhadap Portugis dan Belanda dengan benar.
4. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat membandingkan peristiwa perlawanan terhadap Portugis dan Belanda dengan tepat.
5. Melalui kegiatan mengamati, siswa dapat menyebutkan berbagai keragaman yang ada disekitarnya dengan benar.
6. Melalui penjelasan dari guru, siswa mengidentifikasi keragaman yang ada di Indonesia dengan benar.

Karakter yang diharapkan : Religius, Nasionalisme, Mandiri, Disiplin (discipline), *Tanggung Jawab* (responsibility), *Tekun* (diligence), Percaya Diri (*confidence*).

D. Materi Pelajaran

1. Peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia
2. Informasi dari teks narasi sejarah
3. Keragaman sosial budaya Indonesia

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Sainifik
2. Model : Konvensional berbasis video pembelajaran
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, dan Penugasan.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan meminta siswa untuk menyiapkan alat tulis. 3. Guru memimpin doa sebelum belajar. (<i>religius</i>) 4. Guru menanyakan kabar siswa. 5. Siswa menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke” untuk menanamkan pentingnya sikap 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Nasionalisme</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pelajaran dengan materi sebelumnya. 7. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan yaitu “Peristiwa dalam Kehidupan pada Subtema 1 Pembelajaran 3”. 8. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. 	
Kegiatan Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa secara mandiri diminta untuk membaca dalam hati bacaan tentang sistem tanam paksa pemerintah kolonial belanda yang terdapat pada video. (<i>mengamati</i>) 2. Kemudian berdasarkan kegiatan membaca yang telah dilakukan, guru bertanya jawab dengan siswa mengenai informasi yang terdapat dalam teks “Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda” dengan lisan. (<i>menanya</i>) 3. Guru memberikan penjelasan mengenai pembentukan pemerintahan kolonial di Indonesia. <p>Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Kemudian siswa diminta untuk menemukan arti dari kosakata baku yang terdapat dalam teks narasi sejarah sebagai tugas (<i>menalar</i>). 5. Guru memberikan penjelasan 	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	mengenai keragaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.	
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami oleh siswa (<i>menanya</i>) 2. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (<i>menyimpulkan</i>) 3. Siswa diberikan lembar evaluasi individu sebagai tindak lanjut pembelajaran yang telah dilakukan. 4. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar lebih giat belajar lagi sehingga hasil yang didapatkan lebih memuaskan. 5. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 6. Guru menutup pelajaran dengan membaca do'a dan salam. 	35 menit

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media : -.
2. Sumber :
 - Subekti, A. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Subekti, A. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Evaluasi

1. Aspek Afektif
 - Prosedur : tes
 - Teknik Tes : nontes
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek afektif (sikap)
2. Aspek Psikomotorik (Hasil Belajar)
 - Prosedur : proses
 - Teknik tes : nontes
 - Jenis : unjuk kerja
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek psikomotorik

3. Aspek Kognitif (Hasil Belajar)

- Prosedur : hasil
- Teknik tes : tes
- Jenis : tes tertulis
- Bentuk : uraian
- Instrumen : Lembar Kerja Siswa, Kisi-Kisi Soal Evaluasi, Soal Evaluasi, Kunci Jawaban, Teknik Penskoran

Sidoharjo, 8 Mei 2020

Guru Kelas VA



Ratih Handayani, S.Pd.
NIP.

Peneliti



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran 19



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN (TEMA 7)
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 4
KELAS V SEMESTER 2
KURIKULUM 2013**

Pembelajaran di Kelas Kontrol
Pertemuan Ke-4

Disusun Oleh:
Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas / semester	: V/2
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 4
Semester	: 2
Alokasi waktu	: 6 JP (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Muatan: Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa,	3.5.1 Siswa dapat menjelaskan peristiwa-peristiwa sejarah pada masa pergerakan kebangsaan menggunakan aspek 5W+1H yang

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>terdapat pada teks narasi sejarah.</p> <p>4.5.1 Siswa dapat membedakan peristiwa pada masa pergerakan kebangsaan yang terdapat pada teks narasi sejarah</p>
<p>Muatan: IPS</p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>1.7 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>3.4.1 Siswa dapat menyebutkan faktor-faktor munculnya rasa kebangsaan di Indonesia.</p> <p>3.4.2 Siswa dapat menyebutkan peristiwa-peristiwa seputar Sumpah Pemuda</p> <p>4.5.1 Siswa dapat menjelaskan perbedaan rasa kebangsaan di berbagai bidang.</p>
<p>Muatan: PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial.</p>	<p>3.3.1 Siswa dapat menyebutkan unsur yang membedakan suku bangsa satu dan yang lain.</p> <p>4.3.1 Siswa dapat mengenali identitas dan keragaman suku bangsa teman-temannya.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan dari guru, menjelaskan peristiwa-peristiwa sejarah pada masa pergerakan kebangsaan menggunakan aspek 5W+1H yang terdapat pada teks narasi sejarah dengan benar.
2. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat membedakan peristiwa pada masa pergerakan kebangsaan yang terdapat pada teks narasi sejarah dengan benar.
3. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan faktor-faktor munculnya rasa kebangsaan di Indonesia dengan benar.
4. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat menyebutkan peristiwa-peristiwa seputar Sumpah Pemuda 1928 dengan benar.
5. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan perbedaan rasa kebangsaan di berbagai bidang dengan benar.
6. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan faktor-faktor yang membedakan suku bangsa satu dan yang lain dengan benar.
7. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat mengenali identitas dan keragaman suku bangsa teman-temannya dengan tepat.

Karakter yang diharapkan : Religius, Nasionalisme, Mandiri, Disiplin (*discipline*), Tanggung Jawab (*responsibility*), Tekun (*diligence*), Percaya Diri (*confidence*).

D. Materi Pelajaran

1. Teks narasi sejarah Kebangkitan Nasional
2. Kosakata Baku pada teks “Peristiwa sumpah pemuda”
3. Keragaman sosial budaya Indonesia

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Konvensional berbasis video pembelajaran
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, dan Penugasan.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan meminta siswa untuk menyiapkan alat tulis. 3. Guru memimpin doa sebelum belajar. (<i>religius</i>) 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menanyakan kabar siswa. 5. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk menerapkan pentingnya sikap Nasionalisme. 6. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pelajaran dengan materi sebelumnya. 7. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan yaitu “Peristiwa dalam Kehidupan pada Subtema 1 Pembelajaran 4”. 8. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. 	
Kegiatan Inti	<p>Ayo mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa mengamati bacaan yang disediakan oleh guru. (<i>mengamati</i>) 2. Guru melakukan tanya jawab mengenai apa yang diamatinya. 3. Guru memberikan penjelasan mengenai jawaban siswa. <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa diminta untuk membaca bacaan mengenai “Peristiwa Sumpah Pemuda 1928” yang terdapat dalam video. 5. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai kosakata baku yang terdapat dalam teks “Peristiwa Sumpah Pemuda 1928”. 6. Guru memberikan penjelasan mengenai kosakata baku yang terdapat dalam teks dan informasi yang terdapat dalam teks. 7. Guru memberikan penjelasan mengenai perbedaan antara suku satu dengan suku yang lain. 	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami oleh siswa (<i>menanya</i>) 2. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (<i>menyimpulkan</i>) 3. Siswa diberikan lembar evaluasi individu sebagai tindak lanjut pembelajaran hari ini. 4. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar lebih giat belajar lagi sehingga hasil yang didapatkan lebih memuaskan. 5. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 6. Guru menutup pelajaran dengan membaca do'a dan salam. 	35 menit

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media : -

2. Sumber :

- Subekti, A. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Subekti, A. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Evaluasi

1. Aspek Afektif

- Prosedur : tes
- Teknik Tes : nontes
- Intrumen : lembar pengamatan aspek afektif (sikap)

2. Aspek Psikomotorik (Hasil Belajar)

- Prosedur : proses
- Teknik tes : nontes
- Jenis : unjuk kerja
- Instrumen : lembar pengamatan aspek psikomotorik

3. Aspek Kognitif (Hasil Belajar)

- Prosedur : hasil
- Teknik tes : tes
- Jenis : tes tertulis
- Bentuk : uraian
- Instrumen : Lembar Kerja Siswa, Kisi-Kisi Soal Evaluasi, Soal Evaluasi, Kunci Jawaban, Teknik Penskoran

Sidoarjo, 9 Mei 2020

Peneliti

Guru Kelas VA



Ratih Handayani, S.Pd.
NIP.



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran 20



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN (TEMA 7)
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 5
KELAS V SEMESTER 2
KURIKULUM 2013**

Pembelajaran di Kelas Kontrol
Pertemuan Ke-5

Disusun Oleh:
Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan	: SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas / semester	: V/2
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 5
Semester	: 2
Alokasi waktu	: 6 JP (1 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Muatan: Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa,	3.5.1 Siswa dapat menyebutkan informasi mengenai dampak peristiwa Sumpah Pemuda 1928 dari teks narasi sejarah.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	
<p>Muatan: SBdP</p> <p>3.2 Memahami tangga nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<p>3.2.1 Siswa dapat menjelaskan tangga nada dari sebuah lagu.</p> <p>4.2.1 Siswa dapat menyanyikan lagu dengan memperhatikan ketepatan nada dan tempo.</p>
<p>Muatan: IPA</p> <p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda</p>	<p>3.7.1 Siswa dapat menjelaskan perubahan wujud benda.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat menyebutkan informasi mengenai dampak peristiwa Sumpah Pemuda 1928 dari teks narasi sejarah dengan benar.
2. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan tangga nada dalam sebuah lagu dengan benar.
3. Melalui kegiatan bernyanyi secara bersama-sama, siswa dapat menyanyikan lagu dengan memperhatikan ketepatan nada dan tempo dengan benar.
4. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat menjelaskan peristiwa perubahan wujud benda (padat, cair, dan gas) dengan benar
5. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat membedakan peristiwa perubahan wujud benda (padat, cair, dan gas) dengan benar.

Karakter yang diharapkan : Religius, Nasionalisme, Mandiri, Disiplin (discipline), *Tanggung Jawab* (responsibility), *Tekun* (diligence), Percaya Diri (*confidence*).

D. Materi Pelajaran

1. Teks sejarah “Dampak Peristiwa Sumpah Pemuda”
2. Tangga nada dalam sebuah Lagu
3. Peristiwa Perubahan Wujud Benda

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Konvensional berbasis video pembelajaran
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, dan Penugasan.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan meminta siswa untuk menyiapkan alat tulis. 3. Guru memimpin doa sebelum belajar. (<i>religius</i>) 4. Guru menanyakan kabar siswa. 5. Siswa menyanyikan lagu Bangun Pemuda Pemudi untuk menanamkan sikap Nasionalisme 6. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pelajaran dengan materi sebelumnya. 7. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan yaitu “Peristiwa dalam Kehidupan pada Subtema 1 Pembelajaran 5”. 8. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta membaca dalam hati mengenai bacaan “Dampak Peristiwa Sumpah Pemuda 1928” 	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pada teks yang sudah disediakan oleh guru melalui video.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru melakukan tanya jawab mengenai apa yang dibaca oleh siswa. (<i>menanya</i>) 3. Guru memberikan penjelasan mengenai informasi yang terdapat dalam teks bacaan. <p>Ayo Menyanyi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru meminta siswa untuk mendengarkan lagu “Indonesia Raya” melalui video yang disediakan oleh guru. 5. Guru bersama dengan siswa menyanyi lagu Indonesia Raya. 6. Guru memberikan penjelasan tangga nada yang terdapat pada lagu Indonesia Raya tersebut. 7. Guru menjelaskan bahwa dalam menyanyi harus menggunakan tangga nada yang benar. <p>Ayo membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa diminta untuk membaca dalam hati bacaan “Peristiwa Mengembun dan Menyublim” pada buku siswa halaman 65. 9. Guru bertanya jawab mengenai bacaan peristiwa perubahan wujud benda. 10. Guru memberikan penjelasan melalui gambar-gambar yang disediakan oleh guru. (<i>mengamati</i>) 	
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami oleh siswa. (<i>menanya</i>) 2. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. 	35 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>(menyimpulkan)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa diberikan lembar evaluasi individu sebagai tindak lanjut pembelajaran yang telah dilaksanakan. 4. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar lebih giat belajar lagi sehingga hasil yang didapatkan lebih memuaskan. 5. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjtnya. 6. Guru menutup pelajaran dengan membaca do'a dan salam. 	

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Gambar-gambar peristiwa perubahan wujud benda
2. Sumber :
 - Subekti, A. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Subekti, A. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Evaluasi

1. Aspek Afektif
 - Prosedur : tes
 - Teknik Tes : nontes
 - Intrumen : lembar pengamatan aspek afektif (sikap)
2. Aspek Psikomotorik (Hasil Belajar)
 - Prosedur : proses
 - Teknik tes : nontes
 - Jenis : unjuk kerja
 - Instrumen : lembar pengamatan aspek psikomotorik
3. Aspek Kognitif (Hasil Belajar)
 - Prosedur : hasil
 - Teknik tes : tes
 - Jenis : tes tertulis

- Bentuk : uraian
- Instrumen : Lembar Kerja Siswa, Kisi-Kisi Soal Evaluasi, Soal Evaluasi, Kunci Jawaban, Teknik Penskoran

Sidoharjo, 11 Mei 2020

Peneliti

Guru Kelas VA



Ratih Handayani, S.Pd.
NIP.



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran 21



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN (TEMA 7)
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 6
KELAS V SEMESTER 2
KURIKULUM 2013**

Pembelajaran di Kelas Kontrol
Pertemuan Ke-6

Disusun Oleh:
Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas / semester	: V/2
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 6
Semester	: 2
Alokasi waktu	: 6 JP (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Muatan: Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa,	3.5.1 Siswa dapat menyebutkan informasi berdasarkan peta pikiran mengenai kongres perempuan Indonesia pada teks narasi sejarah

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>dan bagaimana.</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>3.5.2 Siswa dapat menyebutkan arti kata dari kosakata baku yang terdapat dalam teks narasi sejarah</p>
<p>Muatan: SBdP</p> <p>3.2 Memahami tangga nada</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<p>3.2.1 Siswa dapat menjelaskan nilai dan sikap rasa cinta kepada tanah air Indonesia</p>
<p>Muatan: PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat</p>	<p>3.3.1 Siswa dapat menyebutkan upaya-upaya pelestarian kebudayaan nasional sebagai akibat dari keragaman suku bangsa.</p> <p>3.3.2 Siswa dapat menjelaskan sikap dalam menghadapi keberagaman sosial budaya masyarakat.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat menjelaskan peristiwa Kongres Perempuan Indonesia dengan benar.
2. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat menyebutkan arti kata dari kosakata baku yang terdapat dalam teks narasi sejarah dengan benar.
3. Melalui kegiatan menyanyi lagu “Tanah Airku”, siswa dapat menyebutkan sikap rasa cinta kepada tanah air dengan benar.

4. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat menyebutkan upaya-upaya pelestarian kebudayaan nasional dengan benar.
5. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat mengidentifikasi sikap dan perilaku dalam menghadapi keragaman dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

Karakter yang diharapkan : Religius, Nasionalisme, Mandiri, Disiplin (*discipline*), *Tanggung Jawab* (responsibility), *Tekun* (*diligence*), Percaya Diri (*confidence*).

D. Materi Pelajaran

1. Teks sejarah Kongres Perempuan Indonesia
2. Nilai dan sikap yang terdapat dalam lagu “Tanah Airku”
3. Keragaman sosial budaya masyarakat

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Konvensional berbasis video pembelajaran
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, dan Penugasan.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan meminta siswa untuk menyiapkan alat tulis. 3. Guru memimpin doa sebelum belajar. (<i>religius</i>) 4. Guru menanyakan kabar siswa. 5. Siswa menyanyikan lagu “Ibu Kita Kartini” untuk menanamkan semangat Nasionalisme. 6. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pelajaran dengan materi sebelumnya 7. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan yaitu “Peristiwa dalam Kehidupan pada Subtema 1 Pembelajaran 6”. 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	8. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.	
Kegiatan Inti	<p>Ayo membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta membaca dalam hati mengenai “Kongres Perempuan Indonesia” yang da di video. 2. Guru melakukan tanya jawab mengenai apa yang dibaca oleh siswa. (<i>menanya</i>) 3. Guru memberikan penjelasan mengenai informasi dalam teks bacaan. <p>Ayo Bernyanyi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa diminta untuk mendengarkan lagu “Tanah Airku” melalui video yang disediakan oleh guru. 5. Siswa bersama-sama menyanyikan lagu “Tanah Airku”. 6. Guru bertanya jawab mengenai lagu “Tanah airku” tersebut. 7. Guru menjelaskan isi lagu “Tanah Airku”. 8. Guru memberikan penjelasan secara singkat tentang sikap mencintai tanah air Indonesia. 	160 menit
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tanya jawab hal yang belum diketahui/dipahami oleh siswa (<i>menanya</i>) 2. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (<i>menyimpulkan</i>) 3. Siswa diberikan lembar evaluasi individu sebagai tindak lanjut pembelajaran hari ini. 	35 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	4. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar lebih giat belajar lagi sehingga hasil yang didapatkan lebih memuaskan. 5. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjtnya. 6. Guru menutup pelajaran dengan membaca do'a dan salam.	

G. Media dan Sumber Belajar

3. Media : Speaker, Kartu soal

4. Sumber :

- Subekti, A. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Subekti, A. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Evaluasi

1. Aspek Afektif

- Prosedur : tes
- Teknik Tes : nontes
- Intrumen : lembar pengamatan aspek afektif (sikap)

2. Aspek Psikomotorik (Hasil Belajar)

- Prosedur : proses
- Teknik tes : nontes
- Jenis : unjuk kerja
- Instrumen : lembar pengamatan aspek psikomotorik

3. Aspek Kognitif (Hasil Belajar)

- Prosedur : hasil
- Teknik tes : tes
- Jenis : tes tertulis

- Bentuk : uraian
- Instrumen : Lembar Kerja Siswa, Kisi-Kisi Soal Evaluasi, Soal Evaluasi, Kunci Jawaban, Teknik Penskoran.

Sidoarjo, 12 Mei 2020

Guru Kelas VA



Ratih Handayani, S.Pd.
NIP.

Peneliti



Intan Dwi Candra
NIM. 1401416064

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran

LAMPIRAN MATERI KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Pertemuan 1

Materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Pembelajaran 1

A. Muatan Pelajaran IPS

Bangsa Indonesia mengalami penjajahan cukup lama. Selama masa penjajahan, bangsa kita mengalami penderitaan akibat adanya penindasan. Mulai akhir abad XV, bangsa Eropa berusaha melakukan penjelajahan samudra. Bangsa Eropa yang pernah melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia dimulai oleh bangsa Portugis. Kapal mereka pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511. Berikutnya ialah bangsa Spanyol yang mendarat di Tidore, Maluku pada tahun 1521. Kemudian, disusul oleh bangsa Inggris dan Belanda. Kapal-kapal Belanda pertama kali mendarat di Pelabuhan Banten pada tahun 1596. Faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra antara lain sebagai berikut.

1. Adanya keinginan mencari kekayaan (*gold*) Kekayaan yang mereka cari terutama adalah rempah-rempah untuk industri obat-obatan dan bumbu masak.
2. Adanya keinginan menyebarkan agama (*gospel*). Misi khusus tersebut adalah menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang dikuasainya.
3. Adanya keinginan mencari kejayaan (*glory*) Di Eropa, ada suatu anggapan bahwa apabila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang jaya (*glory*).
4. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Contohnya seperti berikut.
 - 1) Dikembangkannya teknik pembuatan kapal yang dapat digunakan untuk mengarungi samudra luas.
 - 2) Ditemukannya mesin untuk persenjataan. Senjata dapat digunakan untuk melindungi pelayaran dari ancaman bajak laut dan sebagainya.
 - 3) Ditemukannya kompas. Kompas digunakan sebagai penunjuk arah sehingga para penjelajah tidak lagi bergantung pada kebiasaan alam.

B. Muatan Pelajaran IPA

Cengkih merupakan salah satu jenis rempah-rempah yang banyak manfaatnya. Pada proses pengeringan cengkih, terjadi perubahan benda yang disebabkan kalor (panas). Untuk mengetahui perubahan kalor harus mengetahui sifat-sifat benda. Sifat-sifat Benda-benda yang ada di sekitar kita

digolongkan menjadi tiga, yaitu benda padat, cair, dan gas. Ketiganya memiliki sifat yang berbeda.

1. Salah satu wujud benda adalah padat. Benda padat yang ada di sekitarmu dapat diubah dengan beberapa perlakuan seperti diberi panas, diberi tekanan tinggi, atau diberi perlakuan fisik seperti menggantung, menekan, melipat, atau menyobek. Contoh benda padat yaitu: kursi, meja, batu, buku, dll.
2. Wujud berikutnya adalah cair. benda cair jika dipindahkan, ia akan berubah mengikuti wadahnya. Jika wadahnya berlubang, benda cair itu akan segera mengalir ke luar dari wadahnya. Benda cair juga dapat merambat melalui serat-serat halus dari bahan seperti bahan kain. Benda cair mengisi rongga kecil atau pori-pori bahan tersebut. Contoh benda cair adalah air, kecap, sirup, sabun cuci piring, susu dll
3. Wujud benda yang lain adalah gas. Dengan memahami sifat gas, manusia menciptakan parfum atau minyak wangi untuk menyebarkan bau dari gas yang dikeluarkan dari wadah parfum tersebut. Wujud benda gas tidak dapat dilihat dengan mata dan tidak dapat dirubah bentuknya. Contoh benda gas yaitu: balon, angin, asap, dll.

C. Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan bacaan di atas, isilah kolom-kolom berikut sesuai dengan pertanyaannya!

Kedatangan Bangsa Barat

1. Siapa yang dimaksud dengan bangsa Barat?

.....
.....

2. Apa faktor yang melatarbelakangi bangsa Barat melakukan penjajahan di Indonesia?

.....
.....

3. Kapan bangsa Barat mulai melakukan penjelajahan samudra?

.....
.....

4. Di mana bangsa Barat pertama kali mendarat di Indonesia?

.....
.....

5. Mengapa bangsa Barat melakukan penjelajahan samudra?

.....
.....

6. Bagaimana kondisi rakyat yang mengalami penjajahan?

.....
.....

Pertemuan 2

Materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Pembelajaran 2

A. Muatan pelajaran Bahasa Indonesia

Teks narasi Sejarah

Peristiwa-Peristiwa pada Masa Pemerintahan Kolonial Inggris

Setelah berhasil menguasai Indonesia, pemerintah Inggris kemudian mengangkat Thomas Stamford Raffles sebagai Letnan Gubernur di Indonesia. Raffles memulai tugasnya pada tanggal 19 Oktober 1811.

Kebijakan di Bidang Ilmu Pengetahuan

1. Mengundang ahli pengetahuan dari luar negeri untuk mengadakan berbagai penelitian ilmiah di Indonesia.
2. Raffles bersama Arnaldi berhasil menemukan bunga bangkai sebagai bunga raksasa dan terbesar di dunia. Bunga tersebut diberinya nama ilmiah *Rafflesia Arnaldi*.
3. Raffles menulis buku "History of Java" dan merintis pembangunan Kebun Raya Bogor. Kebun Raya Bogor merupakan kebun biologi yang mengoleksi berbagai jenis tanaman di Indonesia bahkan dari berbagai penjuru dunia.



Thomas Stamford Raffles

Kebijakan di Bidang Ekonomi

1. Menghapus *contingenten* penyerahan diganti dengan sistem sewa tanah (*land-rente*).
2. Semua tanah dianggap milik negara. Maka, petani harus membayar pajak sebagai uang sewa.

Upaya Raffles menerapkan sistem pajak tanah mengalami kegagalan karena faktor-faktor berikut.

1. Sulit menentukan besar kecilnya pajak bagi pemilik tanah karena tidak semua rakyat mempunyai tanah yang sama.
2. Sulit menentukan luas sempitnya dan tingkat kesuburan tanah petani.
3. Keterbatasan pegawai-pegawai Raffles.
4. Masyarakat desa belum mengenal sistem uang.

Kebijakan di Bidang Pemerintahan, Pengadilan, dan Sosial

Dalam bidang ini, Raffles menetapkan kebijakan berikut:

1. Pulau Jawa dibagi menjadi 16 keresidenan termasuk Yogyakarta dan Surakarta.
2. Setiap keresidenan mempunyai badan pengadilan.
3. Melarang perdagangan budak.

Peristiwa-Peristiwa pada Masa Pemerintahan Kolonial Belanda

Pada tahun 1595, Belanda berangkat dari Eropa di bawah pimpinan Cornelis de Houtman dan sampai di Indonesia pada tahun 1596 dengan mendarat di Banten. Sejak pelayaran de Houtman, banyak berdiri perusahaan-perusahaan dagang Belanda yang masing-masing memiliki kapal sendiri dan berlayar ke Indonesia.

Pembentukan VOC

Pedagang Belanda dengan didukung oleh pemerintahnya membentuk kongsi dagang yang bernama VOC (Vereenigde Oostindische Compagnie) pada tanggal 20 Maret 1602.

Tujuan VOC di Indonesia antara lain sebagai berikut.

1. Menguasai pelabuhan-pelabuhan penting.
2. Menguasai kerajaan-kerajaan di Indonesia.
3. Melaksanakan monopoli perdagangan rempah-rempah.



Lambang VOC

Pengalihan Kekuasaan VOC kepada Kerajaan Belanda

Memasuki akhir abad ke-18, kejayaan VOC mulai merosot.

Faktor internal yang menyebabkan kemerosotan VOC adalah sebagai berikut.

1. Banyak pegawai VOC melakukan korupsi.
2. Sulitnya melakukan pengawasan terhadap daerah penguasaan VOC yang sangat luas.

Faktor eksternal yang menyebabkan kemerosotan VOC adalah sebagai berikut.

1. Meletusnya Revolusi Prancis menyebabkan Belanda jatuh ke tangan Prancis di bawah pimpinan Napoleon Bonaparte.
2. Penentangan oleh rakyat Indonesia terhadap VOC dalam bentuk peperangan yang banyak menyedot pembiayaan dan tenaga.

Pada tanggal 15 Januari 1808, Herman W. Daendels menerima kekuasaan dari Gubernur Jenderal Weise. Daendels dibebani tugas mempertahankan Pulau Jawa dari serangan Inggris karena Inggris telah menguasai daerah kekuasaan VOC di Sumatra, Ambon, dan Banda.

B. Muatan pelajaran IPA

Perubahan wujud benda disebabkan oleh lingkungan yang berubah, misalnya suhu lingkungan yang menjadi panas atau dingin. Perubahan wujud suatu benda yang terjadi antara lain adalah peristiwa membeku, mencair, menguap, mengembun, atau menyublim.

1. Membeku merupakan perubahan wujud benda cair menjadi benda padat. Perubahan ini terjadi karena suhu di lingkungan menjadi dingin. Benda cair akan membeku jika suhunya di bawah 0°C. Perubahan air menjadi es atau air disimpan di dalam lemari pendingin merupakan salah satu peristiwa yang sering dijumpai sehari-hari.
2. Mencair merupakan perubahan wujud benda padat menjadi benda cair akibat suhu yang panas.. Salah satunya ialah es mencair, es batu terkena sinar matahari

3. Menguap merupakan perubahan wujud benda cair menjadi benda gas. Peristiwa ini mudah dijumpai ketika ada kegiatan masak-memasak. Pada saat air dipanaskan di atas api kompor, dalam beberapa saat, air akan mendidih.

C. Muatan pelajaran SBdP

Rayuan Pulau Kelapa

Do=C
4/4 Adante Ismail Marzuki

Ta nah a ir ku In do ne sia ne ge ri e lak a mat
ku cin ta Ta nah tum pah da rah ku yang mulya
yang ku pu ja s'pan jang ma sa Ta nah a ir ku a man
dan makmur Pu lau ke la pa nan a mat su bur
Pu lau Me la ti pu ja an bangsa se jak du lu ka
la Me lam bai lambai nyi ur di pan tai
Ber bi sik bi sik Ra ja kla na me mu ja pu lau
nan in dah permai Ta nah a ir ku In do ne sia

Lagu “Rayuan Pulau Kelapa” merupakan salah satu lagu wajib.

Lagu wajib adalah lagu yang wajib dipelajari oleh siswa dalam rangka menanamkan rasa cinta tanah air, menghargai jasa pahlawan, dan membakar semangat perjuangan agar selalu menyala.

Ciri-ciri lagu wajib antara lain sebagai berikut.

1. Lirik lagu wajib bertujuan untuk menanamkan sikap cinta tanah air, kepahlawanan, nasionalisme, serta rela berkorban demi bangsa dan negara.

2. Biasanya, lagu wajib menggunakan irama yang penuh semangat dan atauberupa himne.
3. Lagu-lagu wajib diajarkan, dipelajari, dan dihayati sesuai dengan maksud dan tujuan yang terkandung di dalamnya.

Lagu Rayuan Kelapa menggunakan Tangga Nada

Tangga Nada adalah susunan berjenjang dari nada-nada pokok (do re mi fa sol la si do)

Tangga nada dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Tangga nada diatonis minor

Ciri-ciri:

- Lagu yang bersifat sedih
- Lagu yang memiliki lirik kurang bersemangat
- Diawali dan diakhiri dengan nada 6 (la) atau diawali dengan nada 3 (mi) dan diakhiri dengan nada 6 (la)

Contoh: Gugur Bunga, Syukur, Tuhan, dan Bubuy Bulan.

2. Tangga Nada diatonis Mayor

Ciri-ciri:

- Lagu yang bersifat riang gembira
- Bersemangat
- Diawali nada 5 (sol) atau 3 (mi) dan diakhiri nada 1 (do)

Contoh: Maju Tak Gentar, Indonesia Raya, Garuda Pancasila, Halo-Halo Bandung.

Pertemuan 3

Materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Pembelajaran 3

A. Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia

Ayo Membaca



Bacalah bacaan berikut dengan nyaring!

Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda

Pada masa kepemimpinan Johannes Van Den Bosch, Belanda memperkenalkan sistem tanam paksa. Sistem tanam paksa pertama kali diperkenalkan di Jawa dan dikembangkan di daerah-daerah lain di luar Jawa. Di Sumatra Barat, sistem tanam paksa dimulai sejak tahun 1847. Saat itu, penduduk yang telah lama menanam kopi secara bebas dipaksa menanam kopi untuk diserahkan kepada pemerintah kolonial. Sistem yang hampir sama juga dilaksanakan di tempat lain seperti Minahasa, Lampung, dan Palembang. Kopi merupakan tanaman utama di Sumatra Barat dan Minahasa. Adapun lada merupakan tanaman utama di Lampung dan Palembang. Di Minahasa, kebijakan yang sama kemudian juga berlaku pada tanaman kelapa.

Pelaksanaan tanam paksa banyak terjadi penyimpangan, di antaranya sebagai berikut.

1. Jatah tanah untuk tanaman ekspor melebihi seperlima tanah garapan, apalagi jika tanahnya subur.
2. Rakyat lebih banyak mencurahkan perhatian, tenaga, dan waktunya untuk tanaman ekspor sehingga banyak yang tidak sempat mengerjakan sawah dan ladang sendiri.
3. Rakyat yang tidak memiliki tanah harus bekerja melebihi 1/5 tahun.
4. Waktu pelaksanaan tanam paksa ternyata melebihi waktu tanam padi (tiga bulan) sebab tanaman-tanaman perkebunan memerlukan perawatan terus-menerus.
5. Setiap kelebihan hasil panen dari jumlah pajak yang harus dibayarkan kembali kepada rakyat ternyata tidak dikembalikan kepada rakyat.
6. Kegagalan panen tanaman wajib menjadi tanggung jawab rakyat/petani.



Adanya penyimpangan-penyimpangan pelaksanaan tanam paksa membawa akibat yang memberatkan rakyat Indonesia. Akibat penyimpangan pelaksanaan tanam paksa tersebut antara lain: banyak tanah terbengkalai sehingga panen gagal, rakyat makin menderita, wabah penyakit merajalela, bahaya kelaparan melanda Cirebon dan memaksa rakyat mengungsi ke daerah lain untuk menyelamatkan diri. Kelaparan hebat juga terjadi di Grobogan yang mengakibatkan banyak kematian sehingga jumlah penduduk menurun tajam.

Tanam paksa yang diterapkan Belanda di Indonesia ternyata mengakibatkan aksi penentangan. Berkat adanya kecaman dari berbagai pihak, akhirnya pemerintah Belanda menghapus tanam paksa secara bertahap. Salah satu tokoh Belanda yang menentang sistem tanam paksa adalah Douwes Dekker dengan nama samaran Multatuli.



Dia menentang tanam paksa dengan mengarang buku berjudul *Max Havelaar*. Edward Douwes Dekker mengajukan tuntutan kepada pemerintah kolonial Belanda untuk lebih memperhatikan kehidupan bangsa Indonesia karena kejayaan negeri Belanda itu merupakan hasil tetesan keringat rakyat Indonesia. Dia mengusulkan langkah-langkah untuk membalas budi baik bangsa Indonesia. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Pendidikan (edukasi).
- b. Membangun saluran pengairan (irigasi).
- c. Memindahkan penduduk dari daerah yang padat ke daerah yang jarang penduduknya (transmigrasi).



Kosakata pada Bacaan			
Kosakata Baku	Arti Kata	Kosakata Serapan	Arti Kata
1. Wajib 2. Pemerintah 3. Petani 4. Panen 5. Rakyat	1. Harus dilakukan 2. Orang atau lembaga yang mengatur tata laksana suatu negara 3. Orang berusaha atau berkegiatan mengolah tanah untuk diambil hasilnya 4. Pemungutan hasil pertanian 5. Orang yang berada di suatu negara dan diakui keberadaannya oleh pemerintah	1. Kolonial 2. Ekspor 3. Edukasi 4. Irigasi	1. Penjajah 2. Mengirim atau menjual barang ke luar negeri 3. Pendidikan 4. Pengairan

B. Muatan pelajaran IPS

Perlawanan-perlawanan terhadap Portugis. Perlawanan tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. Sultan Ali Mughayat Syah (1514–1528) berhasil membebaskan Aceh dari upaya penguasaan bangsa Portugis.
- b. Sultan Alaudin Riayat Syah (1537–1568) berani menentang dan mengusir Portugis yang bersekutu dengan Johor.
- c. Sultan Iskandar Muda (1607–1636). Raja Kerajaan Aceh yang terkenal sangat gigih melawan Portugis adalah Iskandar Muda. Pada tahun 1615 dan 1629, Iskandar Muda melakukan serangan terhadap Portugis di Malaka.

Rakyat Ternate dipimpin oleh Sultan Hairun bersatu dengan Tidore melawan Portugis sehingga Portugis terdesak.

Peristiwa Perlawanan terhadap Belanda

2. Sultan Hasannudin dari Makassar
3. Pangeran Antasari dari Banjarmasin, Sumatera Selatan
4. Pattimura, dari Maluku
5. Sisingamangaraja dari Sumatera Utara
6. Sultan Ageng Tirtayasa dari Banten
7. Pangeran Diponegoro dari Yogyakarta
8. Sultan Papore dari Papua

C. Muatan pelajaran PKN

Keragaman Sosial Budaya di Indonesia

Budaya merupakan segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi manusia. Adapun wujud budaya, yaitu:

- gagasan atau ide, misalnya kepercayaan;

- tindakan, misalnya upacara adat dan seni pertunjukan; serta
- benda, misalnya pakaian adat dan senjata tradisional.

Kebudayaan nasional lahir sebagai hasil usaha akal budi atau pikiran seluruh bangsa Indonesia yang terdiri atas beragam ras dan suku.

Faktor Penyebab Keragaman Bangsa Indonesia

Faktor Keturunan

1. Ras di Indonesia

Berdasarkan ciri-ciri fisiknya, masyarakat Indonesia dapat dibedakan menjadi 4 (empat) kelompok ras sebagai berikut.

1) Kelompok ras Papua Melanezoid, terdapat di Papua, Pulau Aru, Pulau Kai.

2) Kelompok ras Negroid, antara lain orang Semang di Semenanjung Malaka, orang Mikopsi di Kepulauan Andaman.

3) Kelompok ras Weddoid, antara lain orang Sakai di Siak Riau, orang Kubu di Sumatra Selatan dan Jambi, orang Tomuna di Pulau Muna, orang Enggano di Pulau Enggano, dan orang Mentawai di Kepulauan Mentawai.

4) Kelompok ras Melayu Mongoloid, yang dibedakan menjadi 2 (dua) golongan.

a) Ras Proto Melayu (Melayu Tua) antara lain Suku Batak, Suku Toraja, Suku Dayak.

b) Di samping kelompok ras di atas, masyarakat Indonesia juga terdiri atas kelompok warga keturunan China (ras Mongoloid), warga keturunan Arab, Pakistan, India, ras Kaukasoid, dan sebagainya yang hidup berdampingan membaaur menjadi warga negara Indonesia. Masyarakat Indonesia tidak mengenal superioritas suatu ras dan tidak menganut paham rasialisme.

2. Suku di Indonesia

Di suatu daerah, mungkin terdapat beberapa suku. Sebagai contoh di Sumatra terdapat suku Aceh, suku Melayu, dan suku Batak. Di Pulau Jawa terdapat suku Betawi, suku Sunda, suku Osing, dan suku Jawa.

2. Perbedaan Kondisi Geografis

Perbedaan kondisi geografis turut berdampak pada munculnya berbagai ragam mata pencaharian. Contohnya perikanan, pertanian, kehutanan, dan perdagangan. Pada setiap bidang tersebut, mereka akan mengembangkan corak kebudayaan yang khas dan cocok dengan kondisi geografis lingkungan tempat tinggalnya.

3. Pengaruh Kebudayaan Luar

Bangsa Indonesia adalah contoh bangsa yang terbuka. Keterbukaan ini dapat dilihat dari besarnya pengaruh asing dalam membentuk keberagaman masyarakat di seluruh wilayah Indonesia.

Pertemuan 4

Materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran 4**A. Muatan pelajaran IPS**

Adapun faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah adalah sebagai berikut.

- a. Perjuangan bersifat kedaerahan.
- b. Perlawanan tidak dilakukan secara serentak.
- c. Masih bergantung pada pimpinan (jika pemimpin tertangkap, perlawanan terhenti).
- d. Kalah dalam persenjataan.
- e. Belanda menerapkan politik adu domba (*divide et impera*).

Faktor Internal	Faktor Eksternal
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kenangan kejayaan masa lalu pada masa kerajaan. 2. Perilaku Belanda yang menyengsarakan rakyat Indonesia sehingga menimbulkan rasa senasib sepenanggungan rakyat Indonesia. 3. Lahimya kaum terpelajar. 4. Lahimya kelompok terpelajar Islam. 5. Lahir dan munculnya semangat persamaan derajat pada masyarakat Indonesia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan nasionalisme di berbagai negara, seperti pergerakan kebangsaan India. 2. Adanya politik etis dari Belanda. 3. Peristiwa Perang Dunia I menyadarkan kaum terpelajar mengenai penentuan nasib bangsanya sendiri. 4. Munculnya dorongan untuk melawan penjajah karena perbedaan ideologi. 5. Kemenangan Jepang atas Rusia.

B. Muatan Pelajaran PPKn

Perbedaan antara satu suku dan suku lainnya hanya terletak pada bahasa dan adat istiadatnya serta sistem kekerabatan.

1. Adat Istiadat

Setiap suku bangsa pasti memiliki adat istiadat tertentu, meliputi upacara adat dan kebiasaan-kebiasaan lain. Kebiasaan-kebiasaan tersebut sudah dijalankan secara turun-temurun dalam suatu suku. Contohnya upacara pembakaran mayat (ngaben) di Bali. Perbedaan adat istiadat menunjukkan perbedaan kebudayaan yang tampak dari pola perilaku atau gaya hidup.

2. Bahasa Daerah

Tiap suku bangsa biasanya memiliki bahasa daerah tertentu. Sebagai contoh suku Jawa memakai bahasa Jawa dalam melakukan percakapan sehari-hari. Suku-suku bangsa lainnya pun menggunakan bahasa daerahnya masing-masing.

3. Sistem Kekerabatan

Sistem kekerabatan merupakan sistem keturunan yang dianut oleh suku bangsa tertentu berdasarkan garis ayah, garis ibu, atau kedua-duanya.

C. Muatan pelajaran Bahasa Indonesia

Teks bacaan cerita sejarah

Ayo Membaca



Peristiwa Sumpah Pemuda 1928



Peserta Kongres Pemuda Indonesia
Sumber: www.gurupps.com

Selama zaman penjajahan Belanda, Kongres Pemuda Indonesia diselenggarakan tiga kali. Kongres Pemuda Indonesia I berlangsung di Jakarta pada tanggal 30 April – 2 Mei tahun 1926 diikuti oleh semua organisasi pemuda. Namun, Kongres Pemuda Indonesia I belum dapat menghasilkan keputusan yang mewujudkan persatuan seluruh pemuda. Kongres Pemuda Indonesia I merupakan persiapan Kongres Pemuda Indonesia II.

Kongres Pemuda Indonesia II berlangsung di Jakarta pada tanggal 27 – 28 Oktober. Pusat penyelenggaraan kongres tersebut di Gedung Indonesische Club di Jl. Kramat Raya 106, tetapi keseluruhan sidang diselenggarakan di tiga tempat.

Pemuda bekerja keras mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan, termasuk menyusun panitia kongres. Pada malam penutupan tanggal 28 Oktober 1928, Kongres Pemuda Indonesia II mengambil keputusan sebagai berikut.

- a. Menerima lagu "Indonesia Raya" ciptaan W.R. Supratman sebagai lagu kebangsaan Indonesia.
- b. Menerima sang "Merah Putih" sebagai Bendera Indonesia.
- c. Semua organisasi pemuda dilebur menjadi satu dengan nama Indonesia Muda (berwatak nasional dalam arti luas).
- d. Diikrarkannya "Sumpah Pemuda" oleh semua wakil pemuda yang hadir.

Isi Ikrar Sumpah Pemuda

1. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui bertumpah darah yang satu, tanah air Indonesia.
2. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui berbangsa satu, bangsa Indonesia.
3. Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia.



Pertemuan 5

Materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Pembelajaran 5

A. Muatan pelajaran Bahasa Indonesia

Ayo Membaca



Dampak Peristiwa Sumpah Pemuda 1928

Pada tanggal 28 Oktober 1928, suatu tekad yang sangat penting bagi penguatan konsep wawasan kebangsaan Indonesia telah diikrarkan. Ikrar tersebut merupakan modal yang sangat berharga bagi terbentuknya negara kesatuan. Tekad untuk bersatu dan mengesampingkan alasan-alasan kedaerahan, kesukuan, keturunan, keagamaan, dan golongan. Namun, persatuan itu tetap dalam kerangka saling menghormati dan menghargai perbedaan-perbedaan yang ada. Kesemuanya bersatu padu dan melebur dalam ikrar Sumpah Pemuda.

Sejak peristiwa Sumpah Pemuda 1928, dunia dikejutkan oleh kemampuan dan kebulatan tekad bangsa Indonesia untuk bersatu padu dalam sebuah ikatan kebangsaan. Pengaruhnya pun sangat besar bagi organisasi pergerakan. Organisasi-organisasi politik yang lahir setelah peristiwa Sumpah Pemuda semuanya memakai kata "Indonesia" dalam namanya. Begitu pun dengan organisasi yang masih bersifat kedaerahan mulai memproses untuk bersatu dalam satu wadah, yaitu Organisasi Indonesia Muda. Adapun tujuannya adalah untuk mempererat tali persatuan segenap pemuda yang berbangsa, berbahasa, dan bertanah air Indonesia.

Peristiwa Sumpah Pemuda telah membawa kesadaran dalam diri setiap orang akan pentingnya persatuan dan kesatuan dalam sebuah bangsa. Penyatuan berbagai sifat kedaerahan menjadi sifat nasional terus dilakukan.

Peristiwa Sumpah Pemuda menegaskan rasa senasib sepenanggungan sebagai satu bangsa. Rasa inilah yang kemudian menyebabkan timbulnya semangat persatuan untuk membentuk sebuah negara kesatuan.

B. Muatan pelajaran IPA

Peristiwa Mengembun dan Menyublim

Mengembun adalah peristiwa perubahan wujud gas menjadi cair. Peristiwa ini merupakan kebalikan dari peristiwa menguap. Pada waktu gas mengembun, gas melepaskan kalor karena terjadi penurunan suhu di sekitarnya. Peristiwa sehari-hari yang mudah kamu jumpai antara lain peristiwa pengembunan yang terjadi di pagi hari. Meskipun pada malam sebelumnya tidak terjadi hujan, tetapi pada pagi hari, terdapat tetesan air pada tanaman yang berada di luar. Peristiwa

mengembun ini terjadi karena uap air dalam udara menyentuh permukaan seperti permukaan daun atau permukaan yang lainnya.

Menyublim merupakan peristiwa berubahnya wujud zat padat menjadi gas. Mengkristal adalah perubahan wujud gas menjadi padat. Peristiwa “lenyapnya” kapur barus yang diletakkan di dalam lemari sering dijadikan contoh peristiwa menyublim. Contoh peristiwa ini terjadi pada saat uap iodium yang mengkristal menjadi padatan pada saat didinginkan pada suhu tertentu.

C. Muatan Pelajaran SBdP

Isi lagu yang terdapat pada lagu Indonesia Raya adalah menanamkan jiwa Nasionalisme dan semangat dalam mencintai tanah air Indonesia.

Indonesia Raya

Do = G
4/4, Con Bravura

W.R. Supratman

3 4 5 3 3 3 2 2 1 5 . 0 5 5 6 5 4 3
In do ne sia tanah a ir ku Ta nah tum pah da rah

2 . 2 0 2 3 4 2 2 2 1 1 7 6 . 0 5 5 7 6 5 4
ku Di sa na lah a ku ber di ri Ja di pan du I bu

3 . 3 0 3 4 5 3 3 3 2 2 1 5 . 0 5 5 6 5 1 2
ku In do ne sia kebang sa an ku Bangsa dan ta nah a

7 . 6 0 6 6 4 4 3 2 5 . 1 0 7 6 5 4 3 2 1 . 1 0 5 5
ir ku Ma ri lah ki ta ber se ru In do ne sia ber sa tu Hi dup

6 4 4 4 4 4 3 1 1 1 7 1 2 5 5 5 4
lah ta nah ku Hi dup lah ne geriku Bang sa ku rak yatku se

3 . 1 0 5 5 6 4 4 4 4 4 3 1 1 1 7 1
mua nya Ba ngun lah ji wanya Ba ngun lah ba dan nya Un tuk

Pertemuan 6

Materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran 6**A. Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia****Ayo Membaca**

Bacalah dengan saksama bacaan tentang Kongres Perempuan berikut ini!

Kongres Perempuan Indonesia

Kongres Perempuan Indonesia berlangsung tiga kali. Pada tanggal 22 Agustus 1928 di Yogyakarta, diselenggarakan Kongres Perempuan Indonesia I. Kongres ini diikuti berbagai wakil organisasi wanita di antaranya Ny. Sukanto, Ny. Ki Hajar Dewantara, dan Nona Suyatin. Kongres berhasil membentuk Perserikatan Perempuan Indonesia (PPI). Kongres itu juga berhasil merumuskan tujuan mempersatukan cita-cita dan usaha memajukan wanita Indonesia serta mengadakan gabungan atau perikatan di antara perkumpulan wanita. Pada tanggal 28–31 Desember 1929, PPI mengadakan kongres di Jakarta dan mengubah nama PPI menjadi PPII (Perserikatan Perhimpunan Isteri Indonesia).

Tanggal 20–24 Juli 1935, diadakan Kongres Perempuan Indonesia II di Jakarta dipimpin oleh Ny. Sri Mangunsarkoro. Kongres tersebut membahas masalah perburuhan perempuan, pemberantasan buta huruf, dan perkawinan.

Kongres Perempuan III berlangsung di Bandung tanggal 23–28 Juli 1938 dipimpin oleh Ny. Emma Puradireja, membicarakan hak pilih dan dipilih bagi wanita di badan perwakilan. Dalam kongres tersebut, disetujui RUU tentang perkawinan modern yang disusun oleh Ny. Maria Ulfah dan disepakati tanggal lahir PPI 22 Desember sebagai Hari Ibu.

B. Muatan Pelajaran PPKn

Kebudayaan nasional merupakan hasil dari akal budi seluruh bangsa Indonesia yang terdiri atas beragam suku bangsa. Bahkan, kebudayaan nasional juga diatur dalam UUD 1945, bahwa “*pemerintah memajukan kebudayaan nasional Indonesia*”. Dengan demikian, perkembangan dan pelestarian kebudayaan nasional menjadi tanggung jawab seluruh bangsa Indonesia. Mengembangkan dan melestarikan kebudayaan daerah merupakan salah satu caranya karena kebudayaan daerah merupakan akar dari kebudayaan nasional. Upaya-upaya pengembangan dan pelestarian kebudayaan nasional yang lain adalah sebagai berikut.

1. Secara terus-menerus diadakan kegiatan pengenalan dan penyebaran budaya nasional kepada masyarakat.

2. Kegiatan penggalian situs-situs bersejarah dan pemeliharaan temuan sejarah harus senantiasa digalakkan.
3. Pengembangan budaya daerah dan nasional melalui pendidikan dan pengajaran, misalnya menjadikan bahasa dan kesenian daerah sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib di sekolah-sekolah.
4. Senantiasa dikembangkan sikap menghormati kebudayaan sendiri dan kebudayaan daerah lain.
5. Mengenal dan mempelajari kebudayaan sendiri yang merupakan warisan leluhur.

C. Muatan Pelajaran SBdP

Tanah Airku

Do = Bes
4/4, Largo

Ibu Sud

0 5 3 4 5 . 1 3 2 1 7 6 5 . . 5 1 3

Ta nah a ir ku ti dak kulu pa kan Kan ter ke
Wa lau pun ba nyakne geri ku ja lan i Yang su bur

4 2 . 1 7 7 6 7 1 . 0 1 1 7 6 6 6 1 7 6

nang se la ma hidup ku Biar pun sa ya per gi ja
per mai di ka ta o rang Te ta pi kam pung dan ru mah

7 5 . 0 3 4 5 7 6 . 2 3 4 3 . 0 5 1 . 7 6 6

uh Tidak kan hi lang da ri kal bu Ta nah ku yang ku
ku Di sa na lah ku ra sa se nang Ta nah ku tak ku

11 2 . 3 4 6 5 . 1 7 2 1 . 0 0

cin ta i eng kau ku har ga i
lu pa kan Eng kau ku bang ga kan

Lampiran**KISI-KISI SOAL EVALUASI, SOAL EVALUASI, KUNCI
JAWABAN, DAN PEDOMAN PENSKORAN KELAS
EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL**

Pertemuan 1

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas/Semester : V/II
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal	Tingkat Kesukaran	Ranah Kognitif
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	Siswa dapat menyebutkan faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia.	Uraian	1	1	Sedang	C2
	Siswa dapat menyebutkan bangsa-bangsa barat yang melakukan penjajahan.	Uraian	3	1	Mudah	C1
3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana.	Siswa dapat menjelaskan arti dari penjajahan.	Uraian	4	1	Sedang	C2
3.7Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	Siswa dapat menyebutkan contoh dari sifat dan wujud benda.	Uraian	2	1	Mudah	C1
	Siswa dapat menjelaskan sifat-sifat dari suatu benda.	Uraian	5	1	Sedang	C2

Soal Evaluasi Pembelajaran

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan benar!

1. Sebutkan 3 faktor-faktor yang menjadi latar belakang penjajahan di Indonesia!
2. Sebutkan 3 bangsa barat yang melakukan penjajahan di Indonesia!
3. Apa arti penjajahan bagi bangsa Indonesia?
4. Sebutkan 3 contoh benda gas yang ada sekitar lingkungan!
5. Jelaskan sifat dari benda cair!

Kunci Jawaban Soal Evaluasi Pembelajaran

1. Faktor-faktor yang melatarbelakangi penjajahan di Indonesia
 - Adanya keinginan mencari kekayaan (Gold)
 - Adanya keinginan menyebarkan agama (Gospel)
 - Adanya keinginan mencari kejayaan (Glory)
2. Bangsa-bangsa yang melakukan penjajahan di Indonesia
 - Portugis
 - Spanyol
 - Inggris
 - Belanda
3. Arti penjajahan bagi bangsa Indonesia adalah peristiwa yang menyedihkan karena rakyat yang dijajah mengalami penindasan
4. Balon, minyak wangi, dan Oksigen.
5. Sifat dari Benda Cair:
 - Bentuk benda cair mengikuti bentuk wadahnya
 - Volume tidak berubah karena bentuk permukaan benda cair yang selalu datar
 - Merambat melalui serat-serat halus

Pedoman penskoran

Skor	Keterangan
0	Jawaban salah atau tidak dijawab
5	Dijawab tetapi jawaban kurang benar
20	Jawaban benar

Skor maksimal = 100

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

Pertemuan 2

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas/Semester : V/II
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal	Tingkat Kesukaraan	Ranah Kognitif
3.2 Memahami tangga nada	Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri lagu wajib	Uraian	1	1	Sedang	C2
	Siswa dapat menjelaskan isi dari lagu wajib.	Uraian	3	1	Sedang	C2
3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa,	Siswa dapat menyebutkan informasi dari teks sejarah berdasarkan unsur 5W+1H pada pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda	Uraian	4	1	Mudah	C1
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan 3 perubahan wujud benda	Uraian	2	1	Sukar	C3
	Siswa dapat menyebutkan 3 contoh peristiwa perubahan wujud benda	Uraian	5	1	Sedang	C2

Soal Evaluasi Pembelajaran

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan benar!

1. Sebutkan 3 ciri-ciri lagu wajib!
2. Sebutkan dan jelaskan 3 peristiwa perubahan wujud benda!
3. Jelaskan isi dari lagu wajib “Rayuan Pulau Kelapa” !
4. Siapakah tokoh yang paling terkenal pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda?
5. Sebutkan 3 contoh peristiwa membeku dalam kehidupan sehari-hari!

Kunci Jawaban Soal Evaluasi Pembelajaran

1. Ciri-ciri lagu wajib
 - Lirik lagu bertujuan untuk menanamkan sikap cinta tanah air, nasionalisme, dll.
 - Irama yang digunakan penuh semangat
 - Lagu-lagu wajib diajarkan, dipelajari, dan dihayati sesuai dengan maksud dan tujuan lagu.
2. Peristiwa perubahan wujud benda
 - Membeku
 - Mencair
 - Menguap
 - Mengembun
 - Menyublim
3. Lagu rayuan pulau kelapa berisi adanya rasa cinta tanah air kepada Indonesia
4. Tokoh yang paling terkenal pada masa pemerintahan kolonial Inggris: Thomas Stamford Raffles
 Pada masa pemerintahan belanda: Thomas Stamford Raffles Cornelis de Houtman, W. Daendels, vanssens, dan Van den Bosh
5. Contoh peristiwa membeku : air disimpan di dalam lemari pendingin, lelehan lilin yang lama kelamaan akan kembali menjadi padat, dan pembuatan gula jawa.

Pedoman penskoran

Skor	Keterangan
0	Jawaban salah atau tidak dijawab
5	Dijawab tetapi jawaban kurang benar
20	Jawaban benar

Skor maksimal = 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 10$$

Pertemuan 4

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas/Semester : V/II
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal	Tingkat Kesukaran	Ranah Kognitif
Muatan: Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	Siswa dapat menjelaskan peristiwa-peristiwa sejarah pada masa pergerakan kebangsaan menggunakan aspek 5W+1H yang terdapat pada teks narasi sejarah.	Uraian	1	1	Sedang	C2
	Siswa dapat menjelaskan peristiwa pada masa pergerakan kebangsaan yang terdapat pada teks narasi sejarah.	Uraian	3	1	Sedang	C2
	Siswa dapat menyebutkan hasil kongres pemuda	Uraian	5	1	Mudah	C1

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal	Tingkat Kesukaran	Ranah Kognitif
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	Siswa dapat menyebutkan faktor-faktor munculnya rasa kebangsaan di Indonesia.	Uraian	4	1	Mudah	C1
3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	Siswa dapat menyebutkan unsur pembeda suku bangsa	Uraian	2	1	Mudah	C1

Soal Evaluasi Pembelajaran**Nama :****Kelas :****No. Absen :****Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan benar!**

1. Mengapa berbagai bentuk perlawanan terhadap belanda sering mengalami kegagalan?
2. sebutkan 3 unsur yang membedakan suku bangsa satu dengan yang lain!
3. Jelaskan Pembagian masa pergerakan Nasional!
4. Sebutkan 3 faktor internal munculnya rasa kebangsaan di Indonesia!
5. Apakah hasil Kongres Pemuda I?

Kunci Jawaban Soal Evaluasi Pembelajaran

1. Perjuangan bersifat kedaerahan, Perlawanan tidak dilakukan secara serentak, Masih bergantung pimpinan (jika pemimpin tertangkap, perlawanan terhenti), Kalah dalam persenjataan, dan Belanda menerapkan politik adu domba (pilih tiga jawaban)
2. Adat Istiadat, Bahasa Daerah, dan Sistem Kekerabatan
3. Masa awal pergerakan nasional (tahun 1900-an), Masa awal radikal (tahun 1920-1927-an), dan Masa moderat (tahun 1930-an)
4. Kenangan kejayaan masa lalu pada masa kerajaan. Perilaku Belanda yang menyengsarakan rakyat Indonesia sehingga menimbulkan rasa senasib sepenanggungan rakyat Indonesia, Lahirnya kaum terpelajar, Lahirnya kelompok terpelajar Islam, Lahir dan munculnya semangat persamaan derajat pada masyarakat Indonesia. (pilih tiga jawaban)
5. Kongres Pemuda I Indonesia 1 persiapan Kongres Pemuda Indonesia II.

Pedoman penskoran

Skor	Keterangan
0	Jawaban salah atau tidak dijawab
5	Dijawab tetapi jawaban kurang benar
20	Jawaban benar

Skor maksimal = 100

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

Pertemuan 3

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas/Semester : V/II
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal	Tingkat Kesukaran	Ranah Kognitif
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang melakukan perlawanan terhadap belanda beserta asal daerah.	Uraian	1	1	Sedang	C2
	Siswa dapat menjelaskan alasan suatu daerah melakukan perlawanan terhadap portugis	Uraian	3	1	Sedang	C2
3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	Siswa dapat menyebutkan arti kata dari kosakata baku didalam teks sejarah	Uraian	4	1	Mudah	C1

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal	Tingkat Kesukaran	Ranah Kognitif
3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	Siswa dapat menyebutkan faktor-faktor penyebab keragaman bangsa Indonesia.	Uraian	2	1	Sedang	C2
	Siswa dapat menjelaskan faktor perbedaan geografis.	Uraian	5	1	Sedang	C2

Soal Evaluasi Pembelajaran**Nama** :**Kelas** :**No. Absen** :**Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan benar!**

1. Sebutkan 3 tokoh beserta asal daerahnya yang melakukan perlawanan terhadap Belanda!
2. Jelaskan alasan ternate melakukan perlawanan!
3. Sebutkan arti dari kosa kata baku dibawah ini:
 - Ekspor =
 - Irigasi =
 - Panen =
4. Sebutkan 3 faktor penyebab keragaman bangsa Indonesia!
5. Mengapa perbedaan kondisi geografis Indonesia menjadi faktor penyebab keragaman bangsa Indonesia?

Kunci Jawaban Soal Evaluasi Pembeajaran

1. Pattimura dari Maluku, Sultan Hasannudin dari Makassar, pangeran Antasari dari Banjarmasin, Sisimangaraja dari Sumatera Utara, Sultan Ageng Tirtayasa dari Banten, Pangeran Diponegoro dari Yogyakarta, dan Silas Papare dari Papua. (jawaban dipilih 3)
2. Ternate mengadakan perlawanan karena Portugis serakah, ikut campur dalam pemerintahan, membenci agama rakyat Ternate, dan bersikap sewenang-wenang
3. Arti kata
 Ekspor = menjual barang ke luar negeri
 Irigasi = Pengairan
 Panen = mengolah lahan untuk diambil hasilnya
4. Faktor keturunan, perbedaan kondisi geografis, dan pengaruh kebudayaan luar.
5. Dengan adanya keadaan geografis di Indonesia, berdampak munculnya mata pencaharian di berbagai bidang. Hal tersebut menyebabkan akan dikembangkannya corak kebudayaan yang khas dan cocok sesuai dengan lingkungan tempat tinggalnya.

Pedoman penskoran

Skor	Keterangan
0	Jawaban salah atau tidak dijawab
5	Dijawab tetapi jawaban kurang benar
20	Jawaban benar

Skor maksimal = 100

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

Pertemuan 5

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas/Semester : V/II
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal	Tingkat Kesukaran	Ranah Kognitif
3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	Siswa dapat menyebutkan dampak Peristiwa Sumpah Pemuda dari teks narasi sejarah.	Uraian	1	1	Sedang	C2
3.2 Memahami tangga nada	Siswa dapat menyebutkan tangga nada dari sebuah lagu.	Uraian	3	1	Mudah	C1
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda	Siswa dapat menjelaskan perubahan wujud benda.	Uraian	4	1	Sedang	C2

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal	Tingkat Kesukaran	Ranah Kognitif
dalam kehidupan sehari-hari	Siswa dapat menyebutkan contoh peristiwa perubahan wujud benda	Uraian	5, 2	1	Sedang	C2

Soal Evaluasi Pembelajaran**Nama** :**Kelas** :**No. Absen** :**Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan benar!**

1. Bagaimana dampak peristiwa sumpah pemuda bagi bangsa Indonesia?
2. Sebutkan contoh peristiwa menyublim!
3. Apa tangga nada yang terdapat pada lagu “Indonesia Raya”?
4. Apa yang dimaksud dengan peristiwa menyublim?
5. Sebutkan contoh peristiwa mengembun!

Kunci Jawaban Soal Evaluasi

1. Peristiwa kongres pemuda merupakan modal yang sangat berharga bagi terbentuknya kesatuan.
2. Kapur barus yang diletakkan dalam lemari pakaian
3. Tangga nada diatonis minor
4. Menyublim merupakan peristiwa berubahnya wujud zat padat menjadi gas.
5. Es batu yang diletakkan dalam gelas dan menimbulkan titik-titik.

Pedoman penskoran

Skor	Keterangan
0	Jawaban salah atau tidak dijawab
5	Dijawab tetapi jawaban kurang benar
20	Jawaban benar

Skor maksimal = 100

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

Pertemuan 6

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas/Semester : V/II
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal	Tingkat Kesukaran	Ranah Kognitif
3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	Siswa dapat menjelaskan informasi dari teks Kongres Perempuan Indonesia menggunakan aspek 5W+1H yang terdapat pada teks narasi sejarah.	Uraian	1	1	Sedang	C2
	Siswa dapat menyebutkan kosakata baku yang terdapat dalam teks narasi sejarah.	Uraian	3	1	Mudah	C1
3.2 Memahami tangga nada	Siswa dapat menjelaskan cara mencintai tanah air Indonesia berdasarkan lagu yang dinyanyikannya.	Uraian	4	1	Sukar	C3
3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	Siswa dapat menyebutkan sikap yang sesuai terhadap keberagaman sosial budaya masyarakat.	Uraian	2	1	Mudah	C1
	Siswa dapat menyebutkan upaya untuk melestarikan kebudayaan Nasional.	Uraian	5	1	Sedang	C2

Soal Evaluasi Pembelajaran

Nama :
Kelas :
No. Absen :

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan benar!

1. Jelaskan hasil Kongres Perempuan Indonesia III!
2. Sebutkan 3 sikap dalam perbedaan keberagaman sosial budaya masyarakat!
3. Sebutkan kosakata baku dari kata Konggres
4. Bagaimana cara kita dalam mencintai tanah air Indonesia?
5. Sebutkan 3 upaya dalam melestarikan kebudayaan Nasional!

Kunci Jawaban Soal Evaluasi Pembelajaran

1. Disetujui RUU tentang perkawinan modern.
2. Toleransi dan menghargai perbedaan yang dimiliki antar masyarakat, bersikap terbuka untuk berteman sama siapa saja, tidak saling mengejek antar teman yang berbeda suku
3. Kongres
4. Mencintai produk dalam negeri, suka memakai pakaian sesuai kebudayaan Indonesia
5. Upaya dalam melestarikan kebudayaan nasional
 - mengadakan kegiatan pengenalan dan penyebaran budaya nasional kepada masyarakat
 - mengembangkan sikap menghormati kebudayaan sendiri dan kebudayaan lain.
 - pengembangan kebudayaan daerah dan nasional melalui pendidikan.

Pedoman penskoran

Skor	Keterangan
0	Jawaban salah atau tidak dijawab
5	Dijawab tetapi jawaban kurang benar
20	Jawaban benar

Skor maksimal = 100

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

Lampiran**Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1 - 6**

Pertemuan 1

LEMBAR KERJA SISWA 1

Kelompok :

Nama Anggota kelompok: 1.

2.

3.

Dst.

Kerjakan soal dibawah ini berdasarkan bacaan teks narasi sejarah Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat!

Ulasan Teks
Judul teks
Bagian yang paling menarik
Informasi penting
Pendapat tentang teks
Menyarankan/tidak menyarakan teks karena:

Pertemuan 2

LEMBAR KERJA SISWA

Kelompok :

Nama Anggota kelompok: 1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

Kerjakan Soal-soal dibawah ini!

1. Jelaskan perbedaan peristiwa membeku dan menguap!
2. Sebutkan 2 contoh peristiwa menguap!
3. Jelaskan peristiwa mencair!
4. Sebutkan 2 contoh peristiwa membeku!
5. Sebutkan contoh peristiwa mencair!

Pertemuan 3

LEMBAR KERJA SISWA

Kelompok :

Nama Anggota kelompok: 1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

Kerjakan Soal-Soal dibawah ini!

1. Sebutkan tokoh-tokoh yang melakukan perlawanan terhadap Belanda!
2. Sebutkan tokoh-tokoh yang melakukan perlawanan terhadap Portugis!
3. Sebutkan hasil perlawanan terhadap Portugis!

Pertemuan 4

LEMBAR KERJA SISWA

Kelompok :

Nama Anggota kelompok: 1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

Kerjakan soal dibawah ini!

1. Diskusikan arti pentingnya “Indonesia” bagi perjuangan bangsa Indonesia. Apakah hubungannya dengan proses pergerakan bangsa Indonesia?

Pertemuan 5

LEMBAR KERJA SISWA

Kelompok :

Nama Anggota kelompok: 1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

Kerjakan soal-soal dibawah ini!

1. Jelaskan peristiwa mengembun!
2. Jelaskan peristiwa menyublim!
3. Sebutkan 2 contoh peristiwa menyublim dan mengembun!

Pertemuan 6

LEMBAR KERJA SISWA

Kelompok :

Nama Anggota kelompok: 1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

Kerjakan soal-soal dibawah ini!

1. Apa yang kamu rasakan saat menyanyikan lagu “Tanah Airku”? Jelaskan.
2. Nilai apa saja yang terkandung pada lagu “Tanah Airku”?
3. Bagaimana caramu mencintai tanah air?

Lampiran

Lembar Pengamatan Afektif, Pengamatan Sikap Sosial, dan Psikomotorik

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Pertemuan 1-6)

A. KI-1 Sikap Spiritual (Pengamatan Afektif)

Indikator Pengamatan Sikap Spiritual

Sikap	Indikator
Ketaatan beribadah	<ul style="list-style-type: none"> - Perilaku patuh terhadap ajaran agama yang dianutnya - Mengajak teman seagama untuk melakukan ibadah bersama - Melaksanakan ibadah sesuai ajaran agama - Melaksanakan ibadah tepat waktu
Perilaku bersyukur	<ul style="list-style-type: none"> - Menjaga kelestarian alam - Selalu merasa gembira dalam melakukan segala hal - Selalu menerima penugasan dengan sikap terbuka - Suka memberi dan menolong sesama
Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum dan sesudah belajar - Mengajak teman berdoa saat mulai kegiatan - Berdoa dengan sungguh-sungguh - Mengingatkan teman untuk selalu berdoa
Toleransi dalam beribadah	<ul style="list-style-type: none"> - Menghargai perbedaan dalam beribadah dan berdoa - Berteman tanpa membedakan agama - Tidak mengejek ajaran agama lain - Tidak mengganggu teman yang sedang beribadah

B. KI-2 Sikap Sosial

Indikator Pengamatan Sikap Sosial

Sikap	Indikator
Jujur	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan soal penilaian tanpa mencontek - Mengatakan dengan sesungguhnya apa yang telah diamati - Mau mengakui kesalahan atau kekeliruan - Membuat laporan diskusi secara transparan
Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti peraturan di sekolah - Masuk kelas tepat waktu - Memakai seragam lengkap dan rapi - Mengumpulkan laporan diskusi tepat waktu
Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan tugas yang menjadi kewajibannya dalam diskusi - Mengakui kesalahan, tidak melemparkan kesalahan kepada teman - Menunjukkan prakarsa untuk mengatasi masalah masalah dalam kelompok - Membuat laporan setelah selesai melakukan kegiatan
Santun	<ul style="list-style-type: none"> - Menghormati orang lain dan menghormati cara bicara yang tepat - Berbicara atau bertutur kata halus dan tidak kasar - Dapat mengendalikan emosi dalam menghadapi masalah pada saat diskusi - Menunjukkan wajah ramah, bersahabat, dan tidak cemberut pada saat penyampaian hasil laporan
Peduli	<ul style="list-style-type: none"> - Ingin tahu dan ingin membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran, perhatian kepada orang lain. - Berpartisipasi dalam kegiatan diskusi - Menolong teman yang mengalami kesulitan - Menjaga keasrian, keindahan, dan kebersihan lingkungan sekolah.
Percaya Diri	<ul style="list-style-type: none"> - Berani tampil di depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusi - Mengungkapkan kritikan membangun terhadap karya orang lain, memberikan pendapat yang kuat untuk mempertahankan pendapatnya. - Memberikan tanggapan terhadap penampilan teman atau kelompok lain - Berani menunjukkan hasil kerjanya baik individu maupun kelompok tanpa takut salah

Keterangan Penskoran:

4: Jika memenuhi empat indikator

3: Jika memenuhi tiga indikator

2: Jika memenuhi dua indikator

1: Jika memenuhi satu indikator

Jumlah Skor Maksimal : $4 \times 4 = 16$

$$\text{Keberhasilan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal (16)}}$$

Jumlah skor maksimal (16)

Kriteria Keberhasilan

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Tingkat Keberhasilan
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (cukup)
0-50	D	K (kurang)

C. Penilaian Psikomotorik

A. Rubrik Mengamati Gambar

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Hasil pengamatan ditulis lengkap, menunjukkan pengetahuan siswa tentang materi yang disajikan	Hasil pengamatan gambar ditulis lengkap, dan pertanyaanpertanyaan yang berkaitan dengan gambar, secara keseluruhan dijawab dengan benar.	Pengamatan gambar ditulis lengkap, dan pertanyaanpertanyaan yang berkaitan dengan gambar sebagian besar dijawab dengan benar.	Hasil pengamatan ditulis cukup lengkap, dan pertanyaan - pertanyaan yang berkaitan dengan gambar beberapa dijawab dengan benar.	Hasil pengamatan ditulis kurang lengkap, dan pertanyaan pertanyaan yang berkaitan dengan gambar hanya sedikit yang dijawab dengan benar.
Keterampilan mengomunikasikan hasil	Penjelasan mudah dipahami, pemilihan kata sesuai dengan bahasa Indonesia baku.	Penjelasan mudah dipahami, pemilihan beberapa kata sesuai dengan bahasa Indonesia baku.	Penjelasan kurang dipahami, pemilihan beberapa kata sesuai/tidak sesuai dengan bahasa Indonesia baku.	Penjelasan sulit dipahami, pemilihan kata tidak sesuai dengan bahasa Indonesia baku.

Lampiran 22

KISI-KISI ANGKET UJI COBA MINAT BELAJAR SISWA

Kelas/ Semester : V/ 2

Tema : Peristiwa dalam Kehidupan

Subtema : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

No	Dimensi	Indikator	NomorSoal		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Kesukaan	Gairah	1, 20, 35	10, 25	5
		Inisiatif	11, 21, 37	4, 30	5
2.	Ketertarikan	Responsif	2, 31	12	3
		Kesegeraan	15, 22, 27	3, 38	5
3.	Perhatian	Konsentrasi	5, 28	14, 36	4
		Ketelitian	13, 33	6, 26	4
4.	Keterlibatan	Kemauan	7, 24	17, 32	4
		Keuletan	18, 19, 23	8, 40	5
		Kerjakeras	9, 29, 39	16, 34	5
Jumlah			23	17	40

Sumber: Sudaryono, dkk (2013:90)

Pedoman Penskoran:

JenisPernyataan	Penskoran			
	SL	SR	KK	TP
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Keterangan:

SL = Selalu (jika melakukan setiap hari (6 hari dalam seminggu))

SR = Sering (jika melakukan tiga sampai lima hari dalam seminggu)

KK = Kadang-kadang (jika melakukan satu sampai dua hari dalam seminggu)

TP = Tidak pernah (jika tidak pernah melakukan sama sekali)

Lampiran 23

ANGKET UJI COBA MINAT BELAJAR
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN
SUBTEMA PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN

NAMA :

KELAS :

NO. ABSEN :

Petunjuk

1. Tulislah identitas terlebih dahulu dengan lengkap!
2. Bacalah pernyataan dengan teliti.
3. Berilah tanda ceklist (√) pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan kamu sebenarnya.
4. Jika ingin mengganti jawaban yang baru, berilah dua garis mendatar pada jawaban sebelumnya (=) kemudian beri tanda (√) pada jawaban yang baru.
5. Apapun jawaban yang kamu pilih tidak mempengaruhi nilaimu di sekolah.

Keterangan:

SL = Selalu (jika melakukan setiap hari (6 hari dalam seminggu))

SR = Sering (jika melakukan tiga sampai lima hari dalam seminggu)

KK = Kadang-kadang (jika melakukan satu sampai dua hari dalam seminggu)

TP = Tidak pernah (jika tidak pernah melakukan sama sekali)

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
2.	Saya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.				
3.	Saya mengerjakan PR ketika di sekolah				
4.	Saya tidak bertanya ketika ada materi yang tidak jelas.				
5.	Saya menegur teman yang mengganggu saat pelajaran berlangsung.				
6.	Saya membaca soal dengan tergesa-gesa.				
7.	Saya berusaha mencari bahan pelajaran di perpustakaan ataupun dari sumber lain.				
8.	Saya mudah menyerah pada saat mengerjakan soal pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
9.	Saya berusaha memahami materi yang terdapat pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
10.	Saya mengantuk ketika guru menjelaskan materi yang terdapat pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
11.	Saya membaca buku siswa Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan sebelum mengikuti pembelajaran.				
12.	Saya asyik dengan pikiran sendiri ketika guru menjelaskan materi.				
13.	Saya mengerjakan soal yang mudah terlebih dahulu.				
14.	Saya mengganggu teman saat pelajaran sedang berlangsung.				
15.	Saya menyiapkan buku dan alat tulis sebelum pelajaran dimulai.				
16.	Saya menggunakan waktu luang di rumah untuk bermain.				
17.	Saya merasa malu ketika disuruh maju kedepan kelas oleh guru.				
18.	Saya belajar lebih giat lagi ketika mendapat nilai jelek pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
19.	Saya mengerjakan soal evaluasi dengan kemampuan saya sendiri.				
20.	Saya senang mengerjakan soal pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
21.	Saya menyiapkan pertanyaan sebelum pembelajaran dimulai.				
22.	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu.				
23.	Saya pantang menyerah saat mengerjakan soal yang sulit pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
24.	Saya ingin mendapatkan nilai yang lebih bagus dari sebelumnya.				
25.	Saya malas mengikuti pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
26.	Saya tergesa-gesa dalam menjawab tugas yang akan dikumpulkan kepada guru.				
27.	Saya segera duduk di tempat duduk saya ketika pelajaran akan dimulai.				
28.	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik.				
29.	Saya mendiskusikan materi pembelajaran				

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
	Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan teman sekelas.				
30.	Saya mengabaikan materi yang telah diajarkan di sekolah ketika dirumah.				
31.	Saya bertanya mengenai materi yang belum dipahami ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya.				
32.	Saya bersikap cuek dengan nilai yang saya dapatkan.				
33.	Saya meneliti jawaban sebelum dikumpulkan kepada guru.				
34.	Saya tidak mencatat materi pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yang dijelaskan guru.				
35.	Saya suka belajar materi yang terdapat pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan				
36.	Saya berbicara dengan teman saat guru menjelaskan materi.				
37.	Saya mengerjakan soal-soal latihan di rumah.				
38.	Saya masih berada di luar ruang kelas ketika proses pembelajaran berlangsung.				
39.	Saya berusaha memiliki buku siswa Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
40.	Saya mengabaikan materi yang saya anggap sulit.				

LEMBAR VALIDASI ANGKET MINAT BELAJAR

PENILAI AHLI 1

Petunjuk!

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa kisi-kisi dan butir-butir angket motivasi, berilah tanda centang (√), jika butir soal sesuai dengan kriteria telaah, dan tanda silang (X), jika butir soal tidak sesuai dengan kriteria telaah pada tabel yang tersedia.

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A.	Materi																				
1.	Pernyataan/soal sudah sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Aspek yang diukur pada setiap pernyataan sudah sesuai dengan tuntutan dalam kisi-kisi (misal untuk tes sikap: aspek kognisi, afeksi, atau konasinya dan pernyataan positif atau negatifnya).	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
B.	Konstruksi																				
3.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat (tidak melebihi 20 kata) dan jelas.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang tidak relevan objek yang dipersoalkan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	atau kalimatnya merupakan pernyataan yang diperlukan saja.																				
5.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang mengacu pada masa lalu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7.	Kalimatnya bebas dari pernyataan faktual atau dapat diinterpretasikan sebagai fakta.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang dapat diinterpretasikan lebih dari satu cara.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang mungkin disetujui atau dikosongkan oleh hampir semua responden.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Setiap pernyataan hanya berisi satu gagasan secara lengkap.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
11.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang tidak pasti, seperti semua, selalu, kadang-kadang, tidak satupun, tidak pernah.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
12.	Jangan banyak mempergunakan kata hanya, sekedar, semata-mata. Gunakanlah seperlunya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
C.	Bahasa																				
13	Bahasa soal komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa atau responden.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
14.	Soal menggunakan bahasa Indonesia baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
15.	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Bagian kedua

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
A.	Materi																				
1.	Pernyataan/soal sudah sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Aspek yang diukur pada setiap pernyataan sudah sesuai dengan tuntutan dalam kisi-kisi (misal untuk tes sikap:	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	aspek kognisi, afeksi, atau konasinya dan pernyataan positif atau negatifnya).																				
B.	Konstruksi																				
3.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat (tidak melebihi 20 kata) dan jelas.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang tidak relevan objek yang dipersoalkan atau kalimatnya merupakan pernyataan yang diperlukan saja.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang mengacu pada masa lalu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7.	Kalimatnya bebas dari pernyataan faktual atau dapat diinterpretasikan sebagai fakta.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang dapat	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	diinterpretasikan lebih dari satu cara.																				
9.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang mungkin disetujui atau dikosongkan oleh hampir semua responden.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Setiap pernyataan hanya berisi satu gagasan secara lengkap.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
11.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang tidak pasti, seperti semua, selalu, kadang-kadang, tidak satupun, tidak pernah.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
12.	Jangan banyak mempergunakan kata hanya, sekedar, semata-mata. Gunakanlah seperlunya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Bahasa																				
13.	Bahasa soal komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa atau responden.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
14.	Soal menggunakan bahasa Indonesia baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
15.	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Mengetahui,
Penilai Ahli 1



Drs. Utoyo, M.Pd.

NIP 19620619 198703 1 001

LEMBAR VALIDASI ANGKET MINAT BELAJAR

PENILAI AHLI 2

Petunjuk!

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa kisi-kisi dan butir-butir angket motivasi, berilah tanda centang (√), jika butir soal sesuai dengan kriteria telaah, dan tanda silang (X), jika butir soal tidak sesuai dengan kriteria telaah pada tabel yang tersedia.

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A.	Materi																				
1.	Pernyataan/soal sudah sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Aspek yang diukur pada setiap pernyataan sudah sesuai dengan tuntutan dalam kisi-kisi (misal untuk tes sikap: aspek kognisi, afeksi, atau konasinya dan pernyataan positif atau negatifnya).	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
B.	Konstruksi																				
3.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat (tidak melebihi 20 kata) dan jelas.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang tidak relevan objek yang dipersoalkan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	atau kalimatnya merupakan pernyataan yang diperlukan saja.																				
5.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang mengacu pada masa lalu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7.	Kalimatnya bebas dari pernyataan faktual atau dapat diinterpretasikan sebagai fakta.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang dapat diinterpretasikan lebih dari satu cara.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang mungkin disetujui atau dikosongkan oleh hampir semua responden.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Setiap pernyataan hanya berisi satu gagasan secara lengkap.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
11.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang tidak pasti, seperti semua, selalu, kadang-kadang, tidak satupun, tidak pernah.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
13.	Jangan banyak mempergunakan kata hanya, sekedar, semata-mata. Gunakanlah seperlunya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
C.	Bahasa																				
13	Bahasa soal komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa atau responden.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
14.	Soal menggunakan bahasa Indonesia baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
15.	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Bagian kedua


No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
A.	Materi																				
1.	Pernyataan/soal sudah sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Aspek yang diukur pada setiap pernyataan sudah sesuai dengan tuntutan dalam kisi-kisi (misal untuk tes sikap:	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	aspek kognisi, afeksi, atau konasinya dan pernyataan positif atau negatifnya).																				
B.	Konstruksi																				
3.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat (tidak melebihi 20 kata) dan jelas.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang tidak relevan objek yang dipersoalkan atau kalimatnya merupakan pernyataan yang diperlukan saja.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang mengacu pada masa lalu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7.	Kalimatnya bebas dari pernyataan faktual atau dapat diinterpretasikan sebagai fakta.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang dapat	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	diinterpretasikan lebih dari satu cara.																				
9.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang mungkin disetujui atau dikosongkan oleh hampir semua responden.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Setiap pernyataan hanya berisi satu gagasan secara lengkap.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
11.	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang tidak pasti, seperti semua, selalu, kadang-kadang, tidak satupun, tidak pernah.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
12.	Jangan banyak mempergunakan kata hanya, sekedar, semata-mata. Gunakanlah seperlunya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Bahasa																				
13.	Bahasa soal komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa atau responden.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
14.	Soal menggunakan bahasa Indonesia baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
15.	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Mengetahui,
Penilai Ahli II


Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP. _

KISI-KISI SOAL TEMATIK TES UJI COBA

Nama Satuan : SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas/ Semester : V/ 2
Subtema : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
Muatan: IPS 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	1. Siswa dapat menjelaskan arti penjajahan bagi bangsa Indonesia.	Pilihan Ganda	C1	1	√			B
				21				A
	2. Siswa dapat menyebutkan bangsa-bangsa eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia.	Pilihan Ganda	C1	2	√			B
				22				A
	3. Siswa dapat menjelaskan faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra di Indonesia.	Pilihan Ganda	C2	3		√		B
				23				C

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
	4. Siswa dapat menjelaskan kebijakan-kebijakan pada masa pemerintahan kolonial Inggris	Pilihan Ganda	C2	4		√		D
				24				B
	5. Disajikan daftar tokoh-tokoh perlawanan, siswa dapat menggolongkan tokoh yang melakukan perlawanan terhadap Belanda.	Pilihan Ganda	C3	5			√	D
				25				D
	6. Disajikan sebuah gambar, siswa dapat menyebutkan nama tokoh berdasarkan gambar tersebut.	Pilihan Ganda	C2	6	√			A
				26				B
SBdP 3.2 Memahami tangga nada	7. Siswa dapat menjelaskan pengertian tangga nada.	Pilihan Ganda	C1	7	√			A
				27				A

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
	8. Siswa dapat menjelaskan pengertian tangga nada diatonis minor.	Pilihan Ganda	C1	8	√			C
				28				D
	9. Disajikan beberapa lagu, siswa dapat menggolongkan lagu yang bersifat nasionalisme dan berirama semangat.	Pilihan Ganda	C3	9			√	C
				29				A
	10. Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri lagu wajib	Pilihan Ganda	C2	10		√		B
				30				B
Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting	11. Siswa dapat mengidentifikasi makna dari kosakata baku “panen”.	Pilihan Ganda	C2	11		√		B

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	12. Siswa dapat mengidentifikasi kata baku.	Pilihan Ganda	C2	31				A
				12		√		B
				32				D
PPKn 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	13. Disajikan sebuah gambar, siswa dapat mengidentifikasi ras yang terdapat pada gambar tersebut.	Pilihan Ganda	C3	13			√	B
				33				A
	14. Siswa dapat menyebutkan faktor penyebab keragaman bangsa Indonesia	Pilihan Ganda	C2	14		√		A
				34				C

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
	15. Siswa dapat menjelaskan pengertian sistem kekerabatan.	Pilihan Ganda	C2	15		√		A
				35				B
	16. Siswa dapat menyebutkan suku yang termasuk ras proto melayu.	Pilihan Ganda	C2	16		√		C
				36				A
IPA 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	17. Siswa dapat menjelaskan pengertian benda gas	Pilihan Ganda	C2	17		√		B
				37				B
	18. Siswa dapat menjelaskan pengertian peristiwa mengembun	Pilihan Ganda	C2	18		√		C
				38				B
	19. Disajikan sebuah daftar, siswa dapat menggolongkan	Pilihan Ganda	C2	19			√	C
39							B	

Kompetensi Dasar	Indikator Soal contoh peristiwa menyublim.	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
	20. Siswa dapat mengidentifikasi peristiwa mengembun.	Pilihan Ganda	C2	20		√		A
				40				D
Jumlah					10	20	10	

Keterangan:

C1 = Pengetahuan C2 = Pemahaman C3 = Penerapan	NA = $\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$
--	---

Lampiran 27

Nama	:
No Absen	:

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas : V (Lima)
Subtema : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Waktu Pelaksanaan : 45 menit

PETUNJUK:

1. Tuliskan nama lengkap dan nomor absen pada kolom yang telah disediakan
2. Kerjakan soal secara individu
3. Cermati tiap soal dan telitilah dalam menjawab
4. Kerjakan soal yang dianggap paling mudah terlebih dahulu

Berilah tanda silang (x) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang kamu anggap paling benar!

1. Penjajahan merupakan peristiwa yang menyedihkan karena rakyat yang dijajah mengalami
 - a. pendidikan
 - b. penindasan
 - c. petualangan
 - d. perjuangan
2. Bangsa Eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia pada tahun 1511 adalah
 - a. Spanyol
 - b. Portugis
 - c. Jepang
 - d. Inggris
3. Bangsa Eropa melakukan penjelajahan samudra di Indonesia dilatarbelakangi adanya glory yang artinya
 - a. mencari kekayaan
 - b. mencari kejayaan
 - c. mencari rempah-rempah
 - d. menyebarkan agama nasrani

4. Salah satu kebijakan pemerintahan kolonial Inggris di bidang ekonomi adalah
- Melarang perdagangan budak
 - Raffles menulis buku History of Java
 - Merintis kebun Raya Bogor
 - Melakukan sistem sewa tanah
5. Berikut adalah daftar nama tokoh-tokoh perlawanan.
- Sultan Ali Mughayat Syah
 - Sultan Alaudin Riayat Syah
 - Sultan Hasanuddin
 - Sultan Ageng Tirtayasa
- Tokoh yang melakukan perlawanan terhadap Belanda adalah nomor
- 1) dan 2)
 - 2) dan 3)
 - 1) dan 4)
 - 3) dan 4)
6. Perhatikan gambar tokoh perlawanan disamping. Nama tokoh disamping adalah
- Pangeran Antasari
 - Douwes Dekker
 - Pangeran Pattimura
 - Sisingamangaraja
7. Tangga nada adalah susunan berjenjang dari nada-nada
- pokok
 - beraturan
 - tidak beraturan
 - mayor
8. Tangga nada diatonis minor adalah tangga nada yang tersusun oleh
- duabelas not
 - sepuluh not
 - delapan not
 - tujuh not
9. Berikut adalah daftar lagu-lagu yang ada di Indonesia.
- Rayuan Pulau Kelapa
 - Kicir-kicir
 - Suwe ora jamu
 - Tanah Airku



Lagu daerah yang memiliki irama semangat dan nasionalisme ditunjukkan oleh nomor

- a. 1) dan 2)
 - b. 2) dan 3)
 - c. 1) dan 4)
 - d. 3) dan 4)
10. Dibawah ini yang merupakan ciri-ciri lagu wajib, yaitu
- a. menceritakan keadaan lingkungan
 - b. berirama hymne
 - c. menanamkan sikap rasionalisme
 - d. dihayati sesuai keinginan pendengar
11. Dibawah ini yang termasuk makna dari kata “panen” adalah
- a. pemungutan hasil perdagangan
 - b. pemungutan hasil pertanian
 - c. pemungutan hasil perindustrian
 - d. pemungutan hasil pertambangan
12. Dibawah ini yang merupakan kata baku adalah
- a. kolonial
 - b. penjajah
 - c. edukasi
 - d. konggres
13. Perhatikan Gambar dibawah ini!



Ras yang dimiliki oleh gambar diatas adalah

- a. Kaukasoid
 - b. Mongoloid
 - c. Negroid
 - d. Melayu
14. Dibawah ini faktor yang menyebabkan keragaman bangsa Indonesia adalah
- a. perbedaan letak geografis
 - b. perbedaan letak astronomis
 - c. perbedaan pendapat
 - d. perbedaan pandangan

15. Sistem kekerabatan adalah sistem keturunan yang dianut berdasarkan garis
- ayah
 - paman
 - nenek
 - adik
16. Dibawah ini merupakan suku yang termasuk ras proto melayu, *kecuali*
- suku Batak
 - suku Dayak
 - suku Minang
 - suku Toraja
17. Benda gas adalah benda yang bentuknya
- berubah-ubah dan tetap
 - tidak tetap dan berubah-ubah
 - tidak berubah dan tidak tetap
 - tetap dan berubah-ubah
18. Mengembun adalah peristiwa perubahan wujud benda
- padat menjadi gas
 - cair menjadi padat
 - gas menjadi cair
 - gas menjadi padat
19. Berikut adalah daftar peristiwa perubahan wujud benda.
- titik-titik air pada gelas yang berisi es
 - bau wangi dari kamper yang diletakkan diruangan
 - cucian basah yang dijemur
 - pembuatan es kering dari gas karbondioksida
 - mencetak perkakas dari logam
- Contoh peristiwa menyublim ditunjukkan oleh nomor
- 1) dan 2)
 - 1) dan 5)
 - 2) dan 4)
 - 2), 3) dan 4)
20. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas merupakan contoh peristiwa

- a. mengembun
 - b. menguap
 - c. mencair
 - d. menyublim
21. Peristiwa tidak menyenangkan yang dialami oleh bangsa Indonesia karena adanya keinginan bangsa-bangsa Eropa untuk menguasai rempah-rempah disebut
- a. Penjajahan
 - b. Penjelajahan
 - c. Penindasan
 - d. Pemberontakan
22. Bangsa Eropa yang pertama kali mendarat di Indonesia adalah
- a. Portugis
 - b. Belanda
 - c. Perancis
 - d. Jepang
23. Salah satu pendorong bangsa Eropa ke Indonesia adalah untuk mencari kejayaan yang disebut
- a. Gospel
 - b. Gold
 - c. Glory
 - d. Golden
24. Dibawah ini yang *bukan* kebijakan pemerintahan kolonial inggris di bidang ekonomi adalah
- a. menghapus contingenten
 - b. menguasai pelabuhan-pelabuhan penting
 - c. petani harus membayar uang sewa
 - d. semua tanah dianggap milik negara
25. Berikut adalah daftar gambar tokoh-tokoh perlawanan.
- 1) Sultan Iskandar Muda
 - 2) Sultan Hasanuddin
 - 3) Pattimura
 - 4) Sultan Ali Mughayat Syah
 - 5) Pangeran Antasari
- Tokoh yang melakukan perlawanan terhadap Belanda adalah nomor
- a. 1) dan 4)
 - b. 2) dan 3)
 - c. 1) dan 5)
 - d. 2), 3), dan 5)

26. Perhatikan gambar tokoh perlawanan dibawah ini!



Nama Tokoh diatas adalah

- a. Pangeran Antasari
 - b. Douwes Dekker
 - c. Sultan Iskandar Muda
 - d. Stamford Raffles
27. Susunan berjenjang dari nada-nada pokok disebut
- a. tangga nada
 - b. harmoni
 - c. irama nada
 - d. susunan nada
28. Tangga nada yang intervalnya tersusun oleh delapan not disebut tangga nada....
- a. pentatonis
 - b. diatonis
 - c. kromatis
 - d. diatonis minor
29. Lagu daerah di bawah ini yang termasuk jenis lagu yang memiliki irama semangat dan nasionalisme adalah
- a. Indonesia raya
 - b. ilir-ilir
 - c. bungong jeumpa
 - d. suwe ora jamu
30. Lagu menggunakan irama yang penuh semangat dan dihayati sesuai dengan makna lagu merupakan ciri dari
- a. lagu daerah
 - b. lagu wajib
 - c. lagu Nusantara
 - d. lagu modern
31. Pengambilan hasil pertanian adalah arti dari kata
- a. panen
 - b. petani
 - c. hasil
 - d. eksplor

32. Dibawah ini yang termasuk kata baku adalah
- expor
 - konggres
 - colonial
 - edukasi

33. Perhatikan gambar dibawah ini!



Ras yang dimiliki oleh gambar diatas adalah

- kaukasoid
 - negroid
 - khusus
 - mongoloid
34. Dibawah ini yang *bukan* faktor penyebab keragaman bangsa Indonesia adalah
- perbedaan letak geografis
 - perbedaan ras
 - perbedaan letak astronomis
 - perbedaan bahasa
35. Sistem keturunan yang dianut oleh suku bangsa berdasarkan garis ibu, ayah, maupun keduanya disebut
- sistem keanekaragaman
 - sistem kekerabatan
 - sistem persaudaraan
 - sistem pertemanan
36. Dibawah ini yang termasuk suku ras proto melayu adalah
- suku Dayak
 - suku Minang
 - suku Betawi
 - suku Aceh
37. Benda yang memiliki karakteristik bentuknya tidak tetap dan berubah-ubah di disebut
- benda cair
 - benda gas
 - benda padat

- d. benda keras
38. Peristiwa perubahan wujud dari gas menjadi cair disebut
- menguap
 - mengembun
 - menyublim
 - membeku

39. Berikut adalah daftar peristiwa perubahan wujud benda.

- Bau wangi dari kamper yang diletakkan diruangan
- pembuatan es kering dari gas karbondioksida

Daftar tersebut merupakan contoh peristiwa perubahan wujud benda

- Mengembun
 - menyublim
 - mencair
 - menguap
40. Gambar dibawah ini yang termasuk peristiwa mengembun adalah

a.



b.



c.



d.



Validasi Soal Oleh Tim Ahli I (Drs. Utoyo, M.Pd)

TELAAH SOAL PILIHAN GANDA

Subtema : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Kelas/Semester : V/II

Petunjuk!

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa kisi-kisi dan butir-butir evaluasi pembelajaran, berilah tanda centang (√), jika butir soal sesuai dengan kriteria telaah, dan tanda silang (X), jika butir soal tidak sesuai dengan kriteria telaah pada kolom yang tersedia.

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda).	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi).	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Hanya ada satu kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
B.	Konstruksi																				
5.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperukan saja.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7.	Pokok soal tidak memberi perunjuk kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Pokok soal bebas dan pernyataan bersifat negatife ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban homogeny dan logis ditinjau dari segi materi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.	×	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×	×	√
11.	Panjang pilihan jawaban relatif sama.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
12.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan “semua jawaban di atas salah/benar” dan sejenisnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
13.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.	×	×	×	×	√	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×	×	×	×	√	×

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
14.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Bahasa																				
15.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
16.	Menggunakan bahasa yang komunikatif.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
18.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Bagian Kedua

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda).	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi).	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Hanya ada satu kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
B.	Konstruksi																				
5.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperukan saja.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7.	Pokok soal tidak member perunjuk kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
8.	Pokok soal bebas dan pernyataan bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.	×	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×	√
11.	Panjang pilihan jawaban relatif sama.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
12.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan “semua jawaban di atas salah/benar” dan sejenisnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
13.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
14.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Bahasa																				
15.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	Indonesia.																				
16.	Menggunakan bahasa yang komunikatif.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
18.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Mengetahui,
Penilai Ahli I,



Drs. Utoyo, M.Pd.

NIP 19620619 198703 1 001

Validasi Soal Oleh Tim Ahli II (Febriryanti, S.Pd)

TELAAH SOAL PILIHAN GANDA

Subtema : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Kelas/Semester : V/II

Petunjuk!

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa kisi-kisi dan butir-butir evaluasi pembelajaran, berilah tanda centang (√), jika butir soal sesuai dengan kriteria telaah, dan tanda silang (X), jika butir soal tidak sesuai dengan kriteria telaah pada kolom yang tersedia.

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda).	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi).	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Hanya ada satu kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
B.	Konstruksi																				
5.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperukan saja.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7.	Pokok soal tidak memberi perunjuk kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Pokok soal bebas dan pernyataan bersifat negatife ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban homogeny dan logis ditinjau dari segi materi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.	×	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×	×	√
11.	Panjang pilihan jawaban relatif sama.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
12.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan “semua jawaban di atas salah/benar” dan sejenisnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
13.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.	×	×	×	×	√	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×	×	×	×	√	×
14.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
C.	Bahasa																				
15.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
16.	Menggunakan bahasa yang komunikatif.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
18.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Bagian Kedua

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda).	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi).	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Hanya ada satu kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
B.	Konstruksi																				
5.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperukan saja.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7.	Pokok soal tidak member perunjuk kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Pokok soal bebas dan pernyataan bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan	×	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	berfungsi.																				
11.	Panjang pilihan jawaban relatif sama.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
12.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan “semua jawaban di atas salah/benar” dan sejenisnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
13.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kesilnya angka atau kronologisnya.	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
14.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Bahasa																				
15.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
16.	Menggunakan bahasa yang komunikatif.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
18.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.																				

Mengetahui,
Penilai Ahli II,



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP. _

TABULASI NILAI UJI COBA ANGKET MINAT BELAJAR

Nomor Rekap	Nomor Item Pernyataan																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	4	4	2	3	2	3	2	4	4	3	4	1	2	3	4	3	3	2	3	4
2.	2	3	3	2	1	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2
3.	4	3	3	3	1	4	4	1	3	4	1	1	4	4	4	1	3	4	2	1
4.	3	4	3	4	3	4	1	4	4	3	4	4	2	3	4	2	1	3	2	3
5.	4	3	3	3	1	3	1	1	4	4	4	3	3	3	4	2	3	2	4	4
6.	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4
7.	4	4	4	2	1	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4	2	3	4	4	4
8.	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4
9.	4	4	3	3	2	4	1	4	4	4	2	4	2	4	2	3	3	2	4	4
10.	3	3	4	3	1	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	2	4	3	3	3
11.	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	1	1	4	2	3	4	4	4
12.	3	4	3	3	2	1	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	4	4	4
13.	4	4	2	3	1	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	2	4	3	3	3
14.	2	3	3	3	3	2	2	2	3	4	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3
15.	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4
16.	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4
17.	3	4	3	4	3	3	1	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3
18.	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4
19.	4	2	3	2	2	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	1	3	4	4	4
20.	4	4	3	4	1	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21.	2	3	1	4	2	1	2	2	2	4	1	2	3	3	4	1	3	3	2	4
22.	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	2	4	2	4	4	3	3	4	4	4
23	4	4	1	2	1	1	3	1	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	2	1

24.	3	4	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2
25.	3	4	3	3	1	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4
26.	4	4	2	1	2	3	4	3	4	4	4	3	2	3	4	3	1	2	1	1
27.	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	4	3	3
28.	4	3	3	4	4	3	2	2	4	4	2	4	4	3	4	2	2	4	4	4
29.	4	2	3	2	2	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	1	3	4	4	4
30.	4	2	3	2	2	3	2	4	3	4	2	3	1	4	4	1	1	2	3	4

Nomor Rekap	Nomor Item Pernyataan																				SKOR TOTAL
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1.	4	2	2	2	1	3	2	2	4	1	2	3	2	3	4	3	2	1	3	3	109
2.	2	3	3	4	3	3	3	4	2	4	2	3	3	4	2	3	3	3	3	4	115
3.	3	2	4	1	1	2	2	4	4	2	2	4	4	1	3	4	2	1	2	3	106
4.	4	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	128
5.	3	3	2	4	4	3	3	3	3	2	2	4	4	3	4	3	3	3	2	4	121
6.	4	4	3	4	4	2	4	3	4	2	2	4	4	4	3	3	3	4	4	1	127
7.	1	4	4	4	4	3	4	4	2	4	1	4	3	3	3	3	4	4	1	4	130
8.	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	145
9.	1	4	2	4	4	3	4	4	2	3	2	3	2	4	2	3	4	4	2	3	123
10.	4	3	3	4	4	4	4	3	2	2	2	4	3	4	3	4	4	4	3	2	129
11.	2	4	1	4	4	3	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	127
12.	2	4	3	4	4	4	4	4	3	1	4	3	4	3	3	3	3	4	4	1	130
13.	4	3	1	4	4	4	4	3	2	2	2	4	3	4	3	4	4	4	3	2	127
14.	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	107
15.	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	145

16.	1	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	146
17.	1	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	1	4	1	3	130
18.	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	141
19.	2	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	138
20.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	152
21.	1	3	2	4	4	1	3	4	3	1	3	3	1	2	4	3	4	2	2	1	100
22.	2	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	1	4	2	3	126
23.	3	4	4	2	1	1	3	4	2	1	3	3	4	1	3	4	4	3	4	3	110
24.	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	106
25.	1	4	3	4	4	3	4	4	2	2	2	4	4	3	3	4	1	3	1	3	127
26.	2	3	2	1	3	3	4	4	2	3	2	3	4	3	2	1	4	3	2	3	109
27.	2	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	125
28.	3	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3	2	129
29.	2	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	137
30.	4	2	4	4	4	1	4	3	2	3	2	4	3	4	4	3	4	4	4	2	119

TABULASI NILAI UJI COBA SOAL TES

Nomor Rekap	Nomor Soal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
2.	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1
3.	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1
4.	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
5.	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0
6.	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0
7.	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1
8.	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
9.	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0
10.	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0
11.	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0
12.	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1
13.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1
14.	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0
15.	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1
16.	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1
17.	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18.	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0
19.	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
20.	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0
21.	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
22.	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0
23.	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1
24.	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0

25.	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1
26.	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
27.	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0
28.	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
29.	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
30.	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1

Nomor Rekap	Nomor Soal																				SKOR TOTAL
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1.	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	24
2.	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23
3.	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	22
4.	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27
5.	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	16
6.	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	13
7.	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	20
8.	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	29
9.	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	20
10.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	11
11.	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	24
12.	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	18
13.	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	24
14.	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
15.	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	23
16.	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	22
17.	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	33
18.	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	22
19.	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	8
20.	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	16

21.	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	11
22.	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	24
23.	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	21
24.	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	20
25.	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	29
26.	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6
27.	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	21
28.	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	28
29.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	30
30.	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	30

Lampiran 32

Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Uji Coba Angket Minat Belajar

$r_{\text{tabel}} = 0,361$; Taraf Signifikansi= 5%; dan $n = 30$

Nomor Item	<i>Pearson Correlation</i>	Validitas	Nomor Item	<i>Pearson Correlation</i>	Validitas
1	0,428*	Valid	21	-0,099	Tidak Valid
2	0,119	Tidak Valid	22	0,611**	Valid
3	0,442*	Valid	23	0,438*	Valid
4	-0,007	Tidak Valid	24	0,601**	Valid
5	0,378*	Valid	25	0,313	Tidak Valid
6	0,420*	Valid	26	0,584**	Valid
7	0,359	Tidak Valid	27	0,577**	Valid
8	0,640*	Valid	28	0,340	Tidak Valid
9	0,447*	Tidak Valid	29	0,247	Tidak Valid
10	0,238	Tidak Valid	30	0,520**	Valid
11	0,429*	Valid	31	0,380*	Valid
12	0,791*	Valid	32	0,559**	Valid
13	0,251	Tidak Valid	33	0,483**	Valid
14	0,406*	Valid	34	0,639**	Valid
15	0,006	Tidak Valid	35	0,425*	Valid
16	0,100	Tidak Valid	36	0,380*	Valid
17	0,398*	Valid	37	-0,001	Tidak Valid
18	0,626*	Valid	38	0,580**	Valid
19	0,513**	Valid	39	0,361*	Valid
20	0,570**	Valid	40	0,222	Valid

Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Angket Minat Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.887	27

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach'S Alpha if Item Deleted
Item 1	82.57	139.289	.363	.885
Item 3	83.50	137.017	.419	.883
Item 5	83.93	135.513	.342	.886
Item 6	83.07	135.857	.345	.886
Item 8	82.87	129.223	.633	.878
Item 9	82.60	140.317	.363	.885
Item 11	83.27	137.168	.303	.887
Item 12	82.83	128.557	.771	.875
Item 14	82.67	139.057	.344	.885
Item 17	83.33	137.885	.335	.885
Item 18	82.93	134.202	.563	.880
Item 19	82.90	134.162	.479	.882
Item 20	82.80	131.614	.563	.880
Item 22	82.77	135.426	.568	.881
Item 23	83.17	136.420	.355	.885
Item 24	82.67	131.540	.584	.879
Item 26	83.13	133.292	.531	.881
Item 27	82.70	134.355	.523	.881
Item 30	83.43	133.633	.445	.883
Item 31	83.37	137.275	.325	.886
Item 32	82.57	139.013	.533	.883
Item 33	82.77	137.495	.386	.884

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach'S Alpha if Item Deleted
Item 34	82.83	131.592	.648	.878
Item 35	82.80	139.062	.381	.884
Item 36	82.90	139.955	.311	.886
Item 38	82.77	132.668	.534	.881
Item 39	83.20	137.752	.289	.887

Lampiran 33

Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Uji Coba Soal Tes

$r_{\text{tabel}} = 0,361$; Taraf Signifikansi= 5%; dan $n = 30$

Nomor Item	<i>Pearson Correlation</i>	Validitas	Nomor Item	<i>Pearson Correlation</i>	Validitas
1	0,510**	Valid	21	0,320	Tidak Valid
2	0,068	Tidak Valid	22	0,652**	Valid
3	-0,037	Tidak Valid	23	0,510**	Valid
4	0,624**	Valid	24	0,069	Tidak Valid
5	0,652**	Valid	25	0,189	Tidak Valid
6	-0,108	Tidak Valid	26	0,464**	Valid
7	0,652**	Valid	27	0,158	Tidak Valid
8	0,377*	Valid	28	0,151	Tidak Valid
9	-0,227	Tidak Valid	29	0,549**	Valid
10	0,232	Tidak Valid	30	0,496**	Valid
11	0,290	Tidak Valid	31	0,549**	Valid
12	0,510**	Valid	32	0,151	Tidak Valid
13	0,312	Tidak Valid	33	0,652**	Valid
14	0,624**	Valid	34	0,147	Tidak Valid
15	-0,004	Tidak Valid	35	0,538**	Valid
16	0,496**	Valid	36	0,065	Tidak Valid
17	0,652**	Valid	37	0,340	Tidak Valid
18	0,377*	Valid	38	0,438*	Valid
19	0,496**	Valid	39	0,211	Tidak Valid
20	0,525**	Valid	40	0,549**	Valid

Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Uji Coba

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.897	22

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach'S Alpha if Item Deleted
Item 1	11.50	31.362	.494	.892
Item 4	11.50	31.224	.520	.892
Item 5	11.37	31.137	.604	.890
Item 7	11.37	31.137	.604	.890
Item 8	11.77	32.530	.294	.898
Item 12	11.50	31.362	.494	.892
Item 14	11.50	31.224	.520	.892
Item 16	11.83	31.661	.495	.892
Item 17	11.37	31.137	.604	.890
Item 18	11.77	32.530	.294	.898
Item 19	11.83	31.661	.495	.892
Item 20	11.63	31.206	.513	.892
Item 22	11.37	31.137	.604	.890
Item 23	11.50	31.362	.494	.892
Item 26	11.53	31.706	.424	.894
Item 29	11.43	31.220	.545	.891
Item 30	11.83	31.661	.495	.892
Item 31	11.43	31.220	.545	.891
Item 33	11.37	31.137	.604	.890
Item 35	11.43	31.289	.531	.892
Item 38	11.83	32.213	.383	.895
Item 40	11.43	31.220	.545	.891

Lampiran 34

Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba

No.	Nomor Item	Indeks Kesukaran	Kategori
1.	1	0,6	Sedang
2.	4	0,6	Sedang
3.	5	0,73	Mudah
4.	7	0,73	Mudah
5.	8	0,33	Sedang
6.	12	0,6	Sedang
7.	14	0,6	Sedang
8.	16	0,27	Sukar
9.	17	0,73	Mudah
10.	18	0,33	Sedang
11.	19	0,27	Sukar
12.	20	0,47	Sedang
13.	22	0,73	Mudah
14.	23	0,6	Sedang
15.	26	0,57	Sedang
16.	29	0,67	Sedang
17.	30	0,27	Sukar
18.	31	0,67	Sedang
19.	33	0,73	Mudah
20.	35	0,66	Sedang
21.	38	0,27	Sukar
22.	40	0,67	Sedang

Lampiran 35**Hasil Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba**

No.	Nomor Item	Indeks Kesukaran	Kategori
1.	1	0,32	Cukup
2.	4	0,46	Baik
3.	5	0,43	Baik
4.	7	0,44	Baik
5.	8	0,36	Cukup
6.	12	0,32	Cukup
7.	14	0,45	Baik
8.	16	0,37	Cukup
9.	17	0,44	Baik
10.	18	0,36	Cukup
11.	19	0,37	Cukup
12.	20	0,47	Baik
13.	22	0,44	Baik
14.	23	0,32	Cukup
15.	26	0,26	Cukup
16.	29	0,45	Baik
17.	30	0,37	Cukup
18.	31	0,45	Baik
19.	33	0,44	Baik
20.	35	0,47	Baik
21.	38	0,37	Cukup
22.	40	0,45	Baik

Lampiran 36

LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN

Nama	: Intan Dwi Candra
NIM	: 1401416064
Jurusan/Fakultas	: PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kelas/Semester	: V/2
Pertemuan ke	: ... <u>1</u> ...

No	Item Penilaian	Skor				
		4	3	2	1	
1	Membuka Pelajaran					
	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	Baik	✓			Tidak Baik
	Memotivasi siswa	Baik		✓		Tidak Baik
	Menyampaikan apersepsi	Baik		✓		Tidak Baik
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik	✓			Tidak Baik
	Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan	Baik		✓		Tidak Baik
2	Kegiatan Inti					
a.	Penguasaan Materi					
	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai kompetensi yang akan dicapai	Sesuai	✓			Tidak Sesuai
	Menerapkan konsep materi pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman kehidupan siswa.	Baik		✓		Tidak Baik
b.	Model/Pendekatan/Strategi					
	Mencerminkan pembelajaran aktif atau pembelajaran saintifik	Baik		✓		Tidak Baik
	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok/tim	Baik	✓			Tidak Baik
	Menjelaskan aturan-aturan dalam melakukan <i>games</i>	Baik		✓		Tidak Baik

No	Item Penilaian	Skor				
		4	3	2	1	
	Membagi setiap perwakilan kelompok dalam setiap meja <i>tournament</i>	Baik	✓			Tidak Baik
	Membagikan kartu soal pada setiap meja <i>tournament</i>	Baik	✓			Tidak Baik
	Melakukan penilaian proses belajar	Baik		✓		Tidak Baik
	Pengelolaan Kelas	Baik		✓		Tidak Baik
	Penggunaan Bahasa	Baik	✓			Tidak Baik
	Kepekaan Sosial	Baik		✓		Tidak Baik
	Kepribadian	Baik	✓			Tidak Baik
c.	Menutup Pembelajaran					
	Merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa	Baik		✓		Tidak Baik
	Melaksanakan evaluasi pembelajaran	Baik	✓			
	Melakukan refleksi dan tindak lanjut	Baik		✓		Tidak Baik
Jumlah						

$$\text{Nilai Pelaksanaan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{80} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{69}{80} \times 100 = 86,25$$

Sidoarjo, 9 Maret 2020

Pengamat



Febri Riyanti, S.Pd.SD

NIP_

Lampiran 37

LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN

Nama	: Intan Dwi Candra
NIM	: 1401416064
Jurusan/Fakultas	: PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kelas/Semester	: V/ 2
Pertemuan ke	: ...2...

No	Item Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1	Membuka Pelajaran				
	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	Baik	✓		Tidak Baik
	Memotivasi siswa	Baik		✓	Tidak Baik
	Menyampaikan apersepsi	Baik	✓		Tidak Baik
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik	✓		Tidak Baik
	Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan	Baik	✓		Tidak Baik
2	Kegiatan Inti				
a.	Penguasaan Materi				
	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai kompetensi yang akan dicapai	Sesuai		✓	Tidak Sesuai
	Menerapkan konsep materi pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman kehidupan siswa.	Baik		✓	Tidak Baik
b.	Model/Pendekatan/Strategi				
	Mencerminkan pembelajaran aktif atau pembelajaran saintifik	Baik	✓		Tidak Baik
	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok/tim	Baik		✓	Tidak Baik
	Menjelaskan aturan-aturan dalam melakukan <i>games</i>	Baik	✓		Tidak Baik

No	Item Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
	Membagi setiap perwakilan kelompok dalam setiap meja <i>tournament</i>	Baik	✓		Tidak Baik
	Membagikan kartu soal pada setiap meja <i>tournament</i>	Baik	✓		Tidak Baik
	Melakukan penilaian proses belajar	Baik		✓	Tidak Baik
	Pengelolaan Kelas	Baik		✓	Tidak Baik
	Penggunaan Bahasa	Baik	✓		Tidak Baik
	Kepekaan Sosial	Baik		✓	Tidak Baik
	Kepribadian	Baik	✓		Tidak Baik
c.	Menutup Pembelajaran				
	Merangkul materi pembelajaran dengan melibatkan siswa	Baik	✓		Tidak Baik
	Melaksanakan evaluasi pembelajaran	Baik	✓		
	Melakukan refleksi dan tindak lanjut	Baik		✓	Tidak Baik
Jumlah					

$$\text{Nilai Pelaksanaan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{80} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{72}{80} = 90$$

Sidoarjo, 10 Maret 2020

Pengamat



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP_

Lampiran 38

LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN

Nama	: Intan Dwi Candra
NIM	: 1401416064
Jurusan/Fakultas	: PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kelas/Semester	: V/ 2
Pertemuan ke	: ...3.

No	Item Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1	Membuka Pelajaran				
	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	Baik	✓		Tidak Baik
	Memotivasi siswa	Baik	✓		Tidak Baik
	Menyampaikan apersepsi	Baik	✓		Tidak Baik
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik	✓		Tidak Baik
	Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan	Baik	✓		Tidak Baik
2	Kegiatan Inti				
<i>a.</i>	<i>Penguasaan Materi</i>				
	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai kompetensi yang akan dicapai	Sesuai	✓		Tidak Sesuai
	Menerapkan konsep materi pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman kehidupan siswa.	Baik	✓		Tidak Baik
<i>b.</i>	<i>Model/Pendekatan/Strategi</i>				
	Mencerminkan pembelajaran aktif atau pembelajaran saintifik	Baik	✓		Tidak Baik
	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok/tim	Baik	✓		Tidak Baik
	Menjelaskan aturan-aturan dalam melakukan <i>games</i>	Baik	✓		Tidak Baik

No	Item Penilaian	Skor				
		4	3	2	1	
	Membagi setiap perwakilan kelompok dalam setiap meja <i>tournament</i>	Baik	✓			Tidak Baik
	Membagikan kartu soal pada setiap meja <i>tournament</i>	Baik	✓			Tidak Baik
	Melakukan penilaian proses belajar	Baik	✓			Tidak Baik
	Pengelolaan Kelas	Baik		✓		Tidak Baik
	Penggunaan Bahasa	Baik	✓			Tidak Baik
	Kepekaan Sosial	Baik		✓		Tidak Baik
	Kepribadian	Baik	✓			Tidak Baik
c.	Menutup Pembelajaran					
	Merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa	Baik	✓			Tidak Baik
	Melaksanakan evaluasi pembelajaran	Baik	✓			
	Melakukan refleksi dan tindak lanjut	Baik	✓			Tidak Baik
Jumlah						

$$\text{Nilai Pelaksanaan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{80} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{75}{80} \times 100 = 93,75$$

Sidoarjo, 11 Maret 2020

Pengamat



Febri Riyanti, S.Pd.SD

NIP_

Lampiran 39

**LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN**

Nama	: Intan Dwi Candra
NIM	: 1401416064
Jurusan/Fakultas	: PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kelas/Semester	: V/ 2
Pertemuan ke	: 4..

No	Item Penilaian	Skor				
		4	3	2	1	
1	Membuka Pelajaran					
	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	Baik	✓			Tidak Baik
	Memotivasi siswa	Baik		✓		Tidak Baik
	Menyampaikan apersepsi	Baik	✓			Tidak Baik
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik	✓			Tidak Baik
	Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan	Baik	✓			Tidak Baik
2	Kegiatan Inti					
<i>a.</i>	<i>Penguasaan Materi</i>					
	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai kompetensi yang akan dicapai	Sesuai	✓			Tidak Sesuai
	Menerapkan konsep materi pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman kehidupan siswa.	Baik		✓		Tidak Baik
<i>b.</i>	<i>Model/Pendekatan/Strategi</i>					
	Mencerminkan pembelajaran aktif atau pembelajaran saintifik	Baik	✓			Tidak Baik
	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok/tim	Baik	✓			Tidak Baik
	Menjelaskan aturan-aturan dalam melakukan <i>games</i>	Baik	✓			Tidak Baik

No	Item Penilaian	Skor				
		4	3	2	1	
	Membagi setiap perwakilan kelompok dalam setiap meja <i>tournament</i>	Baik	✓			Tidak Baik
	Membagikan kartu soal pada setiap meja <i>tournament</i>	Baik		✓		Tidak Baik
	Melakukan penilaian proses belajar	Baik		✓		Tidak Baik
	Pengelolaan Kelas	Baik	✓			Tidak Baik
	Penggunaan Bahasa	Baik		✓		Tidak Baik
	Kepekaan Sosial	Baik		✓		Tidak Baik
	Kepribadian	Baik	✓			Tidak Baik
c.	Menutup Pembelajaran					
	Merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa	Baik	✓			Tidak Baik
	Melaksanakan evaluasi pembelajaran	Baik	✓			
	Melakukan refleksi dan tindak lanjut	Baik		✓		Tidak Baik
Jumlah						

$$\text{Nilai Pelaksanaan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{80} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{73}{80} \times 100 = 91,25$$

Sidoarjo, 12 Maret 2020

Pengamat



Febri Riyanti, S.Pd.SD

NIP

Lampiran 40

LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN

Nama	: Intan Dwi Candra
NIM	: 1401416064
Jurusan/Fakultas	: PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kelas/Semester	: V/ 2
Pertemuan ke	: 5...

No	Item Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1	Membuka Pelajaran				
	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	Baik	✓		Tidak Baik
	Memotivasi siswa	Baik	✓		Tidak Baik
	Menyampaikan apersepsi	Baik	✓		Tidak Baik
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik	✓		Tidak Baik
	Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan	Baik	✓		Tidak Baik
2	Kegiatan Inti				
a.	Penguasaan Materi				
	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai kompetensi yang akan dicapai	Sesuai	✓		Tidak Sesuai
	Menerapkan konsep materi pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman kehidupan siswa.	Baik	✓		Tidak Baik
b.	Model/Pendekatan/Strategi				
	Mencerminkan pembelajaran aktif atau pembelajaran saintifik	Baik	✓		Tidak Baik
	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok/tim	Baik	✓		Tidak Baik
	Menjelaskan aturan-aturan dalam melakukan games	Baik	✓		Tidak Baik

No	Item Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
	Membagi setiap perwakilan kelompok dalam setiap meja <i>tournament</i>	Baik	✓		Tidak Baik
	Membagikan kartu soal pada setiap meja <i>tournament</i>	Baik	✓		Tidak Baik
	Melakukan penilaian proses belajar	Baik	✓		Tidak Baik
	Pengelolaan Kelas	Baik	✓		Tidak Baik
	Penggunaan Bahasa	Baik	✓		Tidak Baik
	Kepekaan Sosial	Baik	✓		Tidak Baik
	Kepribadian	Baik	✓		Tidak Baik
c.	Menutup Pembelajaran				
	Merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa	Baik	✓		Tidak Baik
	Melaksanakan evaluasi pembelajaran	Baik	✓		
	Melakukan refleksi dan tindak lanjut	Baik	✓		Tidak Baik
Jumlah					

$$\text{Nilai Pelaksanaan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{80} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{71}{80} \times 100 = 88,75$$

Sidoarjo, 13 Maret 2020

Pengamat



Febri Riyanti, S.Pd.SD

NIP_

Lampiran 41

LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN

Nama	: Intan Dwi Candra
NIM	: 1401416064
Jurusan/Fakultas	: PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kelas/Semester	: V/ 2
Pertemuan ke	: 6

No	Item Penilaian	Skor				
		4	3	2	1	
1	Membuka Pelajaran					
	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	Baik	✓			Tidak Baik
	Memotivasi siswa	Baik	✓			Tidak Baik
	Menyampaikan apersepsi	Baik		✓		Tidak Baik
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik	✓			Tidak Baik
	Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan	Baik		✓		Tidak Baik
2	Kegiatan Inti					
<i>a.</i>	<i>Penguasaan Materi</i>					
	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai kompetensi yang akan dicapai	Sesuai	✓			Tidak Sesuai
	Menerapkan konsep materi pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman kehidupan siswa.	Baik	✓			Tidak Baik
<i>b.</i>	<i>Model/Pendekatan/Strategi</i>					
	Mencerminkan pembelajaran aktif atau pembelajaran saintifik	Baik		✓		Tidak Baik
	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok/tim	Baik	✓			Tidak Baik
	Menjelaskan aturan-aturan dalam melakukan games	Baik	✓			Tidak Baik


No	Item Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
	Membagi setiap perwakilan kelompok dalam setiap meja <i>tournament</i>	Baik	✓		Tidak Baik
	Membagikan kartu soal pada setiap meja <i>tournament</i>	Baik	✓		Tidak Baik
	Melakukan penilaian proses belajar	Baik		✓	Tidak Baik
	Pengelolaan Kelas	Baik		✓	Tidak Baik
	Penggunaan Bahasa	Baik		✓	Tidak Baik
	Kepekaan Sosial	Baik		✓	Tidak Baik
	Kepribadian	Baik		✓	Tidak Baik
c.	<i>Menutup Pembelajaran</i>				
	Merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa	Baik		✓	Tidak Baik
	Melaksanakan evaluasi pembelajaran	Baik	✓		
	Melakukan refleksi dan tindak lanjut	Baik		✓	Tidak Baik
Jumlah					

$$\text{Nilai Pelaksanaan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{80} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{70}{80} \times 100 = 87,5$$

Sidoarjo, 14 Maret 2020

Pengamat


 Febri Riyanti, S.Pd.SD
 NIP_

Lampiran 42

**LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL**

Nama	: Intan Dwi Candra
NIM	: 1401416064
Jurusan/Fakultas	: PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kelas/Semester	: V/ 2
Pertemuan ke	: ...1.

No	Item Penilaian	Skor				
		4	3	2	1	
1	Membuka Pelajaran					
	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	Baik	✓			Tidak Baik
	Memotivasi siswa	Baik	✓			Tidak Baik
	Menyampaikan apersepsi	Baik	✓			Tidak Baik
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik	✓			Tidak Baik
	Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan	Baik	✓			Tidak Baik
2	Kegiatan Inti					
<i>a.</i>	<i>Penguasaan Materi</i>					
	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai kompetensi yang akan dicapai	Sesuai	✓			Tidak Sesuai
	Menerapkan konsep materi pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman kehidupan siswa.	Baik		✓		Tidak Baik
<i>b.</i>	<i>Model/Pendekatan/Strategi</i>					
	Mencerminkan pembelajaran aktif atau pembelajaran saintifik	Baik		✓		Tidak Baik

No	Item Penilaian	Skor				
		4	3	2	1	
	Membimbing siswa dalam penggunaan model	Baik	✓			Tidak Baik
	Menumbuhkan kebiasaan positif	Baik	✓			Tidak Baik
	Memfaatkan media/alat dalam mendukung pembelajaran	Baik		✓		Tidak Baik
	Melakukan penilaian proses belajar	Baik	✓			Tidak Baik
	Pengelolaan Kelas	Baik		✓		Tidak Baik
	Penggunaan Bahasa	Baik		✓		Tidak Baik
	Kepekaan Sosial	Baik	✓			Tidak Baik
	Kepribadian	Baik	✓			Tidak Baik
c. Membimbing diskusi kelompok						
	Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas	Baik	✓			Tidak Baik
3	Menutup Pembelajaran					
	Merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa	Baik	✓			Tidak Baik
	Melaksanakan evaluasi pembelajaran	Baik	✓			Tidak Baik
	Melakukan refleksi dan tindak lanjut	Baik		✓		Tidak Baik
Jumlah			48	24		

= 72

$$\text{Nilai Pelaksanaan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{80} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{72}{80} \times 100 = 90$$

Tegal, 2020

Pengamat



Ratih Handavani. S.Pd.

Lampiran 43

**LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL**

Nama	: Intan Dwi Candra
NIM	: 1401416064
Jurusan/Fakultas	: PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kelas/Semester	: V/ 2
Pertemuan ke	: ...2..

No	Item Penilaian	Skor					
		4	3	2	1		
1	Membuka Pelajaran						
	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	Baik		✓			Tidak Baik
	Memotivasi siswa	Baik	✓				Tidak Baik
	Menyampaikan apersepsi	Baik	✓				Tidak Baik
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik	✓				Tidak Baik
	Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan	Baik	✓				Tidak Baik
2	Kegiatan Inti						
	a. Penguasaan Materi						
	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai kompetensi yang akan dicapai	Sesuai	✓				Tidak Sesuai
	Menerapkan konsep materi pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman kehidupan siswa.	Baik		✓			Tidak Baik
	b. Model/Pendekatan/Strategi						
	Mencerminkan pembelajaran aktif atau pembelajaran saintifik	Baik		✓			Tidak Baik

No	Item Penilaian	Skor					
		4	3	2	1		
	Membimbing siswa dalam penggunaan model	Baik	✓				Tidak Baik
	Menumbuhkan kebiasaan positif	Baik		✓			Tidak Baik
	Memfaatkan media/alat dalam mendukung pembelajaran	Baik	✓				Tidak Baik
	Melakukan penilaian proses belajar	Baik	✓				Tidak Baik
	Pengelolaan Kelas	Baik		✓			Tidak Baik
	Penggunaan Bahasa	Baik		✓			Tidak Baik
	Kepekaan Sosial	Baik		✓			Tidak Baik
	Kepribadian	Baik	✓				Tidak Baik
c. Membimbing diskusi kelompok							
	Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas	Baik		✓			Tidak Baik
3	Menutup Pembelajaran						
	Merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa	Baik		✓			Tidak Baik
	Melaksanakan evaluasi pembelajaran	Baik		✓			Tidak Baik
	Melakukan refleksi dan tindak lanjut	Baik		✓			Tidak Baik
Jumlah			36	33			

= 69

$$\text{Nilai Pelaksanaan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{80} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{69}{80} \times 100 = 86,25$$

Tegal, 2020

Pengamat


Ratih Handayani, S.Pd.

NIP. :

Lampiran 44

**LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL**

Nama	: Intan Dwi Candra
NIM	: 1401416064
Jurusan/Fakultas	: PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kelas/Semester	: V/ 2
Pertemuan ke	: ..3..

No	Item Penilaian	Skor					
		4	3	2	1		
1	Membuka Pelajaran						
	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	Baik	✓				Tidak Baik
	Memotivasi siswa	Baik	✓				Tidak Baik
	Menyampaikan apersepsi	Baik	✓				Tidak Baik
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik	✓				Tidak Baik
	Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan	Baik	✓				Tidak Baik
2	Kegiatan Inti						
	a. PenguasaanMateri						
	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai kompetensi yang akan dicapai	Sesuai	✓				Tidak Sesuai
	Menerapkan konsep materi pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman kehidupan siswa.	Baik	✓				Tidak Baik
	b. Model/Pendekatan/Strategi						
	Mencerminkan pembelajaran aktif atau pembelajaran saintifik	Baik	✓				Tidak Baik

No	Item Penilaian	Skor				
		4	3	2	1	
	Membimbing siswa dalam penggunaan model	Baik	✓			Tidak Baik
	Menumbuhkan kebiasaan positif	Baik	✓			Tidak Baik
	Memfaatkan media/alat dalam mendukung pembelajaran	Baik	✓			Tidak Baik
	Melakukan penilaian proses belajar	Baik	✓			Tidak Baik
	Pengelolaan Kelas	Baik	✓			Tidak Baik
	Penggunaan Bahasa	Baik	✓			Tidak Baik
	Kepekaan Sosial	Baik	✓			Tidak Baik
	Kepribadian	Baik	✓			Tidak Baik
c. Membimbing diskusi kelompok						
	Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas	Baik	✓			Tidak Baik
3	Menutup Pembelajaran					
	Merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa	Baik	✓			Tidak Baik
	Melaksanakan evaluasi pembelajaran	Baik	✓			Tidak Baik
	Melakukan refleksi dan tindak lanjut	Baik	✓			Tidak Baik
Jumlah			32	36		

= 68

$$\text{Nilai Pelaksanaan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{80} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{68}{80} \times 100 = 85$$

Tegal, 2020

Pengamat


Ratih Handayani, S.Pd.

NIP. :

Lampiran 45

**LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL**

Nama	: Intan Dwi Candra
NIM	: 1401416064
Jurusan/Fakultas	: PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kelas/Semester	: V/ 2
Pertemuan ke	: ...4..

No	Item Penilaian	Skor					
		4	3	2	1		
1	Membuka Pelajaran						
	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	Baik		✓			Tidak Baik
	Memotivasi siswa	Baik		✓			Tidak Baik
	Menyampaikan apersepsi	Baik	✓				Tidak Baik
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik	✓				Tidak Baik
	Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan	Baik	✓				Tidak Baik
2	Kegiatan Inti						
	a. PenguasaanMateri						
	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai kompetensi yang akan dicapai	Sesuai	✓				Tidak Sesuai
	Menerapkan konsep materi pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman kehidupan siswa.	Baik		✓			Tidak Baik
	b. Model/Pendekatan/Strategi						
	Mencerminkan pembelajaran aktif atau pembelajaran saintifik	Baik		✓			Tidak Baik

No	Item Penilaian	Skor				
		4	3	2	1	
	Membimbing siswa dalam penggunaan model	Baik	✓			Tidak Baik
	Menumbuhkan kebiasaan positif	Baik	✓			Tidak Baik
	Memanfaatkan media/alat dalam mendukung pembelajaran	Baik	✓			Tidak Baik
	Melakukan penilaian proses belajar	Baik	✓			Tidak Baik
	Pengelolaan Kelas	Baik		✓		Tidak Baik
	Penggunaan Bahasa	Baik	✓			Tidak Baik
	Kepekaan Sosial	Baik		✓		Tidak Baik
	Kepribadian	Baik	✓			Tidak Baik
c. Membimbing diskusi kelompok						
	Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas	Baik	✓			Tidak Baik
3	Menutup Pembelajaran					
	Merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa	Baik	✓			Tidak Baik
	Melaksanakan evaluasi pembelajaran	Baik		✓		Tidak Baik
	Melakukan refleksi dan tindak lanjut	Baik		✓		Tidak Baik
Jumlah			44	27		

= 71

$$\text{Nilai Pelaksanaan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{80} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{71}{80} \times 100 = 88,75$$

Tegal, 2020

Pengamat



Ratih Handayani, S.Pd

NIP. :

Lampiran 46

**LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL**

Nama	: Intan Dwi Candra
NIM	: 1401416064
Jurusan/Fakultas	: PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kelas/Semester	: V/ 2
Pertemuan ke	: 5...

No	Item Penilaian	Skor				
		4	3	2	1	
1	Membuka Pelajaran					
	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	Baik	✓			Tidak Baik
	Memotivasi siswa	Baik	✓			Tidak Baik
	Menyampaikan apersepsi	Baik	✓			Tidak Baik
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik	✓			Tidak Baik
	Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan	Baik	✓			Tidak Baik
2	Kegiatan Inti					
<i>a.</i>	<i>Penguasaan Materi</i>					
	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai kompetensi yang akan dicapai	Sesuai	✓			Tidak Sesuai
	Menerapkan konsep materi pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman kehidupan siswa.	Baik		✓		Tidak Baik
<i>b.</i>	<i>Model/Pendekatan/Strategi</i>					
	Mencerminkan pembelajaran aktif atau pembelajaran saintifik	Baik	✓			Tidak Baik

No	Item Penilaian	Skor				
		4	3	2	1	
	Membimbing siswa dalam penggunaan model	Baik	✓			Tidak Baik
	Menumbuhkan kebiasaan positif	Baik	✓			Tidak Baik
	Memanfaatkan media/alat dalam mendukung pembelajaran	Baik	✓			Tidak Baik
	Melakukan penilaian proses belajar	Baik	✓			Tidak Baik
	Pengelolaan Kelas	Baik		✓		Tidak Baik
	Penggunaan Bahasa	Baik	✓			Tidak Baik
	Kepekaan Sosial	Baik		✓		Tidak Baik
	Kepribadian	Baik	✓			Tidak Baik
c.	Membimbing diskusi kelompok					
	Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas	Baik	✓			Tidak Baik
3	Menutup Pembelajaran					
	Merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa	Baik	✓			Tidak Baik
	Melaksanakan evaluasi pembelajaran	Baik	✓			Tidak Baik
	Melakukan refleksi dan tindak lanjut	Baik	✓			Tidak Baik
	Jumlah		36	33		


= 69

$$\text{Nilai Pelaksanaan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{80} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{69}{80} \times 100 = 86,25$$

Tegal, _____ 2020

Pengamat


Ratih Handayani, S.Pd.
 NIP. _____

Lampiran 47

**LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL**

Nama	: Intan Dwi Candra
NIM	: 1401416064
Jurusan/Fakultas	: PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Tema	: Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kelas/Semester	: V/ 2
Pertemuan ke	: 6...

No	Item Penilaian	Skor					
		4	3	2	1		
1	Membuka Pelajaran						
	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	Baik		✓			Tidak Baik
	Memotivasi siswa	Baik	✓				Tidak Baik
	Menyampaikan apersepsi	Baik	✓				Tidak Baik
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik	✓				Tidak Baik
	Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan	Baik	✓				Tidak Baik
2	Kegiatan Inti						
	a. Penguasaan Materi						
	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai kompetensi yang akan dicapai	Sesuai		✓			Tidak Sesuai
	Menerapkan konsep materi pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman kehidupan siswa.	Baik		✓			Tidak Baik
	b. Model/Pendekatan/Strategi						
	Mencerminkan pembelajaran aktif atau pembelajaran saintifik	Baik		✓			Tidak Baik

No	Item Penilaian	Skor				
		4	3	2	1	
	Membimbing siswa dalam penggunaan model	Baik	✓			Tidak Baik
	Menumbuhkan kebiasaan positif	Baik	✓			Tidak Baik
	Memfaatkan media/alat dalam mendukung pembelajaran	Baik	✓			Tidak Baik
	Melakukan penilaian proses belajar	Baik	✓			Tidak Baik
	Pengelolaan Kelas	Baik	✓			Tidak Baik
	Penggunaan Bahasa	Baik	✓			Tidak Baik
	Kepekaan Sosial	Baik	✓			Tidak Baik
	Kepribadian	Baik	✓			Tidak Baik
c. Membimbing diskusi kelompok						
	Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas	Baik	✓			Tidak Baik
3	Menutup Pembelajaran					
	Merangkum materi pembelajaran dengan melibatkan siswa	Baik	✓			Tidak Baik
	Melaksanakan evaluasi pembelajaran	Baik	✓			Tidak Baik
	Melakukan refleksi dan tindak lanjut	Baik	✓			Tidak Baik
Jumlah			32	36		

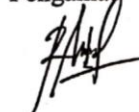
= 68

$$\text{Nilai Pelaksanaan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{80} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{68}{80} \times 100 = 86,25$$

Tegal, 2020

Pengamat



Ratih Handayani, S.Pd.

NIP. 8

Lampiran 48**KISI-KISI ANGKET PENELITIAN MINAT BELAJAR SISWA**

Kelas/ Semester : V/ 2

Tema : Peristiwa dalam Kehidupan

Subtema : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

No	Dimensi	Indikator	NomorSoal		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Kesukaan	Gairah	1, 13, 24	-	3
		Inisiatif	7	19	2
2.	Ketertarikan	Responsif	20	8	2
		Kesegeraan	14, 18	2, 26	4
3.	Perhatian	Konsentrasi	3	9, 25	3
		Ketelitian	22	4, 17	3
4.	Keterlibatan	Kemauan	16	10, 21	3
		Keuletan	11, 12, 15	5	4
		Kerjakeras	6, 27	23	3
Jumlah			15	12	27

Sumber: Sudaryono, dkk (2013:90)

PedomanPenskoran:

Jenis Pernyataan	Penskoran			
	SL	SR	KK	TP
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Keterangan:

SL = Selalu (jika melakukan setiap hari (6 hari dalam seminggu))

SR = Sering (jika melakukan tiga sampai lima hari dalam seminggu)

KK = Kadang-kadang (jika melakukan satu sampai dua hari dalam seminggu)

TP = Tidak pernah (jika tidak pernah melakukan sama sekali)

Lampiran 49

ANGKET PENELITIAN MINAT BELAJAR
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN
SUBTEMA PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN

NAMA :

KELAS :

NO. ABSEN :

Petunjuk

1. Tulislah identitas terlebih dahulu dengan lengkap!
2. Bacalah pernyataan dengan teliti.
3. Berilah tanda ceklist (√) pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan kamu sebenarnya.
4. Jika ingin mengganti jawaban yang baru, berilah dua garis mendatar pada jawaban sebelumnya (=) kemudian beri tanda (√) pada jawaban yang baru.
5. Apapun jawaban yang kamu pilih tidak mempengaruhi nilaimu di sekolah.

Keterangan:

SL = Selalu (apabila melakukan setiap hari (6 hari dalam seminggu)

SR = Sering (apabila melakukan tiga sampai lima hari dalam seminggu)

KK = Kadang-kadang (apabila melakukan satu sampai dua hari dalam seminggu)

TP = Tidak pernah (apabila tidak pernah melakukan sama sekali)

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
2.	Saya mengerjakan PR ketika di sekolah				
3.	Saya menegur teman yang mengganggu saat pelajaran berlangsung.				
4.	Saya membaca soal dengan tergesa-gesa.				
5.	Saya mudah menyerah pada saat mengerjakan soal pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
6.	Saya berusaha memahami materi yang terdapat pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
7.	Saya membaca buku siswa Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan sebelum mengikuti pembelajaran.				

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
8.	Saya asyik dengan pikiran sendiri ketika guru menjelaskan materi.				
9.	Saya mengganggu teman saat pelajaran sedang berlangsung.				
10.	Saya merasa malu ketika disuruh maju kedepan kelas oleh guru.				
11.	Saya belajar lebih giat lagi ketika mendapat nilai jelek pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
12.	Saya mengerjakan soal evaluasi dengan kemampuan saya sendiri.				
13.	Saya senang mengerjakan soal pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
14.	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu.				
15.	Saya pantang menyerah saat mengerjakan soal yang sulit pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				
16.	Saya ingin mendapatkan nilai yang lebih bagus dari sebelumnya.				
17.	Saya tergesa-gesa dalam menjawab tugas yang akan dikumpulkan kepada guru.				
18.	Saya segera duduk di tempat duduk saya ketika pelajaran akan dimulai.				
19.	Saya mengabaikan materi yang telah diajarkan di sekolah ketika dirumah.				
20.	Saya bertanya mengenai materi yang belum dipahami ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya.				
21.	Saya bersikap cuek dengan nilai yang saya dapatkan.				
22.	Saya meneliti jawaban sebelum dikumpulkan kepada guru.				
23.	Saya tidak mencatat materi pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yang dijelaskan guru.				
24.	Saya suka belajar materi yang terdapat pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan				
25.	Saya berbicara dengan teman saat guru menjelaskan materi.				
26.	Saya masih berada di luar ruang kelas ketika proses pembelajaran berlangsung.				
27.	Saya berusaha memiliki buku siswa Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.				

KISI-KISI SOAL TES HASIL BELAJAR

Nama Satuan : SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas/ Semester : V/ 2
Subtema : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
Muatan: IPS 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	1. Siswa dapat menjelaskan arti penjajahan bagi bangsa Indonesia.	Pilihan Ganda	C1	1	√			B
	2. Siswa dapat menyebutkan bangsa-bangsa eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia.	Pilihan Ganda	C1	13	√			A
	3. Siswa dapat menjelaskan faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra di Indonesia.	Pilihan Ganda	C2	14		√		C

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
	4. Siswa dapat menjelaskan kebijakan-kebijakan pada masa pemerintahan kolonial Inggris	Pilihan Ganda	C2	2		√		D
	5. Disajikan daftar tokoh-tokoh perlawanan, siswa dapat menggolongkan tokoh yang melakukan perlawanan terhadap Belanda.	Pilihan Ganda	C3	3			√	D
	6. Disajikan sebuah gambar, siswa dapat menyebutkan nama tokoh berdasarkan gambar tersebut.	Pilihan Ganda	C2	15	√			B
SBdP 3.2 Memahami tangga nada	7. Siswa dapat menjelaskan pengertian tangga nada.	Pilihan Ganda	C1	4	√			A

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
	8. Siswa dapat menjelaskan pengertian tangga nada diatonis minor	Pilihan Ganda	C1	5	√			C
	9. Disajikan beberapa lagu, siswa dapat menggolongkan lagu yang bersifat nasionalisme dan berirama semangat.	Pilihan Ganda	C3	16			√	A
	10. Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri lagu wajib	Pilihan Ganda	C2	17		√		B

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	11. Siswa dapat mengidentifikasi makna dari kosakata baku “panen”.	Pilihan Ganda	C2	18		√		A
	12. Siswa dapat mengidentifikasi kata baku.	Pilihan Ganda	C2	6		√		B
PPKn 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya	13. Disajikan sebuah gambar, siswa dapat mengidentifikasi ras yang terdapat pada gambar tersebut.	Pilihan Ganda	C3	19			√	A

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
masyarakat.	14. Siswa dapat menyebutkan faktor penyebab keragaman bangsa Indonesia	Pilihan Ganda	C2	7		√		A
	15. Siswa dapat menjelaskan pengertian sistem kekerabatan.	Pilihan Ganda	C2	20		√		B
	16. Siswa dapat menyebutkan suku yang termasuk ras proto melayu.	Pilihan Ganda	C2	8		√		C
IPA 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu	17. Siswa dapat menjelaskan pengertian benda gas	Pilihan Ganda	C2	9		√		B
	18. Siswa dapat menjelaskan	Pilihan	C2	10		√		C

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	pengertian peristiwa mengembun	Ganda		21				B
				19. Disajikan sebuah daftar, siswa dapat menggolongkan contoh peristiwa menyublim.	Pilihan Ganda	C2	11	
	20. Siswa dapat mengidentifikasi peristiwa mengembun.	Pilihan Ganda	C2	12		√		A
				22				D
Jumlah					5	13	4	

Keterangan:

C1 = Pengetahuan C2 = Pemahaman C3 = Penerapan	$NA = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$
--	---

Lampiran 51**SOAL PRETEST DAN POSTEST**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Sidoharjo 02
Kelas	: V (Lima)
Subtema	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Waktu Pelaksanaan	: 45 menit

PETUNJUK:

1. Tuliskan nama lengkap dan nomor absen pada kolom yang telah disediakan
2. Kerjakan soal secara individu
3. Cermati tiap soal dan telitilah dalam menjawab
4. Kerjakan soal yang dianggap paling mudah terlebih dahulu

Berilah tanda silang (x) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang kamu anggap paling benar!

1. Penjajahan merupakan peristiwa yang menyedihkan karena rakyat yang dijajah mengalami
 - a. pendidikan
 - b. penindasan
 - c. petualangan
 - d. perjuangan
2. Salah satu kebijakan pemerintahan kolonial Inggris di bidang ekonomi adalah
 - a. Melarang perdagangan budak
 - b. Raffles menulis buku History of Java
 - c. Merintis kebun Raya Bogor
 - d. Melakukan sistem sewa tanah
3. Berikut adalah daftar nama tokoh-tokoh perlawanan.
 - 1) Sultan Ali Mughayat Syah
 - 2) Sultan Alaudin Riayat Syah
 - 3) Sultan Hasanuddin
 - 4) Sultan Ageng Tirtayasa
 Tokoh yang melakukan perlawanan terhadap Belanda adalah nomor
 - a. 1) dan 2)
 - b. 2) dan 3)
 - c. 1) dan 4)
 - d. 3) dan 4)

4. Tangga nada adalah susunan berjenjang dari nada-nada
 - a. pokok
 - b. beraturan
 - c. tidak beraturan
 - d. mayor
5. Tangga nada diatonis minor adalah tangga nada yang tersusun oleh
 - a. duabelas not
 - b. sepuluh not
 - c. delapan not
 - d. tujuh not
6. Dibawah ini yang merupakan kata baku adalah
 - a. kolonial
 - b. penjajah
 - c. edukasi
 - d. konggres
7. Dibawah ini faktor yang menyebabkan keragaman bangsa Indonesia adalah
 - a. perbedaan letak geografis
 - b. perbedaan letak astronomis
 - c. perbedaan pendapat
 - d. perbedaan pandangan
8. Dibawah ini merupakan suku yang termasuk ras proto melayu, *kecuali*
 - a. suku Batak
 - b. suku Dayak
 - c. suku Minang
 - d. suku Toraja
9. Benda gas adalah benda yang bentuknya
 - a. berubah-ubah dan tetap
 - b. tidak tetap dan berubah-ubah
 - c. tidak berubah dan tidak tetap
 - d. tetap dan berubah-ubah
10. Mengembun adalah peristiwa perubahan wujud benda
 - a. padat menjadi gas
 - b. cair menjadi padat
 - c. gas menjadi cair
 - d. gas menjadi padat
11. Berikut adalah daftar peristiwa perubahan wujud benda.
 1. titik-titik air pada gelas yang berisi es
 2. bau wangi dari kamper yang diletakkan diruangan
 3. cucian basah yang dijemur
 4. pembuatan es kering dari gas karbondioksida
 5. mencetak perkakas dari logamContoh peristiwa menyublim ditunjukkan oleh nomor
 - a. 1) dan 2)
 - b. 1) dan 5)
 - c. 2) dan 4)
 - d. 2), 3) dan 4)

12. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas merupakan contoh peristiwa

- a. mengembun
 - b. menguap
 - c. mencair
 - d. menyublim
13. Bangsa Eropa yang pertama kali mendarat di Indonesia adalah
- a. Portugis
 - b. Belanda
 - c. Perancis
 - d. Jepang
14. Salah satu pendorong bangsa Eropa ke Indonesia adalah untuk mencari kejayaan yang disebut
- a. Gospel
 - b. Gold
 - c. Glory
 - d. Golden
15. Perhatikan gambar tokoh perlawanan dibawah ini!



Nama Tokoh diatas adalah

- a. Pangeran Antasari
 - b. Douwes Dekker
 - c. Sultan Iskandar Muda
 - d. Stamford Raffles
16. Lagu daerah di bawah ini yang termasuk jenis lagu yang memiliki irama semangat dan nasionalisme adalah
- a. Indonesia raya
 - b. ilir-ilir
 - c. bungong jeumpa
 - d. suwe ora jamu
17. Lagu menggunakan irama yang penuh semangat dan dihayati sesuai dengan makna lagu merupakan ciri dari

- a. lagu daerah
 - b. lagu wajib
 - c. lagu Nusantara
 - d. lagu modern
18. Pengambilan hasil pertanian adalah arti dari kata
- a. panen
 - b. petani
 - c. hasil
 - d. eksplor

19. Perhatikan gambar dibawah ini!



Ras yang dimiliki oleh gambar diatas adalah

- a. kaukasoid
 - b. negroid
 - c. khusus
 - d. mongoloid
20. Sistem keturunan yang dianut oleh suku bangsa berdasarkan garis ibu, ayah, maupun keduanya disebut
- a. sistem keanekaragaman
 - b. sistem kekerabatan
 - c. sistem persaudaraan
 - d. sistem pertemanan
21. Peristiwa perubahan wujud dari gas menjadi cair disebut
- a. menguap
 - b. mengembun
 - c. menyublim
 - d. membeku
22. Gambar dibawah ini yang termasuk peristiwa mengembun adalah



- b.



c.



d.



Tabulasi Hasil Angket Minat Belajar (*Posttest*) Kelas Eksperimen

No	Responden	Nomor Angket																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1.	1.	2	2	1	4	4	2	4	4	2	3	4	4	2	2	2	3	3	4
2.	2.	4	1	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	1	4	4
3.	3.	3	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4
4.	4.	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	1	3	3	3	4	2	4
5.	5.	4	2	1	3	4	4	2	4	3	1	2	4	3	4	4	4	4	4
6.	6.	3	4	3	3	3	3	4	3	2	1	2	4	3	4	3	4	2	4
7.	7.	2	2	4	3	3	4	2	3	4	4	2	3	2	2	3	4	4	4
8.	8.	3	3	3	4	3	3	4	4	4	2	2	3	3	4	3	4	4	3
9.	9.	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	2	4	4
10.	10.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	2	4	3
11.	11.	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4
12.	12.	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4
13.	13.	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	4	3	4	3
14.	14.	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4
15.	15.	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	4	4	3	2	2	4	2	3
16.	16.	4	2	1	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4
17.	17.	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	2	3	2	2	4	3	4	4
18.	18.	4	4	3	3	2	4	2	4	3	3	4	4	2	2	2	4	3	4
19.	19.	4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	4	3	4	2	4	2	4
20.	20.	4	4	3	3	3	4	4	4	1	2	3	4	4	3	4	4	3	4
21.	21.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
22.	22.	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4
23.	23.	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	4	3	4

No	Responden	Nomor Angket																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
24.	24.	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	2	3	4
25.	25.	4	3	2	3	3	4	3	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	4
26.	26.	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4
27.	27.	4	3	2	3	4	3	1	3	4	4	2	4	4	2	2	4	3	4
28.	28.	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4
29.	29.	4	3	4	2	4	4	3	3	4	2	2	4	4	4	1	4	2	2
30.	30.	4	2	1	3	4	4	2	4	3	1	2	4	3	4	4	4	4	3
31.	31.	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4
32.	32.	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	3	1	4	3	4	3	3	3
33.	33.	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	2	2	2	4	1	4
34.	34.	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	4	3	4	3
35.	35.	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	4
36.	36.	3	4	2	3	3	3	1	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4
37.	37.	4	3	1	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	4
38.	38.	2	2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	2	4
39.	39.	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	4	3	4	3	4	2	3
40.	40.	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4	2	2
41.	41.	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	2	3	2	4	4	3	4	3
42.	42.	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	3	4
43.	43.	3	4	2	4	4	3	2	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3

No.	Responden	Nomor Angket									Skor Total
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	
1.	1.	4	1	3	2	4	2	2	3	4	77
2.	2.	2	3	4	4	3	2	2	4	2	75
3.	3.	4	3	4	2	4	2	4	4	3	94
4.	4.	3	4	4	3	3	4	2	4	3	83
5.	5.	4	4	2	4	2	4	3	3	3	86
6.	6.	2	4	3	4	4	3	3	4	4	86
7.	7.	4	2	4	4	4	2	4	4	3	86
8.	8.	4	3	4	3	3	3	4	4	3	90
9.	9.	4	2	3	3	4	3	4	4	4	93
10.	10.	4	2	4	4	4	4	4	4	4	98
11.	11.	4	3	4	4	4	4	3	4	2	98
12.	12.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
13.	13.	3	2	4	3	3	4	4	4	4	94
14.	14.	4	4	3	4	4	4	4	4	4	98
15.	15.	4	2	4	4	2	4	4	4	4	88
16.	16.	1	3	3	4	4	4	2	4	3	91
17.	17.	3	2	2	3	3	4	3	4	1	84
18.	18.	3	1	3	2	4	2	3	3	2	80
19.	19.	3	1	2	3	4	3	2	3	4	81
20.	20.	3	3	4	4	4	3	4	4	2	92
21.	21.	3	3	4	4	4	4	4	4	4	104
22.	22.	4	3	4	4	4	4	3	4	4	95
23.	23.	3	3	3	4	4	3	3	3	2	90

No.	Responden	Nomor Angket									Skor Total
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	
24.	24.	2	2	3	3	3	3	3	3	3	83
25.	25.	4	1	4	4	4	3	3	4	3	82
26.	26.	2	2	3	3	4	3	3	3	3	87
27.	27.	3	2	3	4	3	2	4	4	4	85
28.	28.	3	2	3	4	4	4	3	4	4	96
29.	29.	2	2	3	4	4	4	4	3	4	86
30.	30.	4	4	3	3	3	3	4	4	3	87
31.	31.	3	2	4	2	3	3	4	4	3	85
32.	32.	4	2	3	4	4	3	3	4	4	89
33.	33.	3	1	3	2	4	2	3	4	2	83
34.	34.	3	2	4	3	3	4	3	4	1	90
35.	35.	3	1	3	3	3	3	3	3	3	83
36.	36.	3	3	1	4	2	4	4	4	3	86
37.	37.	3	2	4	4	3	3	4	4	3	88
38.	38.	2	2	4	3	4	2	3	4	1	83
39.	39.	4	2	3	4	4	2	3	3	1	82
40.	40.	3	2	3	3	4	2	3	3	1	77
41.	41.	3	2	4	3	3	4	3	4	1	88
42.	42.	3	2	4	2	4	4	2	4	3	90
43.	43.	3	4	4	4	4	4	4	3	1	89

Tabulasi Hasil Angket Minat Belajar (*Posttest*) Kelas Kontrol

No	Responden	Nomor Angket																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1.	1.	2	2	1	4	4	2	4	4	2	3	4	4	4	2	2	3	3	3
2.	2.	4	1	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	1	4	4
3.	3.	3	4	2	4	3	4	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3
4.	4.	3	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	1	4	3	3	4	2	4
5.	5.	3	2	1	3	4	3	2	4	3	1	2	4	3	4	4	4	4	4
6.	6.	3	4	3	3	3	3	4	3	2	1	2	4	3	4	3	4	2	4
7.	7.	2	2	4	3	3	4	2	3	4	4	2	3	2	2	3	4	4	4
8.	8.	3	2	3	4	3	3	4	3	4	2	2	3	3	4	3	3	3	3
9.	9.	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	4
10.	10.	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	3	2	2	2	4	3
11.	11.	3	4	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4
12.	12.	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3	1
13.	13.	4	3	3	3	4	4	4	2	3	4	2	3	2	4	4	3	4	3
14.	14.	3	3	2	3	4	4	3	4	2	3	4	3	3	2	2	3	4	4
15.	15.	3	2	3	4	1	2	4	3	3	2	3	4	3	2	2	3	2	3
16.	16.	4	2	1	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	3
17.	17.	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	2	3	2	2	4	3	4	4
18.	18.	4	4	3	3	2	4	2	4	3	3	4	4	2	2	2	4	3	4
19.	19.	3	3	3	2	3	4	2	3	3	2	2	4	3	4	2	4	2	4
20.	20.	4	3	2	3	2	3	4	4	1	2	3	3	4	3	3	3	3	3
21.	21.	3	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	3	3	4
22.	22.	1	4	2	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3
23.	23.	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	1	3	2	4	3	4

No	Responden	Nomor Angket																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
24.	24.	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	2	3	4
25.	25.	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	4
26.	26.	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4
27.	27.	3	3	2	2	4	3	1	3	4	4	2	3	3	2	2	4	3	4
28.	28.	4	3	2	4	3	4	2	4	2	3	4	3	4	2	3	4	3	4
29.	29.	3	2	4	2	3	4	3	2	4	2	2	4	3	4	1	4	2	2
30.	30.	4	4	1	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3
31.	31.	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4
32.	32.	3	4	3	2	2	3	2	3	4	3	3	1	4	3	4	3	3	3
33.	33.	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	1	4
34.	34.	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	2	4	4	3	4	3
35.	35.	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	4
36.	36.	2	4	2	3	2	2	1	4	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3
37.	37.	4	2	1	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	2	3	3	4
38.	38.	2	2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	2	4
39.	39.	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	4	3	4	3	4	2	3
40.	40.	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	2	2
41.	41.	4	2	3	4	3	4	2	4	3	4	2	3	2	2	4	3	4	2
42.	42.	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	2	4	3	3	4
43.	43.	2	4	2	4	3	3	2	4	3	1	2	3	3	3	4	3	2	3
44.	44.	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	3	2
45.	45.	3	4	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4

No	Responden	Nomor Angket									Skor Total
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	
1.	1.	4	1	3	2	3	3	2	3	4	78
2.	2.	2	3	4	4	3	2	2	4	2	75
3.	3.	4	3	4	2	3	2	4	4	2	88
4.	4.	3	4	4	3	3	4	4	4	3	91
5.	5.	3	4	2	4	2	4	3	3	3	83
6.	6.	2	4	3	4	4	3	3	4	4	86
7.	7.	4	2	4	4	4	2	4	4	3	86
8.	8.	4	3	4	3	3	3	4	4	3	86
9.	9.	4	2	3	3	4	3	4	2	4	90
10.	10.	3	2	4	4	3	3	4	3	4	90
11.	11.	4	3	1	4	2	4	3	4	2	88
12.	12.	4	4	2	4	4	4	3	4	4	90
13.	13.	3	2	4	3	3	4	3	4	3	88
14.	14.	4	4	3	4	2	4	3	4	4	88
15.	15.	4	2	4	3	2	4	3	3	4	78
16.	16.	1	3	2	4	3	4	2	4	3	82
17.	17.	3	2	2	3	3	4	3	4	1	84
18.	18.	3	1	3	2	4	2	3	3	2	80
19.	19.	3	1	2	3	4	3	2	3	4	78
20.	20.	2	3	4	3	4	3	3	3	2	80
21.	21.	3	3	4	3	3	3	3	4	4	91
22.	22.	4	2	4	4	3	4	2	4	4	86
23.	23.	3	3	3	3	4	3	3	3	2	86
24.	24.	2	2	3	3	3	3	3	3	3	83

No	Responden	Nomor Angket									Skor Total
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	
25.	25.	4	4	4	4	4	3	3	4	3	88
26.	26.	2	2	2	3	4	3	3	3	3	83
27.	27.	3	2	3	4	3	2	2	3	4	78
28.	28.	3	2	3	4	3	4	3	4	4	88
29.	29.	2	2	2	3	4	3	4	3	4	78
30.	30.	4	4	3	3	3	3	4	4	4	96
31.	31.	3	2	4	4	3	3	4	4	3	90
32.	32.	4	2	3	4	4	3	3	4	3	83
33.	33.	3	1	3	2	4	4	3	4	2	90
34.	34.	3	2	4	3	3	4	3	4	1	87
35.	35.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85
36.	36.	2	3	1	4	2	3	3	4	3	78
37.	37.	3	2	4	3	3	3	4	4	3	83
38.	38.	2	2	4	3	4	2	3	4	1	83
39.	39.	4	2	3	4	4	2	3	3	1	82
40.	40.	3	4	3	3	4	3	3	3	4	88
41.	41.	3	2	4	3	3	4	3	4	1	82
42.	42.	3	2	4	2	4	3	2	4	3	86
43.	43.	3	4	3	3	4	2	4	3	1	78
44.	44.	4	3	4	2	2	3	2	2	4	88
45.	45.	3	2	3	3	2	4	4	3	2	78

Tabulasi Hasil Tes Konitif (*Postest*) Kelas Eksperimen

No.	Nomor Soal																						Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1.	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2.	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17
3.	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
4.	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	15
5.	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	16
6.	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
7.	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17
8.	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
9.	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	14
10.	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16
11.	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
12.	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17
13.	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
14.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20
15.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
16.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
17.	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
18.	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
19.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	17
20.	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
21.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	19
22.	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16
23.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	19
24.	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17

No.	Nomor Soal																						Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
25.	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	16
26.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
27.	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
28.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
29.	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
30.	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
31.	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
32.	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
33.	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
34.	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
35.	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
36.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
37.	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
38.	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
39.	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
40.	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16
41.	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
42.	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
43.	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18

Tabulasi Hasil Tes Konitif (*Postest*) Kelas Kontrol

No.	Nomor Soal																						Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
2.	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	15
3.	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16
4.	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15
5.	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
6.	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17
7.	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
8.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17
9.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	18
10.	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	14
11.	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
12.	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	15
13.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	17
14.	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17
15.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	18
16.	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
17.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
18.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
19.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	17
20.	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	16
21.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	16
22.	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	15
23.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	19
24.	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17

No.	Nomor Soal																						Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
25.	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
26.	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	14
27.	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	18
28.	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16
29.	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	18
30.	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
31.	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	16
32.	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	15
33.	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
34.	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	15
35.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
36.	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16
37.	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17
38.	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	18
39.	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	16
40.	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
41.	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
42.	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	16
43.	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17
44.	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
45.	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	16

Lampiran 52

**HASIL NILAI *PRETEST* MINAT BELAJAR
SUBTEMA PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN
(KELAS EKSPERIMEN)**

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Anugrah Ridho Nursubhan	68	23.	Syifa Aulia Putri	92
2.	Muhamad Falih Aditya	78	24.	Syifa Khusni Azkiyani	82
3.	Metha Kireina Putri	93	25.	Suci Nur Aolia	95
4.	Moh. Evan Maulana	74	26.	Septia Ayu Ramadhani	92
5.	Mohammad Rifai	80	27.	Syifa Aulia Attaqwidy	84
6.	M. Aditya Gagah Pratama	80	28.	Silfi Ayu Natasya	95
7.	Mohamad Machlufi Chasbi	78	29.	Sapudin	94
8.	Moh. Firdaus Malikil Khuddus	83	30.	Sobirin	80
9.	M. Fardan Khaerunazzam	88	31.	Tri Anisa Ramadhan	81
10.	Novi Yanti Puspitasari	91	32.	Tri Rahayu Ningrum	92
11.	Nena Irvana Fernanda	88	33.	Tusri Lestari	83
12.	Novelia Danur Ayu Sylfa	96	34.	Umar Al Mulham	81
13.	Nur Aegi Setiawan	82	35.	Ulpiyatun Sayidah	76
14.	Nayra Pramasari	92	36.	Veny Yuniar Putri	92
15.	Putra Adiansyah	86	37.	Windari Ahmalina	78
16.	Rizqi Bayu Susmono	92	38.	Wawan Pujiyono	81
17.	Rafy Nurhidayah Tulloh	89	39.	Wahyu Nasiatul Fahri	76
18.	Rohmah Roudlotul Jannah	82	40.	Wika Riski Cahyani	83
19.	Restu Ageng Dwi Guntoro	89	41.	Yulian Aziz Saputra	75

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
20.	Refqi Firmansyah Alfahrenzo	90	42.	Zumrotul Jannah	96
21	Satria Prawira Bumi	89	43.	Aqela Naura Zaahira	89
22.	Samsul Ma'arif	96			

Guru Kelas VB



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP. _

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105 198806 2 001

Lampiran 53

**HASIL NILAI PRETEST MINAT BELAJAR
SUBTEMA PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN
(KELAS KONTROL)**

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Sulton Solehudin	74	24.	Gita Mulya Sari	88
2.	Wandi Panjaitan	78	25.	Gading Hadi Firmansyah	96
3.	Amiratul Latipah	96	26.	Haidar Raffa Ibrahim	95
4.	Artika Kusuma Dewi	82	27.	Ibnu Faozan	78
5.	Aditya Esa Pratama	90	28.	Ikhwan Akhmad Alfarizzi	96
6.	Alif Nurfaizza	82	29.	Irfan Maulana	94
7.	Allmas Khusni	86	30.	Jelita Putri	80
8.	Azka Nabilah Putri	92	31.	Jihan Fadilah	86
9.	Arga Emeraldy Utama	88	32.	Keyla Isnabila	86
10.	Bunga Mutiara Salwa	82	33.	Karisma Wilda Ayu Wulandari	90
11.	Bening Aulia Azzohro	89	34.	Karisma Putri Ramadhani	82
12.	Davina Shafa Felisha	96	35.	Kayla Pradibta Juniar Putri	76
13.	Dini Amelia	89	36.	Lentera Dwi Permadani	96
14.	Dini Azkiyani	82	37.	Lutfian Abi Mazjaya	74
15.	Daffa Nasywan Syahputra	86	38.	Lia Faiq Nurfaizah	82
16.	Diva Aris Setiawan	92	39.	Maura Kirania Aulia	82
17.	Evanza Putra Zakaria	88	40.	Mahesa Saputra	88
18.	Felix Maulana Ferdiansyah	93	41.	Maulida Anatasya	68
19.	Finna Aristawati	90	42.	Muh. Khamdan Assya'bani	96
20.	Faizal Dwi Syah Putra	78	43.	Fildzah Aryasatya	92

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
21.	Febrina Nursyafaqi	93	44.	Mokhammad Raafiyullah Hidayat	74
22.	Fa'iq Zidan Ni'am	80	45.	Nurul Hidayah	73
23.	Fatikhatul Mubarakah Attaqwidy	90			

Guru Kelas VA



Ratih Handayani, S.Pd.
NIP.

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD

NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran 54

UJI STATISTIK *PRETEST* ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

1. Uji Normalitas Minat Belajar (*Pretest*)

Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Angket awal eksperimen	,125	43	,088*	,951	43	,066
Angket Akhir Kontrol	,116	43	,164	,947	43	,046

Berdasarkan uji Normalitas secara statistik dengan bantuan program SPSS 21 pada kolom Kolmogorov-Sminorv diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,088 lebih besar dari 0,05 ($0,088 > 0,05$) maka kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,164 lebih besar dari 0,05 ($0,164 > 0,05$) maka kelas kontrol berdistribusi normal. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Minat Belajar (*Pretest*)

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Angket Akhir	Equal variances assumed	,011	,916
	Equal variances not assumed		

Menurut Priyatno (2010:76), jika nilai signifikansi > 0.05 maka dapat dikatakan bahwa hasilnya homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas secara statistik dengan bantuan program SPSS 21 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,916 lebih besar dari 0,05 ($0,916 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas bersifat homogen (sama).

3. Uji Kesamaan Rata-Rata

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means						
		T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Angket Awal	Equal variances assumed	-,211	86	,833	-,328	1,551	-3,411	2,755
	Equal variances not assumed	-,212	85,994	,833	-,328	1,549	-3,407	2,751

Berdasarkan uji kesamaan rata-rata secara statistik dengan bantuan program SPSS 21 dengan menggunakan *Independent Samples Test*, diperoleh t_{hitung} sebesar -0,211 sedangkan harga t_{tabel} dengan signifikansi 0,025 (uji dua sisi) dan $df=86$ yaitu 1,988. Priyatno (2010:36) jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Oleh karena $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($-1,988 \leq -0,211 \leq 1,988$), maka kedua kelas sama.

Lampiran 55

**HASIL NILAI *POSTEST* MINAT BELAJAR
SUBTEMA PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN
(KELAS EKSPERIMEN)**

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Anugrah Ridho Nursubhan	77	23.	Syifa Aulia Putri	90
2.	Muhamad Falih Aditya	75	24.	Syifa Khusni Azkiyani	83
3.	Metha Kireina Putri	94	25.	Suci Nur Aolia	82
4.	Moh. Evan Maulana	83	26.	Septia Ayu Ramadhani	87
5.	Mohammad Rifai	86	27.	Syifa Aulia Attaqwidy	85
6.	M. Aditya Gagah Pratama	86	28.	Silfi Ayu Natasya	96
7.	Mohamad Machlufi Chasbi	86	29.	Sapudin	86
8.	Moh. Firdaus Malikil Khuddus	90	30.	Sobirin	87
9.	M. Fardan Khaerunazzam	93	31.	Tri Anisa Ramadhan	85
10.	Novi Yanti Puspitasari	98	32.	Tri Rahayu Ningrum	89
11.	Nena Irvana Fernanda	98	33.	Tusri Lestari	83
12.	Novelia Danur Ayu Sylfa	100	34.	Umar Al Mulham	90
13.	Nur Aegi Setiawan	94	35.	Ulpiyatun Sayidah	83
14.	Nayra Pramasari	98	36.	Veny Yuniar Putri	86
15.	Putra Adiansyah	88	37.	Windari Ahmalina	88
16.	Rizqi Bayu Susmono	91	38.	Wawan Pujiyono	83
17.	Rafy Nurhidayah Tulloh	84	39.	Wahyu Nasiatul Fahri	82
18.	Rohmah Roudlotul Jannah	80	40.	Wika Riski Cahyani	77
19.	Restu Ageng Dwi Guntoro	81	41.	Yulian Aziz Saputra	88

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
20.	Refqi Firmansyah Alfahrenzo	92	42.	Zumrotul Jannah	90
21	Satria Prawira Bumi	104	43.	Aqela Naura Zaahira	89
22.	Samsul Ma'arif	95			

Guru Kelas VB



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP. _

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105 198806 2 001

Lampiran 56

**HASIL NILAI *POSTEST* MINAT BELAJAR
SUBTEMA PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN
KELAS KONTROL**

No.	Nama Siswa	Nilai Awal	No.	Nama Siswa	Nilai Awal
1.	Sulton Solehudin	78	24.	Gita Mulya Sari	83
2.	Wandi Panjaitan	75	25.	Gading Hadi Firmansyah	88
3.	Amiratul Latipah	88	26.	Haidar Raffa Ibrahim	83
4.	Artika Kusuma Dewi	91	27.	Ibnu Faozan	78
5.	Aditya Esa Pratama	83	28.	Ikhwan Akhmad Alfarizzi	88
6.	Alif Nurfaizza	86	29.	Irfan Maulana	78
7.	Allmas Khusni	86	30.	Jelita Putri	96
8.	Azka Nabilah Putri	86	31.	Jihan Fadilah	90
9.	Arga Emeraldy Hutama	90	32.	Keyla Isnabila	83
10.	Bunga Mutiara Salwa	90	33.	Karisma Wilda Ayu Wulandari	90
11.	Bening Aulia Azzohro	88	34.	Karisma Putri Ramadhani	87
12.	Davina Shafa Felisha	90	35.	Kayla Pradibta Juniar Putri	85
13.	Dini Amelia	88	36.	Lentera Dwi Permadani	78
14.	Dini Azkiyani	88	37.	Lutfian Abi Mazjaya	83
15.	Daffa Nasyywan Syahputra	78	38.	Lia Faiq Nurfaizah	83
16.	Diva Aris Setiawan	82	39.	Maura Kirania Aulia	82
17.	Evanza Putra Zakaria	84	40.	Mahesa Saputra	88
18.	Felix Maulana Ferdiansyah	80	41.	Maulida Anatasya	82
19.	Finna Aristawati	78	42.	Muh. Khamdan Assya'bani	86

No.	Nama Siswa	Nilai Awal	No.	Nama Siswa	Nilai Awal
20.	Faizal Dwi Syah Putra	80	43.	Fildzah Aryasatya	78
21.	Febrina Nursyafaqi	91	44.	Mokhammad Raafiyullah Hidayat	88
22.	Fa'iq Zidan Ni'am	86	45.	Nurul Hidayah	78
23.	Fatikhatul Mubarakah Attaqwidy	86			

Guru Kelas VA



Ratih Handayani, S.Pd.
NIP.

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD

NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran 57

UJI HIPOTESIS *POSTEST* ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

1. Uji Perbedaan

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means						
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Angket Akhir	Equal variances assumed	2,798	86	,006	3,353	1,199	,971	5,736
	Equal variances not assumed	2,779	77,142	,007	3,353	1,207	,951	5,756

Berdasarkan tabel, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,798 > 1,988$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,006 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model konvensional pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

2. Uji Keefektifan

One-Sample Test

		Test Value = 84.6					
		T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper
Angket Akhir eksperimen		3,426	42	,001	3,353	1,38	5,33

Berdasarkan tabel uji hipotesis angket minat belajar siswa diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,426 dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai t_{tabel} dengan $df= 42$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,018. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,426$

$> 2,018$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan model *Teams Games Tournament* efektif ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

3. Model *Teams Games Tournament* lebih baik ditinjau dari minat belajar.

$$(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$$

Keterangan:

O_1 : rata-rata nilai angket minat awal kelas eksperimen

O_2 : rata-rata nilai angket minat akhir kelas eksperimen

O_3 : rata-rata nilai angket minat awal kelas kontrol

O_4 : rata-rata nilai angket minat akhir kelas kontrol

$$\begin{aligned} (O_2 - O_1) - (O_4 - O_3) &= (87,95 - 85,63) - (84,67 - 86,53) \\ &= 2,32 - (-1,86) \\ &= 4,18 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan secara empiris, hasil akhirnya yaitu $4,18 \geq 0$, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik ditinjau dari minat belajar materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, karena pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Lampiran 58

**HASIL *PRETEST* SOAL TES KOGNITIF
SUBTEMA PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN
(KELAS EKSPERIMEN)**

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Anugrah Ridho Nursubhan	32	23.	Syifa Aulia Putri	23
2.	Muhamad Falih Aditya	41	24.	Syifa Khusni Azkiyani	45
3.	Metha Kireina Putri	50	25.	Suci Nur Aolia	32
4.	Moh. Evan Maulana	45	26.	Septia Ayu Ramadhani	55
5.	Mohammad Rifai	32	27.	Syifa Aulia Attaqwidy	45
6.	M. Aditya Gagah Pratama	59	28.	Silfi Ayu Natasya	41
7.	Mohamad Machlufi Chasbi	23	29.	Sapudin	36
8.	Moh. Firdaus Malikil Khuddus	64	30.	Sobirin	27
9.	M. Fardan Khaerunazzam	18	31.	Tri Anisa Ramadhan	41
10.	Novi Yanti Puspitasari	27	32.	Tri Rahayu Ningrum	41
11.	Nena Irvana Fernanda	41	33.	Tusri Lestari	41
12.	Novelia Danur Ayu Sylfa	64	34.	Umar Al Mulham	36
13.	Nur Aegi Setiawan	55	35.	Ulpiyatun Sayidah	50
14.	Nayra Pramasari	68	36.	Veny Yuniar Putri	18
15.	Putra Adiansyah	68	37.	Windari Ahmalina	27
16.	Rizqi Bayu Susmono	45	38.	Wawan Pujiyono	36
17.	Rafy Nurhidayah Tulloh	50	39.	Wahyu Nasiatul Fahri	55
18.	Rohmah Roudlotul Jannah	64	40.	Wika Riski Cahyani	55
19.	Restu Ageng Dwi Guntoro	59	41.	Yulian Aziz Saputra	50

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
20.	Refqi Firmansyah Alfahrenzo	59	42.	Zumrotul Jannah	41
21	Satria Prawira Bumi	68	43.	Aqela Naura Zaahira	41
22.	Samsul Ma'arif	36			

Guru Kelas VB



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP. _

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran 59

**HASIL PRETEST SOAL TES KOGNITIF SUBTEMA PERISTIWA
KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN
KELAS KONTROL**

No.	Nama Siswa	Nilai Awal	No.	Nama Siswa	Nilai Awal
1.	Sulton Solehudin	55	24.	Gita Mulya Sari	45
2.	Wandi Panjaitan	45	25.	Gading Hadi Firmansyah	50
3.	Amiratul Latipah	55	26.	Haidar Raffa Ibrahim	32
4.	Artika Kusuma Dewi	36	27.	Ibnu Faozan	18
5.	Aditya Esa Pratama	59	28.	Ikhwan Akhmad Alfarizzi	64
6.	Alif Nurfaizza	27	29.	Irfan Maulana	41
7.	Allmas Khusni	32	30.	Jelita Putri	59
8.	Azka Nabilah Putri	50	31.	Jihan Fadilah	32
9.	Arga Emeraldy Hutama	36	32.	Keyla Isnabila	45
10.	Bunga Mutiara Salwa	23	33.	Karisma Wilda Ayu Wulandari	50
11.	Bening Aulia Azzohro	59	34.	Karisma Putri Ramadhani	68
12.	Davina Shafa Felisha	41	35.	Kayla Pradibta Juniar Putri	55
13.	Dini Amelia	73	36.	Lentera Dwi Permadani	27
14.	Dini Azkiyani	45	37.	Lutfian Abi Mazjaya	45
15.	Daffa Nasyywan Syahputra	36	38.	Lia Faiq Nurfaizah	41
16.	Diva Aris Setiawan	50	39.	Maura Kirania Aulia	36
17.	Evanza Putra Zakaria	45	40.	Mahesa Saputra	64
18.	Felix Maulana Ferdiansyah	23	41.	Maulida Anatasya	50
19.	Finna Aristawati	27	42.	Muh. Khamdan Assya'bani	45

No.	Nama Siswa	Nilai Awal	No.	Nama Siswa	Nilai Awal
20.	Faizal Dwi Syah Putra	45	43.	Fildzah Aryasatya	59
21.	Febrina Nursyafaqi	64	44.	Mokhammad Raafiyullah Hidayat	32
22.	Fa'iq Zidan Ni'am	36	45.	Nurul Hidayah	68
23.	Fatikhatul Mubarakah Attaqwidy	23			

Guru Kelas VA



Ratih Handayani, S.Pd.
NIP.

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD

NIP. 196711051988062001

Lampiran 60

UJI STATISTIK *PRETEST* BELAJAR KOGNITIF

1. Uji Normalitas Hasil Belajar

Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tes awal eksperimen	,105	43	,200*	,967	43	,240
Tes awal kontrol	,098	43	,200*	,977	43	,549

Berdasarkan uji normalitas secara statistik diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$) maka kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,200 lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$) maka kelas kontrol berdistribusi normal. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Hasil Belajar

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Tes Awal	Equal variances assumed Equal variances not assumed	,013	,909

Menurut Priyatno (2010:76), jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa hasilnya homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas secara statistik dengan bantuan program SPSS 21 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,909 lebih besar dari 0,05 ($0,909 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas bersifat homogen (sama).

3. Uji Kesamaan Rata-Rata

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means						
		T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Angket Akhir	Equal variances assumed	-,139	86	,890	-,410	2,954	-6,283	5,463
	Equal variances not assumed	-1,39	85,786	,890	-,410	2,955	-6,283	5,464

Berdasarkan uji kesamaan rata-rata secara statistik dengan bantuan program SPSS 21 dengan menggunakan *Independent Samples Test*, diperoleh t_{hitung} sebesar -0,139 sedangkan harga t_{tabel} dengan signifikansi 0,025 (uji dua sisi) dan $df=86$ yaitu 1,988. Priyatno (2010:36) jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Oleh karena $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($-1,988 \leq -0,139 \leq 1,988$) maka kedua kelas memiliki kemampuan sama.

Lampiran 61

**HASIL *POSTEST* SOAL TES KOGNITIF
SUBTEMA PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN
(KELAS EKSPERIMEN)**

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Anugrah Ridho Nursubhan	91	23.	Syifa Aulia Putri	86
2.	Muhamad Falih Aditya	77	24.	Syifa Khusni Azkiyani	77
3.	Metha Kireina Putri	82	25.	Suci Nur Aolia	73
4.	Moh. Evan Maulana	68	26.	Septia Ayu Ramadhani	95
5.	Mohammad Rifai	73	27.	Syifa Aulia Attaqwidy	82
6.	M. Aditya Gagah Pratama	86	28.	Silfi Ayu Natasya	100
7.	Mohamad Machlufi Chasbi	77	29.	Sapudin	77
8.	Moh. Firdaus Malikil Khuddus	86	30.	Sobirin	82
9.	M. Fardan Khaerunazzam	64	31.	Tri Anisa Ramadhan	77
10.	Novi Yanti Puspitasari	73	32.	Tri Rahayu Ningrum	77
11.	Nena Irvana Fernanda	86	33.	Tusri Lestari	86
12.	Novelia Danur Ayu Sylfa	77	34.	Umar Al Mulham	82
13.	Nur Aegi Setiawan	77	35.	Ulpiyatun Sayidah	86
14.	Nayra Pramasari	91	36.	Veny Yuniar Putri	95
15.	Putra Adiansyah	100	37.	Windari Ahmalina	91
16.	Rizqi Bayu Susmono	86	38.	Wawan Pujiyono	82
17.	Rafy Nurhidayah Tulloh	91	39.	Wahyu Nasiatul Fahri	86
18.	Rohmah Roudlotul Jannah	91	40.	Wika Riski Cahyani	73
19.	Restu Ageng Dwi Guntoro	77	41.	Yulian Aziz Saputra	82

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
20.	Refqi Firmansyah Alfahrenzo	82	42.	Zumrotul Jannah	86
21	Satria Prawira Bumi	86	43.	Aqela Naura Zaahira	82
22.	Samsul Ma'arif	73			

Guru Kelas VB



Febri Riyanti, S.Pd.SD
NIP. _

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105-198806 2 001

Lampiran 62

**HASIL *POSTEST* SOAL TES KOGNITIF
SUBTEMA PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN
KELAS KONTROL**

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Sulton Solehudin	82	24.	Gita Mulya Sari	77
2.	Wandi Panjaitan	68	25.	Gading Hadi Firmansyah	86
3.	Amiratul Latipah	73	26.	Haidar Raffa Ibrahim	64
4.	Artika Kusuma Dewi	68	27.	Ibnu Faozan	82
5.	Aditya Esa Pratama	82	28.	Ikhwan Akhmad Alfarizzi	73
6.	Alif Nurfaizza	77	29.	Irfan Maulana	82
7.	Allmas Khusni	82	30.	Jelita Putri	86
8.	Azka Nabilah Putri	77	31.	Jihan Fadilah	73
9.	Arga Emeraldy Utama	82	32.	Keyla Isnabila	68
10.	Bunga Mutiara Salwa	64	33.	Karisma Wilda Ayu Wulandari	86
11.	Bening Aulia Azzohro	82	34.	Karisma Putri Ramadhani	68
12.	Davina Shafa Felisha	68	35.	Kayla Pradibta Juniar Putri	100
13.	Dini Amelia	77	36.	Lentera Dwi Permadani	73
14.	Dini Azkiyani	77	37.	Lutfian Abi Mazjaya	77
15.	Daffa Nasywan Syahputra	82	38.	Lia Faiq Nurfaizah	82
16.	Diva Aris Setiawan	86	39.	Maura Kirania Aulia	73
17.	Evanza Putra Zakaria	95	40.	Mahesa Saputra	77
18.	Felix Maulana Ferdiansyah	91	41.	Maulida Anatasya	82
19.	Finna Aristawati	77	42.	Muh. Khamdan Assya'bani	73
20.	Faizal Dwi Syah Putra	73	43.	Fildzah Aryasatya	77

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
21.	Febrina Nursyafaqi	73	44.	Mokhammad Raafiyullah Hidayat	82
22.	Fa'iq Zidan Ni'am	68	45.	Nurul Hidayah	73
23.	Fatikhatul Mubarakah Attaqwidy	86			

Guru Kelas VA



Ratih Handayani, S.Pd.
NIP.

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105 198806 2 001

Lampiran 63

UJI HIPOTESIS *POSTEST* SOAL TES KOGNITIF

1. Uji Perbedaan

Independent Samples Test

	t-test for Equality of Means							
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Nilai Tes Akhir	Equal variances assumed	2,803	86	,006	4,715	1,682	1,371	8,058
	Equal variances not assumed	2,801	85,537	,006	4,715	1,683	1,369	8,061

Berdasarkan tabel, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,803 > 1,988$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,006 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model konvensional pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

2. Uji Keefektifan

One-Sample Test

	Test Value = 78					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar	3,756	42	,001	4,581	2,12	7,04

Berdasarkan tabel uji hipotesis hasil belajar, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,756 dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai t_{tabel} dengan $df= 42$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,018. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,756 > 2,018$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan model *Teams Games Tournament* efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan..

3. Model *Teams Games Tournament* lebih baik ditinjau dari hasil belajar siswa

$$(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$$

Keterangan:

O_1 : rata-rata nilai tes awal kelas eksperimen

O_2 : rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen

O_3 : rata-rata nilai tes awal kelas kontrol

O_4 : rata-rata nilai tes akhir kelas kontrol

$$\begin{aligned} (O_2 - O_1) - (O_4 - O_3) &= (82,58 - 44,28) - (77,88 - 44,44) \\ &= 38,3 - 33,44 \\ &= 4,86 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan secara empiris, hasil akhirnya yaitu $4,86 \geq 0$, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* lebih baik ditinjau dari hasil belajar materi Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, karena pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Lampiran 64

SURAT IJIN LEMBAGA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 296/UN.31.1.1.9/KM/2020
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 SD Negeri Sidoharjo 02

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Intan Dwi Candra
 NIM : 1401416064
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Topik : KEEFEKTIFAN PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI SIDOHARJO 02 KABUPATEN TEGAL

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 25 Februari 2020
 Koordinator PGSD Tegal,

 Drs. SIGIT YULIANTO, M.Pd
 NIP-196307211988031001

Lampiran 65

SURAT IJIN DINAS PENDIDIKAN



**PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN SURADADI**

Alamat : Jl Raya Suradadi No. 08 Telepon (0283) 853200
Email : dikporasuradadi2011@gmail.com Website : <http://dikporasuradadi.wordpress.com>

Kode Pos 52182

SURAT REKOMENDASI

No. 422/076 /2019

Berdasar surat dari Universitas Negeri Semarang (UNNES), Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Nomor : 313/UN37.1.1.9 KM 2019 tertanggal 18 Maret 2019 Perihal Permohonan Ijin Observasi dan Rekomendasi Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPTD Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi Ijin Observasi dan Rekomendasi, pada :

Nama	: Intan Dwi Candra
NIM	: 1401416064
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Prodi/Semester	: PGSD Tegal Universitas Negeri Semarang / IV
Tempat	: SDN Suradadi 01, 02, 03, serta SDN Sidoharjo 01 dan 02
Waktu	: 23 Maret s.d 6 April 2019

Demikian Surat Rekomendasi ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya

Suradadi, 20 Maret 2019
Kepala UPTD Dikbud |Kec. Suradadi



Lampiran 66

SURAT BUKTI UJI COBA



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN SURADADI
SEKOLAH DASAR NEGERI JATIBOGOR 02
 Alamat: Jl.Waru No. 8 Desa Jatibogor Kecamatan Suradadi
 Kabupaten Tegal Pos.52182

SURAT BUKTI PENELITIAN

Nomor:

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Tasir, S.Pd.SD
 NIP : 19600413 197911 1001
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Satuan Kerja : SD Negeri Jatibogor 02

menerangkan bahwa:

Nama : Intan Dwi Candra
 NIM : 1401416064
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang

telah melaksanakan uji coba praktik mengajar model *Teams Games Tournament*, soal Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dan angket minat belajar pada bulan Februari 2020. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jatibogor, 22 Februari 2020

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Tasir, S.Pd.SD

NIP.19600413 197911 1001

Lampiran 67

SURAT BUKTI PENELITIAN



**PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN SURADADI
SEKOLAH DASAR NEGERI SIDOHARJO 02**
Alamat: Jl.Raya Sidoharjo Kecamatan Suradadi
Kabupaten Tegal Pos.52182

SURAT BUKTI PENELITIAN

Nomor:

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Suprapti, S.Pd.SD
NIP : 19671105 198806 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Satuan Kerja : SD Negeri Sidoharjo 02

menerangkan bahwa:

Nama : Intan Dwi Candra
NIM : 1401416064
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang

telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Sidoharjo 02 Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal pada bulan Maret dan Mei 2020. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sidoharjo, Mei 2020

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19671105-198806 2 001

DAFTAR JURNAL

No.	Nama Pengarang	Judul	Tahun	Keterangan
	Fatturohman	Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Menggunakan LKS.	2015	Nasional
2.	Pangestuti, dkk	Penggunaan Map Konsep Bacaan <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Minat Baca Kesepuluh Siswa Kelas Laboratorium SMA Negeri Universitas Malang.	2015	Internasional
3.	Pratiwi	Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang	2015	Nasional
4.	Putra, dkk	Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Audio Visual.	2015	Nasional Terakreditasi
5.	Putri dan Isnani	Pengaruh Minat dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran	2015	Nasional
6.	Salam, dkk	Efektifitas Penggunaan <i>Teams Games Tournament</i> untuk Belajar Matematika di Sekolah Menengah	2015	Internasional

No.	Nama Pengarang	Judul	Tahun	Keterangan
		Bangladesh.		
7.	Emilia Atika	Keefektifan Model Pembelajaran TGT terhadap Minat dan Hasil Belajar Struktur Bumi pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Marga Ayu 01 Kabupaten Tegal.	2016	Nasional
8.	Frianto, dkk	Penerapan Model Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> dan Fan N Pick untuk Meningkatkan Motivasi dan Sosial Studi Hasil Belajar.	2016	Internasional
9.	Hidayati, dkk	Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Media Visual dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Tentang Perkembangan Teknologi Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016	2016	Nasional
10.	Metaliana	Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 1 Bitera.	2016	Nasional Terakreditasi
11.	Noviana dan Oktimustava	Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar	2016	Nasional
12.	Nurhasanah dan Sobandi	Minat Belajar sebagai Determinasi Hasil Belajar Siswa	2016	Nasional

No.	Nama Pengarang	Judul	Tahun	Keterangan
13.	Salma	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi	2016	Nasional
14.	Sirait, dkk	Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika	2016	Nasional Terakreditasi
15.	Cahyaningsih	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD	2017	Nasional Terakreditas
16.	Dewi, dkk	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD	2017	Nasional
17.	Erlinda	Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung	2017	Nasional
18.	Nadrah, dkk	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> terhadap motivasi dan hasil belajar fisika siswa	2017	Internasional
19.	Novitasari, dkk	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan Menggunakan Media	2017	Nasional Terakreditasi

No.	Nama Pengarang	Judul	Tahun	Keterangan
		Permainan Fukuwarai untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana		
20.	Pratiwi dan Prihatni	Pengaruh Model Pembelajaran Koopeatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta tahun Ajaran 2016/2017	2017	Nasional
21.	Reseyca	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar GLBB	2017	Nasional
22.	Septiyan	Pengaruh Model <i>Teams Games Tournament</i> terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	2017	Nasional
23.	Sitorus dan Surya	Pengaruh Model Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa.	2017	Internasional
24.	Soleh, dkk	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi	2017	Nasional

No.	Nama Pengarang	Judul	Tahun	Keterangan
25.	Sukasih	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn.	2017	Nasional
26.	Fidari, dkk	Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 pada Siswa Kelas IV SDN Klampok 1 Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan.	2018	Nasional
27.	Harahap	Meningkatkan Hasil Belajar PPKn melalui Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Siswa Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi	2018	Nasional Terakreditasi
28.	Hikmah, dkk	Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang	2018	Nasional
29.	Tirtoni dan Fihayati	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Monopoli pada Materi Sistem Pemerintahan Pusat Pembelajaran PKN Kelas IV SDN 1 Jemundo Taman	2018	Nasional
30.	Triowathi dan Wijayanti	Implementasi <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar	2018	Nasional Terakreditasi

No.	Nama Pengarang	Judul	Tahun	Keterangan
		IPA		
31.	Wahyuni, dkk	Penggunaan Model <i>Teams Games Tournament</i> dengan Teknik Family 100 terhadap Minat Belajar Fisika	2018	Nasional
32.	Hamdani, dkk	Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi	2019	Nasional Terakreditasi
33.	Primandari, dkk	Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan STAD dengan Multimedia Interaktif Ceria terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD	2019	Nasional Terakreditasi
34.	Sulistyo dan Mediatati	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (<i>Team Games Tournaments</i>).	2019	Nasional Terakreditasi
35.	Muhtar	Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Metode TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VB MI Nurul Huda Sidoarjo	2020	Nasional

Lampiran 69**DOKUMENTASI PENELITIAN****Dokumentasi Penelitian Pembelajaran Kelas Eksperimen**

Guru dan siswa berdoa bersama



Guru memberikan apersepsi



Guru memberikan materi pelajaran



Diskusi Kelompok



Pembagian Siswa Kemeja *Tournament* dan aturan permainan



Pembagian Kartu ke Meja *Tournament*



Pelaksanaan *Tournament*



Menyimpulkan dan Menutup Pembelajaran

Dokumentasi Penelitian Pembelajaran Kelas Kontrol



Guru mengajak siswa untuk berdoa melalui video



Pembelajaran materi melalui video



Guru menyimpulkan pembelajaran melalui video



Guru mengakhiri pembelajaran