



**KEEFEKTIFAN MODEL *MAKE A MATCH*  
BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP  
MUATAN PELAJARAN IPS SISWA KELAS V  
SDN GUGUS IMAM BONJOL  
KABUPATEN PEMALANG**

**SKRIPSI**

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

**Sarjana Pendidikan**

**Oleh  
Linda Cahyaning Tyas  
1401416226**

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

## PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan Media Flashcard Terhadap Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang” karya,

Nama : Linda Cahyaning Tyas

NIM : 1401416226

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan pada Dewan Penguji Skripsi.

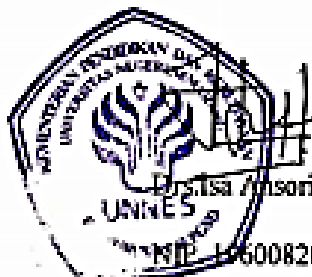
Mengetahui,

Semarang, 25 Juni 2020

Ketua Jurusan

Dosen Pembimbing

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195604051981032001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan Media Flashcard Terhadap Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pemalang” karya,

Nama : Linda Cahyaning Tyas

NIM : 140146226

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, tanggal 11 Agustus 2020.



Ketua,  
Panitia Ujian  
Dr. Fay Purwanto, M.Si.  
NIP. 196301211987031001

Penguji I

Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Semarang, 26 Agustus 2020

Sekretaris

Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.

NIP. 198005052008011015

Penguji II

Putri Yanuarita, S.Pd., M.Sn.

NIP. 198501152008122005

Penguji III

Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195604051981032001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawa ini,

Nama : Linda Cahyaning Tyas

NIM : 1401416226

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

Judul : Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan Media Flashcard  
Terhadap Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Imam  
Bonjol Kabupaten Pemasang

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

Semarang, 29 Juni 2020

Peneliti,



Linda Cahyaning Tyas

NIM 1401416226

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

Satu-satunya hal yang menjadi milik kita sepenuhnya adalah waktu, bahkan seseorang yang tidak memiliki apapun pasti memiliki waktu (Baltasar Gracian)

Pendidikan IPS merupakan tanah pemakaman dari kebudayaan-kebudayaan yang tinggi, yang rontok karena manusia tidak mampu melakukan reaksi sukarela yang terencana dan rasional untuk menghadapi tantangan. (Erich Fromm)

Bermain bukan hanya bisa membuat anak kreatif dan cerdas. Tetapi juga melatih jiwa kepemimpinan dalam diri anak serta turut mendukung pembentukan keterampilan hidup anak di masa dewasa, ketika mereka bekerja, berorganisasi dan juga berkeluarga. (Seta Wicaksana)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Cahyo dan Ibu Khomsatun yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Tyas, Linda Cahyaning. 2020.** Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan Media Flashcard Terhadap Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya. Pembimbing: Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd. 120 halaman.

Model pembelajaran merupakan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, guru harus dapat memilih dan menetapkan model pembelajaran dengan tepat. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data hasil belajar di kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya, peneliti menemukan permasalahan bahwa, guru belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran, dan siswa cenderung pasif karena pembelajaran berpusat pada guru. Tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPS dan mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* atau eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Pematang Jaya dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas V SDN 04 Temuireng sebagai kelas eksperimen dan kelas V SDN 01 Kalirandu sebagai kelas kontrol dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, dan non tes; wawancara; observasi; dan dokumentasi. Tes hasil belajar yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan ganda. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji gain, dan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard* efektif digunakan pada muatan pelajaran IPS. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  adalah 2,688, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 1,998.  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,688 > 1,998$ ) yang berarti model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard* efektif terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPS. Hasil uji *n-gain* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu nilai *n-gain* kelas kontrol adalah 0,273 termasuk dalam kriteria rendah sedangkan nilai *n-gain* kelas eksperimen adalah 0,347 termasuk dalam kriteria sedang. Pengamatan aktivitas siswa dengan lembar observasi menunjukkan rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 70,55% dibandingkan kelas kontrol yaitu 53,93%.

Simpulan penelitian ini yaitu model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard* efektif digunakan pada muatan pelajaran IPS dan dapat meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran muatan pelajaran IPS. Pembelajaran dengan menggunakan *make a match* sebaiknya memperhatikan beberapa hal, yaitu perencanaan pembelajaran dan manajemen waktu yang baik sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif.

**Kata Kunci:** keefektifan; *make a match*; hasil belajar; IPS.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan Media Flashcard Terhadap Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pemasang”. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

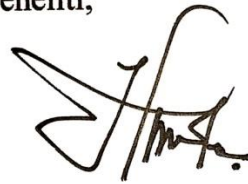
1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus Dosen Penguji I, yang bersedia untuk menguji skripsi;
4. Putri Yanuarita, S.Pd., M.Sn. Dosen Penguji II, yang bersedia untuk menguji skripsi;
5. Dra. Sri Susilaningih, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Penguji III, yang bersedia menguji skripsi;
6. Dosen dan karyawan Jurusan PGSD UNNES yang telah memberikan bekal ilmu pengalaman dan bantuan selama menempuh pendidikan di PGSD UNNES;
7. Muh. Hisyam, A.Md., selaku pustakawan PGSD UNNES yang senantiasa membantu peneliti dalam melakukan studi pustaka guna menyusun skripsi;

8. Drs. Karjo, S.Pd. SD, Kepala SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pemalang;
9. M. Setyo Aji, S.Pd., Guru Kelas V SDN 04 Temuireng;
10. Nur Laila, S.Pd., Guru Kelas V SDN 01 kalirandu;
11. Semua Pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini;

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

Semarang, **29 Juni**.....2020

Peneliti,



Linda Cahyaning Tyas

NIM 1401416226



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
1. BAB I Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Perumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Masalah .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	10
1.6.2 Manfaat Praktis .....	10
2. BAB II Kajian Pustaka.....	11
2.1 Kajian Teoritis .....	11

2.1.1 Teori Belajar Kognitivisme .....	11
2.1.2 Hakikat Belajar .....	14
2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match .....	23
2.1.4 Media Pembelajaran .....	28
2.1.5 Hasil Belajar .....	32
2.1.6 Ilmu-ilmu Sosial di SD .....	36
2.2 Kajian Empiris .....	38
2.3 Kerangka Berfikir .....	40
2.4 Hipotesis.....	43
3. BAB III Metode Penelitian .....	44
3.1 Desain Penelitian.....	44
3.1.1 Pendekatan .....	44
3.1.2 Jenis Penelitian.....	44
3.2 Desain Eksperimen .....	46
3.3 Prosedur Penelitian .....	48
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian .....	51
3.4.1 Tempat Penelitian.....	51
3.4.2 Waktu Penelitian .....	51
3.5 Populasi dan Sampel .....	52
3.5.1 Populasi .....	52
3.5.2 Sampel.....	53
3.6 Variabel Penelitian .....	55
3.6.1 Variabel Bebas atau Independent.....	55

3.6.2 Variabel Terikat atau Dependen.....	56
3.7 Definisi Operasional Variabel.....	56
3.8 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	58
3.8.1 Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.8.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	60
3.9 Teknik Analisis Data.....	69
3.9.1 Analisis Data Awal/Uji Persyaratan.....	69
3.9.2 Analisis Data Akhir.....	73
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	76
4.1 Hasil Penelitian .....	76
4.1.1 Hasil Belajar Siswa .....	76
4.1.2 Uji Normalitas Data Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	78
4.1.3 Uji Homogenitas Data Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	79
4.1.4 Uji Normalitas Data Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	80
4.1.5 Uji Homogenitas Data Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	82
4.1.6 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	83
4.1.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	85
4.1.8 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	87
4.1.9 Deskripsi Proses Pembelajaran .....	100
4.2 Pembahasan.....	102
4.2.1 Pemaknaan Temuan Peneliti.....	102
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian .....	108
5. BAB V Penutup .....	112

5.1 Simpulan .....	112
5.2 Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA .....	114
LAMPIRAN .....	121

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir .....	42
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	45
Gambar 3.2 Alur Prosedur Penelitian .....	49
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa.....	85
Gambar 4.2 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	88
Gambar 4.3 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2 .....	89
Gambar 4.4 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3 .....	90
Gambar 4.5 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4 .....	92
Gambar 4.6 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	94
Gambar 4.7 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	95
Gambar 4.8 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3 .....	96
Gambar 4.9 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4 .....	97
Gambar 4.10 Rata-rata Skor Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	99

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen .....	47
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas V di SDN Gugus Imam Bonjol.....	53
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	55
Tabel 3.4 Devinisi Operasional Variabel .....	56
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba.....	62
Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas Uji Coba.....	64
Tabel 3.7 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba.....	66
Tabel 3.8 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Uji Coba .....	68
Tabel 3.9 Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba .....	68
Tabel 3.10 Kriteria Nilai Gain .....	74
Tabel 3.11 Presentase Kriteria Aktivitas Siswa .....	75
Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa .....	77
Tabel 4.2 Uji Normalitas Data Pretest .....	79
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Data Pretest .....	80
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data Posttest.....	81
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Data Posttest .....	82
Tabel 4.6 Hasil Uji Independent Sampel T-Test.....	84
Tabel 4.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen .....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penggalan Silabus dan RPP Kelas Eksperimen .....	122
Lampiran 2 Penggalan Silabus dan RPP Kelas Kontrol .....	189
Lampiran 3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen .....	253
Lampiran 4 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol.....	257
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba.....	261
Lampiran 6 Soal Uji Coba.....	272
Lampiran 7 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba .....	285
Lampiran 8 Daftar Nilai Soal Uji Coba .....	286
Lampiran 9 Skor Uji Coba Tertinggi .....	287
Lampiran 10 Skor Uji Coba terendah .....	288
Lampiran 11 Analisis Uji Validitas, Reabilitas, Taraf Kesukaran, dan Daya Beda Soal Uji Coba .....	289
Lampiran 12 Analisis Hasil Uji Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Soal .....	297
Lampiran 13 Soal Pretest dan Posttest .....	299
Lampiran 14 Pedoman Penskoran Soal Pretest dan Posttest .....	309
Lampiran 15 Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	310
Lampiran 16 Nilai Pretest Kelas Eksperimen .....	311
Lampiran 17 Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	313
Lampiran 18 Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol .....	315
Lampiran 19 Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	316

Lampiran 20 Nilai Posttest Kelas Kontrol .....	318
Lampiran 21 Uji Normalitas Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	320
Lampiran 22 Uji Homogenitas Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	321
Lampiran 23 Uji Normalitas Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	322
Lampiran 24 Uji Homogenitas Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	323
Lampiran 25 Analisis Uji Hipotesis .....	324
Lampiran 26 Uji N-Gain Kelas Kontrol.....	326
Lampiran 27 Uji N-Gain Kelas Eksperimen.....	327
Lampiran 28 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	328
Lampiran 29 Dokumentasi.....	331



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang masalah**

Menurut UUSPN No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha terencana serta sadar dalam menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Marzuki, 2012:24), hal ini menjadi landasan yang peneliti gunakan dalam penelitian kali ini.

Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang terdiri dari lima sekolah dasar yang telah menerapkan kurikulum 2013 khususnya untuk kelas V, hal ini sesuai dengan UU No. 24 Tahun 2016 pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan bahwa Kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah mencakup Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA), dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK) Prihantini (2018:19).

Sekolah dasar di Gugus Imam Bonjol yang terdiri dari SD Negeri 01 Kalirandu, SD Negeri 02 Kalirandu, SD Negeri 01 Temuireng, SD Negeri 02 Temuireng, SD Negeri 04 Temuireng berstatus negeri dan kepemilikan pemerintah, sebagaimana dalam Permendikbud No. 17 Tahun 2010 Bab II Pasal 2 bahwa di dalam pengelolaan pendidikan dilakukan oleh pemerintah, pemerintah provinsi, pemerintah kabupaten/ kota, penyelenggara satuan pendidikan yang didirikan masyarakat, dan satuan atau program pendidikan Marzuki (2012 : 28).

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat beberapa kesenjangan yang mempengaruhi tingkat berhasilnya suatu proses belajar di Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya, hal tersebut didukung oleh data hasil rata-rata ulangan harian semester I terutama pada muatan pelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya. Hasil belajar tersebut masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70, dari jumlah keseluruhan 141 siswa, sebanyak 80 siswa (56,73%) belum mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah, sedangkan 61 siswa (43,26%) sudah mencapai KKM. Kondisi seperti ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran IPS masih rendah.

Pelaksanaan pembelajaran IPS di SDN Gugus Imam Bonjol kurang sesuai dengan harapan kurikulum dimana banyak kesalahpahaman mengenai muatan pelajaran IPS adalah muatan hafalan, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Depdiknas, masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran IPS, yaitu (1) kecenderungan pemahaman yang salah bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang cenderung hafalan; (2) penggunaan tes yang masih hanya menerapkan aspek kognitif pada jenjang menyebutkan saja; (3) masih banyak guru yang mengajar IPS tidak memiliki latar belakang pendidikan IPS.

Melalui wawancara dan observasi proses pembelajaran di kelas dalam kurun waktu 2 minggu didapatkan salah satu permasalahan bahwa beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran bahkan ada beberapa siswa berbicara dengan teman sebangku dan beberapa melamun selama

proses pembelajaran, sehingga menjadikan beberapa siswa tidak dapat menyelesaikan soal evaluasi dengan baik. Permasalahan siswa yang tidak menyimak penjelasan guru saat proses pembelajaran diakibatkan oleh guru yang kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran dan kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini tidak sesuai dengan pendapat Abdul Azis dalam Anugraheni (2017 : 206) guru memiliki kemampuan dalam menyusun rencana pembelajaran serta melaksanakan interaksi atau kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang dapat mengarahkan potensi siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru, model pembelajaran yang bervariasi dapat mengaktifkan siswa salah satunya model pembelajaran berbasis permainan sehingga siswa akan tertarik untuk belajar karena akan merasa pembelajaran tersebut menjadi lebih menyenangkan.

Sekolah Dasar di Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Besar membutuhkan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan yaitu model pembelajaran *make a match*, hal ini sejalan dengan pendapat Huda (2018:251) bahwa tujuan dari penerapan model pembelajaran ini: (1) pendalaman materi; (2) penggalian materi; dan (3) edutainment. Model Pembelajaran *make a match* dapat diartikan sebagai model pembelajaran “mencari pasangan”, hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran menerapkan model *Make a Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu yang terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban dari pertanyaan pertanyaan yang tersedia (Suprijono, 2014:94).

Menurut Huda (2018:251) keunggulan model *make a match* adalah: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa; (2) karena ada unsur permainan, model pembelajaran ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa sehingga dapat tampil presentasi, dengan demikian siswa SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten pemalang akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPS karena selama proses pembelajaran menerapkan model *make a match* yang dikemas dengan permainan yaitu terdiri dari kartu jawaban dan kartu soal. Siswa yang mendapatkan kartu soal harus menemukan pasangannya yaitu yang mendapatkan kartu jawaban. Siswa tidak dapat bekerja sendiri karena membutuhkan teman yang lain untuk saling melengkapi pengetahuan masing-masing. Interaksi belajar yang terjadi benar-benar dominan antara siswa dengan siswa menggunakan kartu soal dan jawaban.

Model pembelajaran *make a match* akan lebih efektif dengan menggunakan media *flashcard* sebagai kartu berpasangan, sejalan dengan pendapat Satriana dalam Maslakhah (2017:10) bahwa media *flashcard* dapat mempermudah proses penerimaan pengetahuan dikarenakan media *flashcard* secara tidak langsung menampilkan gambar asli, praktis, menarik, dan mudah diingat. Hal tersebut didukung oleh pendapat Sapriya (2017:164) yang mengatakan bahwa penggunaan alat bantu visual sebagai media pembelajaran yang paling luas adalah gambar, foto atau ilustrasi.

Penerapan variasi model dan media pembelajaran saat pelaksanaan proses pembelajaran sangat penting dalam kondisi yang dialami Sekolah Dasar Negeri

Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pemalang khususnya muatan pelajaran IPS kompetensi dasar 3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. Proses pembelajaran Sekolah Dasar Negeri Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pemalang dapat menggunakan model pembelajaran permainan seperti *make a match* dan media yang menarik seperti *flashcard* sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang berlangsung.

Penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar IPS didukung penelitian yang dilakukan oleh Desi 2013 pada siswa kelas V SDN Mangkangkulon 01 Semarang, dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Mangkangkulon 01 Semarang" bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS materi perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V SDN Mangkangkulon 01 Semarang.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian dari Andi Tenri 2016 yang berjudul "*Increased IPS Learning Outcomes Through Make A Match Learning Model On Grade Iv Elementary School Inpres Perumnas Antang II Makassar*". Terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II melalui penerapan model *make a match*. Pada siklus pertama adalah dalam kategori cukup baik karena guru belum menerapkan langkah-langkah pembelajaran melalui penerapan model *make a match learning* dengan baik sedangkan siklus belajar II termasuk dalam kategori baik.

Penelitian yang mendukung selanjutnya adalah dari Masa, Murda, dan Putrini Mahadewi (2017) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD” penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan karena hasil penelitian menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yang berarti hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di Gugus IX Kecamatan Kintamani.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian dari Nurul Badriyatul dan Nani Mulyani 2018 yang berjudul “Peran RPTRA dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak-Anak Usia 7 – 12 Tahun menggunakan media *Flashcard*”. Hasil pada siklus I adalah 68, dengan ketuntasan belajar sekitar 70%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata yang didapat peserta didik pada siklus II adalah 86, dengan ketuntasan belajar sekitar 100%. Hal ini menunjukkan penggunaan media *Flashcard* dapat meningkatkan nilai rata-rata yang didapat peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan, peneliti mengkaji penelitian dengan judul “Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang inovatif, hal ini dibuktikan saat wawancara prapenelitian guru hanya memahami model pembelajaran *contextual teaching and learning*.
2. Hasil belajar IPS siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70, berdasarkan data ulangan tengah semester I 2019/2020 dari jumlah keseluruhan 141 siswa. Sebanyak 80 siswa (56,73%) belum mencapai KKM.
3. Penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi masih kurang bervariasi, hal ini dibuktikan dengan minimnya fasilitas yang disediakan sekolah sebagai media pembelajaran.
4. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil belajar yang belum maksimal dan beberapa siswa enggan memperhatikan penjelasan guru.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi bahasan permasalahan pada model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi yang berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui keefektifan model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap muatan pelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, masalah tersebut dapat disimpulkan dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media Flashcard efektif terhadap penguasaan materi Interaksi Masyarakat Sekitar muatan IPS siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media Flashcard siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Peneliti menentukan tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, sebagai berikut:

1. Menguji keefektifan model pembelajaran *Make A Match* berbantu Media *Flashcard* terhadap pembelajaran IPS materi Bentuk-bentuk Interaksi Masyarakat Sekitar.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *Flashcard* pada materi Bentuk-bentuk Interaksi Masyarakat Sekitar.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Pembelajaran IPS melalui penerapan model *Make a Match* berbantuan *Flashcard* siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya



diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan berfikir mengenai penerapan model *Make a Match* berbantuan *Flashcard*. Selain itu penelitian ini juga dapat menjadi bahan referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran IPS.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### 1.6.2.1 Bagi guru

1. Dapat memberikan pengetahuan bagi gurumengenai model pembelajaran *make a match*.
2. Dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar.
3. Dapat membantu guru agar lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran

#### 1.6.2.2 Bagi siswa

1. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa muatan pelajaran IPS materi bentuk-bentuk interaksi masyarakat sekitar.
2. Dapat mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.
3. Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan pada siswa.

#### 1.6.2.3 Bagi Sekolah

1. Meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada pembelajaran muatan pelajaran IPS.
2. Meningkatkan prestasi sekolah dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS.
3. Sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru-guru yang lain untuk melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti

1. Dapat dijadikan sebagai landasan untuk menulis penulisan selanjutnya.
2. Mengembangkan wawasan mengenai pembelajaran.
3. Untuk mengukur sejauh mana prestasi yang dicapai siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard*.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

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

Kognitivisme adalah salah satu teori belajar yang sering disebut dengan model kognitif, maksudnya tingkah laku individu ditentukan oleh pandangan atau pemahamannya terhadap situasi yang berhubungan dengan tujuan. Teori kognitivisme ini memfokuskan pada kebermaknaan, belajar dipandang sebagai proses internal, yang pengolahan informasi, mencakup ingatan, emosi, maupun faktor-faktor lainnya. Belajar merupakan proses pengfungsian unsur pikiran dalam berfikir, melalui proses pengolahan informasi yang akan menentukan perubahan perilaku masing-masing individu. Perubahan cara pandang dan pemahaman tidak selalu dapat dilihat sebagaimana perubahan tingkah laku. Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses dari hasil belajar itu sendiri. Baharudin menerangkan teori ini lebih menaruh perhatian dari pada peristiwa-peristiwa Internal.

Sumiati dan Asra (2011:47) berdasarkan teori belajar kognitif, belajar merupakan proses terpadu yang berlangsung didalam diri seseorang sebagai upaya memperoleh pemahaman dan struktur kognitif baru, atau untuk mengubah pemahaman serta struktur kognitif lama. Memperoleh pemahaman disini berarti menangkap makna atau arti dari situasi yang dihadapi. Struktur kognitif adalah adalah cara pandang maupun tanggapan seseorang tentang keadaan dalam

lingkungan sekitarnya yang mempengaruhi ide-ide perasaan, tindakan, dan hubungan sosial orang yang bersangkutan. Teori belajar kognitif berkaitan dengan pendekatan pengolahan informasi yang pada dasarnya dikenal dengan nama teori pentahapan.

Menurut Karwati dan Priansa (2015:211) kognitivisme memberikan pengaruh dalam pengembangan prinsip-prinsip pembelajaran antara lain:

1. Menyusun pembelajaran berdasarkan pola dan logika tertentu
2. Sederhana ke kompleks
3. Belajar dengan memahami
4. Perbedaan individu peserta didik

Lebih lanjut, Piaget (dalam Susanto 2016:77) tahapan perkembangan kognitif seseorang mempunyai karakteristik yang berbeda dari masing-masing individu. Secara garis besar pengelompokannya yaitu: tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional kongkrit dan tahap operasional formal.

1. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun) pada tahap ini belum memasuki usia sekolah.
2. Tahap praoperasional (usia 2-7 tahun) pada tahap ini kemampuan skema kognitifnya masih terbatas. Peserta didik suka meniru perilaku orang lain.
3. Tahap operasional kongkrit (usia 7-11 tahun) pada tahap ini peserta didik sudah mulai memahami aspek kumulatif materi. Anak mampu mengoperasikan berbagai logika namun masih dalam bentuk kongkrit.
4. Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun) pada tahap ini peserta didik sudah mampu berpikir abstrak dan logis.

Kecepatan perkembangan tiap individu melalui urutan tahapan berbeda dan tidak ada individu yang melompati salah satu dari tahapan tersebut. Setiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan intelektual baru yang memungkinkan orang memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks (Trianto, 2013:70). Mengacu pada teori penahapan perkembangan kognitif Piaget dapat diketahui bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional kongkrit (usia 7-11 tahun).

Menurut Wallace, Engel dan Mooney dalam Sumiati dan Asra (2011:48), teori belajar kognitif memiliki empat postulat ( anggapan dasar) yaitu:

1. Belajar diserap dengan pengalaman belajar sehari-hari.
2. Penyelesaian masalah lebih baik dari pada dengan menghafal saja.
3. Transfer terjadi jika pembelajarannya berlangsung pada konteks yang sama dengan aplikasinya.
4. Pembelajaran dengan melibatkan diskusi kelompok guna mengembangkan penalaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut peneliti memaknai bahwa teori kognitivisme menekankan proses berpikir dalam belajar. Teori kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Teori kognitif memandang bahwa perkembangan kognitif seseorang mempunyai karakteristik yang berbeda antara orang satu dengan yang lainnya sehingga dalam kegiatan belajar hendaknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan tiap siswa.

Setelah mengetahui mengenai teori belajar kognitivisme yang dikemukakan oleh para ahli, terdapat keterkaitan antara teori kognitivisme dengan

penelitian ini, dimana model pembelajaran yang digunakan guru akan berpengaruh pada proses pembelajaran, dan secara tidak langsung proses pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar. Jika model pembelajaran yang digunakan inovatif maka akan menarik siswa dalam belajar, dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

## **2.1.2 Hakikat Belajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Belajar**

Setiap orang, baik disadari maupun tidak, selalu melaksanakan kegiatan belajar. Dimulai dari bangun tidur hingga menjelang tidur kembali akan selalu terdapat kegiatan belajar. Rifa'I dan Anni (2016:67) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala hal-hal yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Menurut Hamalik (2016:27) Belajar adalah suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Selain itu belajar menurut Pare (2017 : 335) dapat diartikan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya.

Belajar menurut Susanto (2016:4) adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga menjadikan seseorang lebih baik dalam merasa, berpikir, maupun dalam bertindak. Sedangkan menurut Karwati dan Priansa (2015:188) belajar merupakan sebuah proses perubahan didalam

kepribadian manusia yang dihasil dari pengalaman atau interaksi antara individu dengan lingkungan.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli tersebut peneliti berpendapat bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku individu, melalui berbagai kegiatan dengan individu lain maupun dengan lingkungan.

#### 2.1.2.2 Tujuan Belajar

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hamalik (2016:28-29) mengemukakan tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang ditunjukkan dari anak itu sendiri yang didalamnya terdapat kesulitan, rintangan, dan situasi yang tidak menyenangkan. Selain itu, Sardiman (2016:26-29) menyebutkan beberapa tujuan belajar, diantaranya:

##### 2.1.2.2.1 Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Siswa akan diberikan pengetahuan untuk menambah pengetahuannya dan sekaligus akan mencarinya sendiri untuk mengeksplorasi cara berpikir guna memperkaya pengetahuannya.

##### 2.1.2.2.2 Penanaman konsep dan keterampilan

menanamkan konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan dapat berikan, yaitu dengan banyak melatih kemampuan.

#### 2.1.2.2.3 Pembentukan sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus hati-hati dalam pendekatannya. Untuk itu dibutuhkan kecakapan dalam mengarahkan motivasi dan berpikir dan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai model.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti berpendapat bahwa pada intinya tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai.

#### 2.1.2.3 Ciri-ciri Belajar

Pencapaian tujuan belajar perlu memperhatikan ciri-ciri belajar yang baik, menurut Slameto (2015: 3-5) ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. Perubahan terjadi secara sadar, adalah seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya akan merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, adalah perubahan belajar ini terjadi dalam diri seseorang yang berlangsung secara kesinambungan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, adalah perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.



4. Perubahan dalam belajar bersifat permanen, yakni perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah, adalah perubahan belajar terarah terhadap perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.
6. Perubahan mencakup seluruh ranah tingkah laku, adalah perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku.

Selain itu, Hamalik (2016:49-50) mengemukakan ada beberapa ciri-ciri belajar yang perlu diperhatikan yaitu :

1. Belajar berbeda dengan kematangan, adalah ketika serangkaian tingkah laku matang melalui secara wajar tanpa adanya pengaruh dari latihan, maka dikatakan bahwa perkembangan itu adalah berkat kematangan dan bukan karena belajar.
2. Belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental, yaitu perubahan tingkah laku juga dapat terjadi, disebabkan oleh terjadinya perubahan pada fisik dan mental karena melakukan suatu perbuatan berulang kali yang mengakibatkan badan menjadi lelah.
3. Ciri belajar yang hasilnya relatif menetap, yaitu hasil belajar dalam bentuk perubahan tingkah laku. Belajar berlangsung dalam bentuk latihan dan pengalaman. Tingkah laku yang dihasilkan bersifat menetap dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

#### 2.1.2.4 Prinsip-prinsip Belajar

Seorang guru harus dapat menyusun prinsip-prinsip belajar, yaitu prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi apapun, dan oleh setiap siswa secara individu. Beberapa prinsip-prinsip belajar menurut Slameto (2015:27-28), yang dapat diterapkan dalam situasi yang berbeda oleh siswa secara individual, diantaranya:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan belajar, yakni dalam belajar setiap siswa diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing demi mencapai tujuan instruksional; Belajar harus dapat menimbulkan reinforcement dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional; Belajar menggunakan hal yang menantang dimana anak mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.; Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungan.
2. Sesuai hakikat belajar, yakni Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap sesuai perkembangannya; Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery; Belajar adalah proses kontinguitas. Stimulus yang diberikan menimbulkan respons yang diharapkan.
3. Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari, yakni Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya; Belajar dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.

4. Syarat keberhasilan belajar, belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang; Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/ keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Di dalam Islam terdapat prinsip-prinsip belajar yang mampu mendorong manusia guna mendapatkan ilmu yang bermanfaat seperti: (1) prinsip dasar belajar; (2) prinsip yang berhubungan dengan tujuan belajar; (3) prinsip yang berhubungan dengan etika belajar; dan (4) prinsip yang berhubungan dengan aktifitas belajar. Prinsip-prinsip ini merupakan rumusan yang didasarkan atas pandangan Islam tentang belajar yang melingkupi segala hal yang penting dalam mewujudkan kesuksesan dalam menjalani kehidupan sesuai dengan syariat, Yusra (2017 : 108-109)

Proses belajar bersifat kompleks, tetapi masih dapat dianalisa dan diperinci dalam bentuk prinsip-prinsip belajar. Pendapat Rifa'i dan Anni (2016:82-83) mengenai beberapa prinsip-prinsip belajar yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) informasi factual yaitu dalam pemerolehan informasi ini dapat diperoleh melalui tiga cara yaitu dikomunikasikan kepada pembelajar, dipelajari oleh pembelajar, dan dilacak dari memori yang telah disimpan dan dipelajari; (2) kemahiran intelektual yaitu pembelajar harus memiliki berbagai cara dalam mengerjakan sesuatu terutama yang berkaitan dengan simbol, atau bahasa lainnya guna mengetahui pengetahuan baru; (3) strategi yaitu pembelajar harus mampu menggunakan strategi untuk menghasilkan stimulus yang kompleks sehingga dapat memecahkan masalah dan melacak informasi yang telah dipelajari.

#### 2.1.2.5 Unsur-unsur Belajar

Menurut Rifa'i (2016: 70) menyatakan bahwa beberapa unsur dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik, dapat diartikan sebagai warga belajar, peserta didik, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.
2. Rangsangan (stimulus) adalah peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik. Contoh stimulus misalnya suara, sinar, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu berada di lingkungan seseorang agar peserta didik mampu belajar optimal, ia harus memfokuskan pada stimulus yang diamati.
3. Memori yang ada pada peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.
4. Respon atau tindakan yang dihasilkan dari memori disebut respon. Peserta didik yang sedang mengamati stimulus akan mendorong memori memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam pesertadidik diamati pada akhir proses belajar yang disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja.

Keempat unsur belajar tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

Kegiatan belajar akan terjadi pada diri peserta didik apabila terdapat interaksi antara stimulus dengan memori isi, sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan setelah adanya stimulus tersebut. Apabila terjadi perubahan perilaku,

maka perubahan perilaku itu menjadi indikator bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan belajar .

#### 2.1.2.6 Faktor-faktor yang mempengaruhi Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2016:83) bahwa faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sedangkan kondisi eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat. Sedangkan menurut Syah (2007:144) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1. Faktor internal; keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal; kondisi lingkungan di sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (approach to learning); jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Slameto (2015:54-72) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada

di luar individu, penjelasannya sebagai berikut:

#### 1. Faktor-faktor Intern

Faktor intern terdiri dari faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan, (1) Faktor Jasmaniah (Faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh); (2) Faktor Psikologis (Inteligensi, Perhatian, Minat, Bakat, Motif, Kematangan dan Kesiapan); (3) Faktor kelelahan.

#### 2. Faktor-faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. (1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan); (2) Faktor sekolah (kerativitas guru, kurikulum, metode pembelajaran, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, dan tugas rumah) (3) Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, peneliti memaknai faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari aspek fisiologis dan aspek psikologis. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang terdiri dari lingkungan sosial (keluarga, masyarakat, teman dan guru) dan lingkungan nonsosial (rumah, sekolah dan alam). Dalam proses belajar tentunya menghasilkan sebuah keberhasilan dalam belajar berupa hasil

belajar. Hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur untuk mengetahui keberhasilan dalam belajar.

### **2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match**

#### **2.1.3.1 Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Isjoni (2014:15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana system belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Keberhasilan belajar menurut model belajar ini bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang terstruktur dengan baik. Melalui belajar dari teman yang sebaya dan di bawah bimbingan guru, maka proses penerimaan dan pemahaman siswa akan semakin mudah dan cepat terhadap materi pembelajaran.

Sedangkan Anita Lie (dalam Isjoni, 2014:16) pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Selain itu Suprijono (2014:54) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berbasis sosial dengan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru di mana guru menetapkan tugas dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang dimaksud. Dalam

pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok dalam pembelajaran dengan tujuan supaya siswa satu dengan yang lain dapat saling membantu karena dalam kelompok tersebut terdiri dari beberapa siswa yang heterogen kemampuannya.

#### 2.1.3.2 Hakikat Model *Make A Match*

Model *Make a match* yaitu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Metode ini merupakan metode pembelajaran yang berupa permainan mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban Laksana (2013 : 198). Model mencari pasangan yang bertujuan untuk mengenal dan memahami karakteristik masing-masing individu dan kelompok dengan menggunakan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban (suprijono, 2014:95). Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa; (1) model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah, (2) merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini, (3) lingkungan dalam pembelajaran *Make a Match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan.



Menurut Amalia (2013 : 152) Model kooperatif tipe *Make a Match* siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui kartu soal dan kartu jawaban yang disediakan dan diharapkan melalui model ini motivasi belajar siswa tinggi karena model ini mengandung unsur game. Menurut Shoimin dalam Hidayati (2018 : 34). Huda (2018: 253) menerangkan kelebihan penggunaan model *make a match* adalah: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena terdapat unsur permainan model ini menjadi menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Sedangkan Djumiati dalam Aliputri (2017 : 72) mengatakan: (1) model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah; (2) merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini; (3) lingkungan dalam pembelajaran *Make A Match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat.

Model *make a match* merupakan metode pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota, masing-masing anggota tidak mengetahui keberadaan pasangannya dan kemudian mencari pasangan misalnya pertanyaan dengan jawaban (Muyatiningsih, 2014: 248). Menurut Rusman dalam Nengsih (2018 :

445) menyatakan bahwa *make a match* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk berpikir secara mandiri, mencari pasangan yang sesuai, kemudian diskusi dengan pasangan lainnya didalam menemukan konsep yang sama. Model *Make a Match* dapat menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Fynata (2018 : 95). Sedangkan menurut Faturohman dalam Lestari (2019 : 141) Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) merupakan model pembelajaran yang mana siswa diminta untuk mencari pasangan dari kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan. Menurut Pista dalam Anggraeni (2019 : 329) *Make a match* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lena Curran dengan teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep dalam suasana menyenangkan.

Menurut Aqib (2014:23) model *Make a Match* yaitu mencari pasangan diperkenalkan oleh Lena Curran, pada tahun 1994. Pada model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapatkan satu kartu
3. Setiap siswa memikirkan dimana jawaban/atau soal dari kartu soal yang dipegang
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Artinya siswa yang kebetulan mendapatkan kartu 'soal' maka harus

mencari pasangan yang memegang kartu 'jawaban soal' secepat mungkin.

Demikian sebaliknya

5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu habis maka mendapatkan poin
6. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya yang mendapatkan kartu jawaban soal maka diberi hukuman sesuai kesepakatan
7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
8. Kesimpulan Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* adalah kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi, dan kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan kartu-kartu yang ada

Menurut Lie dalam Anggraini (2017 : 203) langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (mencari pasangan) adalah guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang telah diajarkan. Setiap siswa mendapat satu buah kartu. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya dan duduk berkelompok. Dari pendapat beberapa ahli peneliti memaknai Model Pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan kartu berpasangan sehingga dapat membuat siswa lebih percaya diri dan aktif.

## 2.1.4 Media Pembelajaran

### 2.1.4.1 Pengertian Media pembelajaran

Menurut Aqib (2014:50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Sedangkan Arsyad (2013:10) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa. Lebih lanjut menurut Indriana (2011:14) media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Irwandi (2016 : 34) Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan peserta didik lebih termotivasi dan aktif.

Adapun media pengajaran menurut Ibrahim & Syaodih dalam Kisworo (2017 : 81) diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar Asyhari (2016 : 3).

Sedangkan menurut Arsyad (2013:3) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada

umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media pengajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru Sudjana (2017:1) Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu alat atau bahan berupa manusia atau peristiwa yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dalam belajar guna memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

#### 2.1.4.2 Fungsi Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Menurut Asnawir dan Usman dalam Hakim (2017 : 4) memberi penjelasan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa lebih besar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan, serta lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran, keberadaan ya juga diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar yang dicapai, fungsi dari media pengajaran dalam proses belajar antara lain: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa dapat lebih memahami tujuan pembelajaran; (3) model pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui ceramah oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan

belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain (Sudjana, 2017:2)

Berdasarkan pendapat di atas peneliti memaknai bahwa fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar untuk mempermudah siswa menerima konsep atau informasi yang disampaikan guru.

#### 2.1.4.3 Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, diantaranya: (1) media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain; (2) media tiga dimensi yaitu berbentuk model seperti model padat (*solid model*) model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain; (3) media proyeksi seperti slide, film, penggunaan OHP, dan lain-lain; (4) penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Sudjana, 2017:4). Sedangkan menurut Arsyad (2013:31) menyatakan media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok yaitu: (1) media hasil teknologi cetak; (2) media hasil teknologi audio-visual; (3) media hasil yang berdasarkan computer; dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer.

Berdasarkan uraian diatas peneliti berpendapat bahwa jenis media pembelajaran secara umum yaitu media audio (yang dapat dipandang), visual (yang dapat didengar), dan audiovisual (dapat dipandang dan didengarkan).

#### 2.1.4.4 Media *Flashcard*

*Flashcard* merupakan sebuah terobosan dalam bidang pendidikan anak yang menggunakan sejumlah kartu sebagai alat bantu belajar. *Flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu yang berisi rangkaian pesan dan berukuran tertentu (25X30cm). Media pembelajaran *Flashcard* memiliki banyak manfaat diantaranya mengasah kecerdasan otak (kognisi) maupun kecerdasan sosial anak. Yulianti (2012:49). Sedangkan menurut Nurhanyah (2018 : 23) *Flashcard* adalah strategi pembelajaran kecepatan menyelesaikan soal secara berpasangan (tutee dan tutor) dengan tiga aturan yaitu diberi sinyal jawaban penuh, sedikit sinyal jawaban, dan tanpa sinyal jawaban sama sekali. *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi Anggraini (2019 : 37).

Lebih lanjut Indriana (2011:68-69) menjelaskan bahwa selain dalam bentuk rangkaian kata, media pembelajaran *Flashcard* dapat pula dalam bentuk kartu bergambar pada bagian depan dan dilengkapi dengan keterangan pada bagian belakang kartu. Dari kajian di atas peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *Flashcard* dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS materi “Bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia” *Flashcard* tersebut terdiri dari 2 bagian yakni bagian depan dan bagian belakang. *Flashcard* dapat berbentuk kartu bergambar yang berwarna pada bagian depan

dan dilengkapi dengan keterangan, penjelasan maupun perintah pada bagian belakang kartu.

Menurut Hotimah (2010: 11) *flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flashcard* tersebut. Penggunaan media *Flashcard* akan mempermudah proses penerimaan pengetahuan, karena media kartu bergambar ini secara langsung akan menampilkan gambar-gambar asli, praktis, menarik dan mudah diingat menurut Satriana dalam Maslakhah (2017:10). Dengan menggunakan media *flashcard* anak akan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga akan membantu anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sumardi,2017:119).

Tahapan penggunaan Flashcard adalah menyiapkan materi dan *Flashcard*, mengatur posisi siswa, menunjukkan *Flashcard* diiringi penjelasan tentang isi *Flashcard* tersebut, lalu menggunakan permainan *Flashcard* yang dipadukan dengan model *Make a Match* sederhana untuk mematangkan konsep yang telah tertanam dalam otak siswa.

### **2.1.5 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu materi tertentu dan mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Menurut Purwanto (2016:44) Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”, hasil dapat diartikan



sebagai pemerolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas sehingga terjadi suatu perubahan yang fungsional, sehingga hasil belajar memiliki arti pemerolehan perubahan setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar diperoleh dari tes, tujuan utama tes adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah mereka mengikuti suatu kegiatan pembelajaran menurut Iskandarwassid dalam Muthoharoh (2017 : 34). Sedangkan Sudijono mengatakan dalam Sutrisno (2016 : 114) hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (cognitive domain) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (affective domain) dan aspek keterampilan (psychomotor domain) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik, ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik

Untuk mengetahui hasil belajar diperlukan suatu tindakan, salah satunya adalah dengan melakukan pengukuran terhadap aktivitas siswa. Menurut Arikunto (2018:1) pengukuran adalah kegiatan membandingkan sesuatu dengan satu ukuran yang bersifat kuantitatif. Di dalam proses mengukur hasil belajar siswa dibutuhkan evaluasi, yaitu proses pemberian makna atau penetapan kualitas hasil pengukuran dengan cara membandingkan angka hasil pengukuran tersebut dengan kriteria tertentu. Ada beberapa pengertian tentang hasil belajar menurut para ahli, salah satunya yaitu Rifa'i (2016:71) mengungkapkan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Aspek perubahan perilaku tersebut tergantung yang dipelajari oleh peserta didik. Menurut Bloom (dalam Rifa'I dan Anni , 2016:72) ada tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Adapun penjabaran ranah kognitif dalam taksonomi yang baru adalah berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan dan kemahiran intelektual. Ranah Kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

Taksonomi Bloom dalam ranah kognitif yang telah direvisi dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl (2001: 66 – 88 ) yakni : mengingat (remember), memahami / mengerti ( understand), menerapkan (apply), menganalisis (analyze), mengevaluasi (evaluate), dan menciptakan (create).

#### 1. Mengingat (Remember)

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (meaningful learning) dan pemecahan masalah (problem solving). Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (recognition) dan memanggil kembali (recalling). Mengenali berkaitan dengan mengetahui pengetahuan masa lampau yang berkaitan dengan hal-hal yang konkret, misalnya tanggal lahir, alamat rumah, dan usia, sedangkan memanggil kembali (recalling) adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.

#### 2. Memahami / mengerti (Understand)

Memahami/mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami/mengerti

berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (classification) dan membandingkan (comparing). Mengklasifikasikan berawal dari suatu contoh atau informasi yang spesifik kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya. Membandingkan merujuk pada identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih obyek, kejadian, ide, permasalahan, atau situasi. Membandingkan berkaitan dengan proses kognitif menemukan satu persatu ciri-ciri dari obyek yang diperbandingkan.

### 3. Menerapkan (Apply)

Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (procedural knowledge). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (executing) dan mengimplementasikan (implementing). Mengimplementasikan muncul apabila siswa memilih dan menggunakan prosedur untuk hal-hal yang belum diketahui atau masih asing. Karena siswa masih merasa asing dengan hal ini maka siswa perlu mengenali dan memahami permasalahan terlebih dahulu kemudian baru menetapkan prosedur yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Mengimplementasikan berkaitan erat dengan dimensi proses kognitif yang lain yaitu mengerti dan menciptakan. Menerapkan merupakan proses yang kontinu, dimulai dari siswa menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur baku/standar yang sudah diketahui. Kegiatan ini berjalan teratur sehingga siswa benar-benar mampu melaksanakan prosedur ini dengan mudah, kemudian berlanjut pada munculnya permasalahan-

permasalahan baru yang asing bagi siswa, sehingga siswa dituntut untuk mengenal dengan baik permasalahan tersebut dan memilih prosedur yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.

## **2.1.6 Ilmu-ilmu Sosial di Sekolah Dasar**

### **2.1.6.1 Pengertian Ilmu Sosial**

Menurut Sapriya (2017:19) IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi. Sejalan dengan pendapat Hardini (2017:172) yang mengatakan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Sedangkan menurut Taneo, dkk (2010:1.6) ilmu pengetahuan sosial bagi pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari mata pelajaran geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, dan sosiologi. Perpaduan ini disebabkan mata pelajaran tersebut memiliki objek material ajaran yang sama yaitu manusia. Dalam bidang pengetahuan sosial, kita mengenal banyak istilah yang kadang-kadang dapat mengacaukan pemahaman.

Gunawan (2016:48) menerangkan Ilmu sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. IPS sebagai mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan pemahaman, dan kemampuan

analisis terhadap kondisi sosial masyarakat diperlukan model pembelajaran yang mampu memperkuat pendekatan ilmiah (scientific) agar siswa dapat berpikir kritis, logis, dan dapat memecahkan masalah dengan sikap terbuka, kreatif, dan inovatif (Anika, 2020 : 84).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat peneliti memaknai bahwa Ilmu pengetahuan Sosial merupakan Ilmu kajian tentang fakta dan konsep terintegrasi dari sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi yang disederhanakan dan dimodifikasi sesuai perkembangan anak usia Sekolah Dasar.

#### 2.1.6.2 Pembelajaran IPS di SD

Gunawan (2016:51) mengatakan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, melalui pelajaran ini siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Sedangkan Winataputra (2007:9.4) menjelaskan IPS sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat tentang materi sosial yang bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan. Sifat materi pembelajaran tersebut membawa konsekuensi terhadap proses belajar mengajar yang bersifat ekspositoris, terutama guru menggunakan metode ceramah dan siswa kurang terlibat atau cenderung pasif. Dalam metode ceramah terjadi dialog imperatif. Pada jenjang SD, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (integrated), artinya materi pelajaran

dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (factual) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya (Sapriya, 2017:194).

Menurut Fahreza (2017 : 39) Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar berfungsi mentransmisikan pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat, berupa fakta-fakta dan ide-ide kepada anak, selain itu juga mengembangkan rasa kontinuitas dan stabilitas, memberikan informasi dan teknik-teknik sehingga mereka dapat ikut memajukan masyarakat sekitar.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berpendapat bahwa pembelajaran IPS di SD memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat tentang materi sosial yang bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan.

## **2.2 Kajian Empiris**

Beberapa penelitian sebelumnya yang memeperkuat penelitian dengan judul “Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan *Flashcard* Terhadap Muatan Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD”:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Desi Duwi Lestari 2013 pada siswa kelas V SDN Mangkangkulon 01 Semarang, dengan judul ”Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Mangkangkulon 01 Semarang” Hasil yang diperoleh

dari penelitian tersebut adalah pada siklus I mendapat skor 26 dengan kategori “Baik” selanjutnya pada siklus II mendapatkan skor 28 dengan kategori “Baik” dan pada siklus III mendapatkan skor 31 dengan kategori “Sangat Baik” sehingga model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS materi perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V SDN Mangkangkulon 01 Semarang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ary Anggarawati tahun 2014 dengan judul “Pengaruh *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD” dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,20 > 2,00$  dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SD Negeri 26 Dangin Puri.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Krisno Prasetyo Wibowo tahun 2015 dengan judul “Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS” menunjukkan adanya suatu peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar sebanyak 35%. Dengan demikian, penerapan model *make a match* berbantuan media video dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMP negeri 2 Batealit Jepara.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Makmur Sirait tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa” terdapat peningkatan dari aktivitas siswa dengan kategori awal “cukup baik” menjadi baik dengan selisih presentase 10%.

Sehingga dapat diambil kesimpulan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

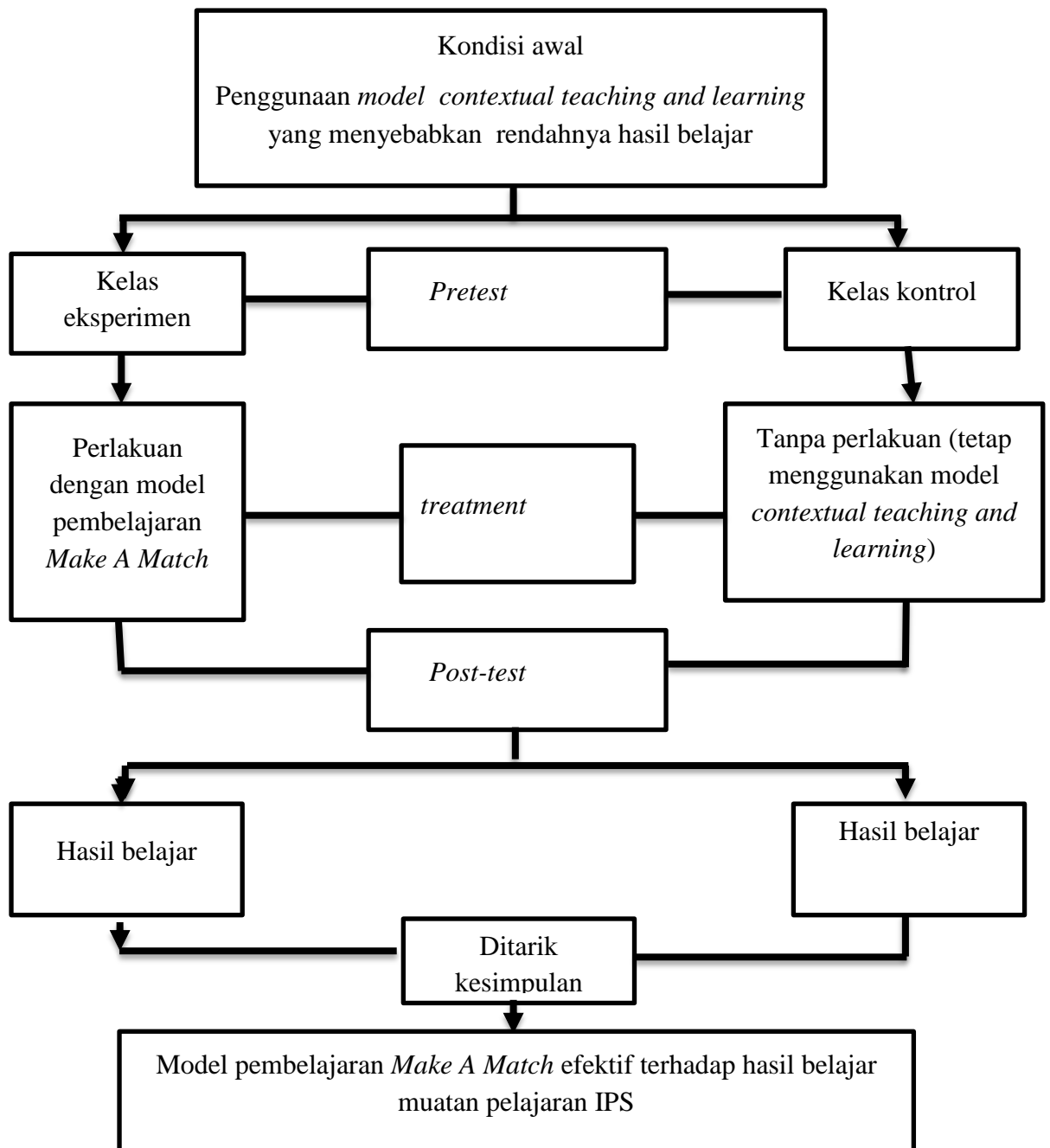
5. Penelitian yang dilakukan oleh Masa tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD” didapatkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , hal ini dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Sehingga penerapan model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di Gugus IX Kecamatan Kintamani.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Tenri 2016 yang berjudul “*Increased IPS Learning Outcomes Through Make A Match Learning Model On Grade Iv Elementary School Inpres Perumnas Antang II Makassar*”. Terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II melalui penerapan model *make a match*. Pada siklus pertama adalah dalam kategori “cukup baik” karena guru belum menerapkan langkah-langkah pembelajaran melalui penerapan model *make a match learning* dengan baik sedangkan siklus belajar II termasuk dalam kategori “baik”.



### 2.3 Kerangka Berfikir

Berdasarkan permasalahan yang ditemui siswa di kelas V SD Gugus Imam Bonjol pada pembelajaran IPS diketahui bahwa kemampuan guru dalam menjelaskan materi IPS kurang bervariasi sehingga pemahaman siswa dalam materi interaksi masyarakat sekitar masih kurang, sehingga hasil belajar IPS juga rendah. Rendahnya kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang masih menggunakan metode menghafal dan mengingat menjadikan siswa belum dapat memahami materi interaksi masyarakat sekitar muatan IPS dengan benar.

Oleh karena itu dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengujikan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard* pada kelas eksperimen dan model *contextual teaching and learning* pada kelas kontrol. Sebelum *treatment* diberikan, terlebih dahulu dimulai dengan kedua kelas diberi *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa. Setelah *treatment* diberikan kepada siswa, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir dari adanya *treatment*. Kemudian, hasil dari *pretest* dan *posttest* ditarik kesimpulan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard* yang diterapkan. Adapun kerangka berpikir digambarkan dalam bagan berikut.



**Gambar 2.1** Bagan Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2016: 96).

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, yang menjadi dugaan hipotesis utama dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard* efektif terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPS materi interaksi masyarakat sekitar kelas V SD Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Pendekatan**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, serta digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pada umumnya teknik dalam pengambilan sampel dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016:14).

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

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2014:9) penelitian eksperimen merupakan suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat atau hubungan kausal antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi faktor-faktor lain yang mengganggu. Sugiyono (2016: 11-12) penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu. Sukmadinata (2016: 194 ) penelitian eksperimental adalah pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, dalam maksud memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat.

Penelitian eksperimen yang dilakukan di laboratorium terdapat *treatment* atau perlakuan, sehingga penelitian eksperimen memiliki arti sebagai suatu metode penelitian yang dilakukan untuk mencari pengaruh atas perlakuan tertentu terhadap perlakuan lainnya dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian eksperimen diantaranya meliputi: *Pre-Experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design, Quasi Experimental Design* Sugiyono (2016: 108).

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan suatu perlakuan terhadap sampel. *Quasi Experimental Design* yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yang dapat digambarkan sebagai berikut:

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
.....		
O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

**Gambar 3.1** Desain Penelitian

Keterangan:

O<sub>1</sub> = kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan

O<sub>2</sub> = kelas eksperimen setelah diberi perlakuan

O<sub>3</sub> = kelas kontrol sebelum diberi perlakuan

O<sub>4</sub> = kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan

X = perlakuan yang diberikan, yaitu model *make a match*

(Sugiyono 2016: 116)

Mengacu pada desain *Nonequivalent Control Group Design*, maka peneliti menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terlebih dahulu dengan

memberikan perlakuan berupa *pretest* kepada kedua kelas untuk dapat mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*. Kedua kelas bersifat homogen dapat diketahui dari kemampuan belajar yang setara dan berbeda dari segi perlakuan yang diberikan. Kontrol yang dilakukan pada kedua kelas harus teliti, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar IPS materi bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang merupakan hasil *treatment* yang telah diberikan. Selanjutnya diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa *posttest*. Setelah memperoleh hasil *pretest* dan *posttest* maka hasilnya dibandingkan dan dilakukan pembahasan untuk mengetahui ada tidaknya hasil belajar yang menunjukkan efektif atau tidaknya model *Make a match* berbantuan media *flashcard*.

### **3.2 Desain Eksperimen**

Desain eksperimen pada penelitian ini ialah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*. Namun perbedaannya terletak pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2016: 116). Pada desain *Nonequivalent Control Group Design* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi tes awal. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Selanjutnya siswa diberi tes akhir

dengan tes yang sama pada *pretest* yang telah diuji cobakan. Kemudian dibandingkan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok

**Tabel 3.1** Desain Penelitian Eksperimen

Kelompok	<i>Pretest</i>	Variabel-bebas	<i>Posttest</i>
(R) E	Y1	X	Y2
(R) P	Y1	-	Y2

Keterangan:

R : kelompok dipilih secara random

E : kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (kelas V SDN 4 Temuireng)

P : kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan (kelas V SDN 1 Kalirandu)

Y1: tes awal sebelum awal pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol

Y2: tes akhir setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol

X : pemberian *treatment* berupa model *make a match* berbantuan *flashcard*

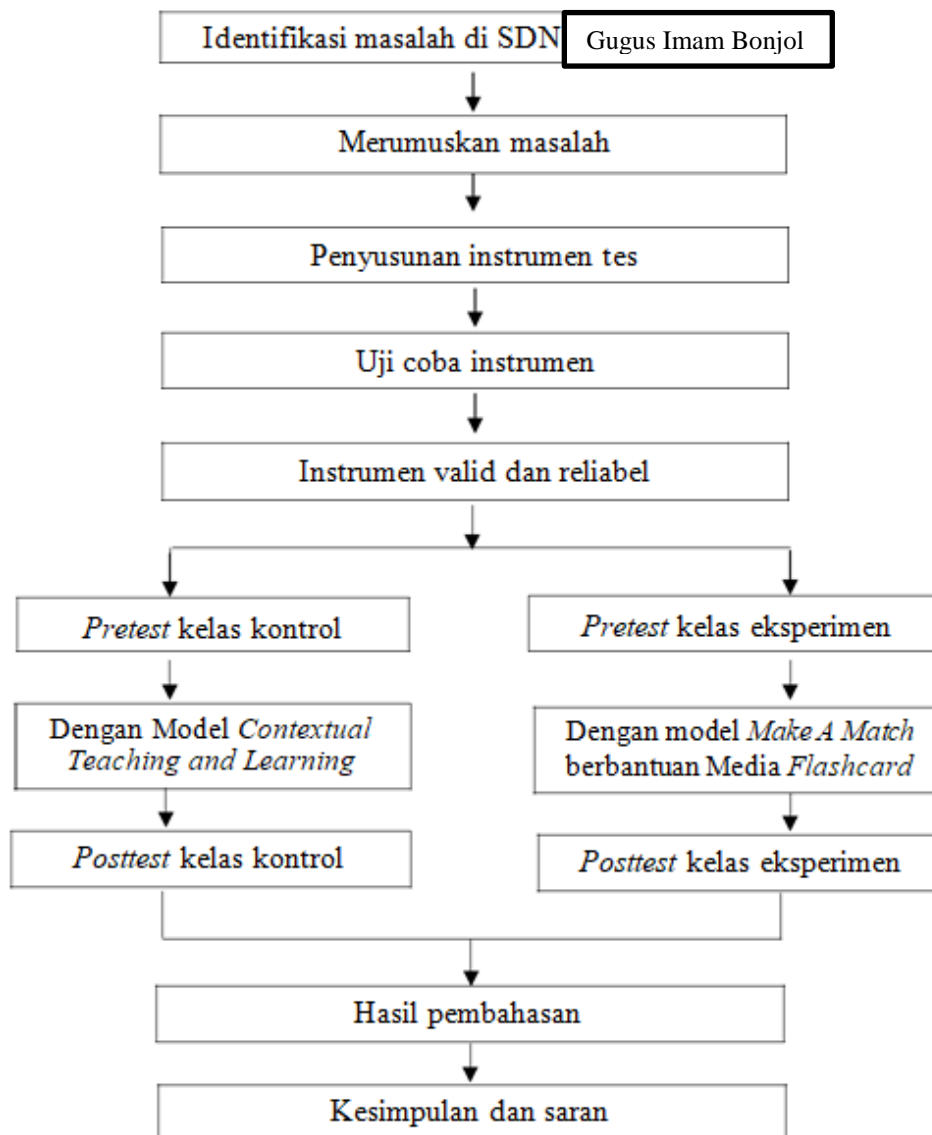
Berdasarkan desain tersebut, terdapat 2 kelas yang digunakan untuk penelitian yaitu kelas eksperimen (RE) dan kelas kontrol (RP) yang dipilih secara random dengan perlakuan berbeda. Kelas eksperimen (RE) diberikan perlakuan (X) menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard*, sedangkan pada kelas kontrol (RP) tidak diberi perlakuan

(menggunakan model *contextual teaching and learning*). Kedua kelas tersebut diberi *pretest* (Y1) untuk menghitung kesamaan rata-rata antara kedua kelas. Di akhir pembelajaran diberikan *posttest* (Y2) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada kedua kelompok setelah pemberian perlakuan yang berbeda dengan materi yang sama.

### **3.3 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yaitu tahapan kegiatan selama proses penelitian dilakukan. Langkah penelitian ini pada intinya sama dengan penelitian positivistic yang lain. Alur atau langkah-langkah pelaksanaan penelitian digambarkan dalam bentuk diagram yang meliputi beberapa tahap, yaitu:





**Gambar 3.2** Alur Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian eksperimen yang peneliti rancang ialah sebagai berikut:

1. Melakukan pra-penelitian di SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pemalang, selanjutnya merumuskan identifikasi masalah sehingga peneliti bisa menemukan masalah yang terdapat di SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pemalang.

2. Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan maka dapat dilakukan rumusan masalah.
3. Selanjutnya menyusun instrumen penelitian yang terdiri atas perangkat pembelajaran, lembar kerja peserta didik, lembar observasi aktivitas siswa, soal *pretest* dan *posttest* serta lembar validitas uji ahli materi IPS.
4. Pelaksanaan uji coba perangkat tes diluar sampel penelitian serta menghitung uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal.
5. Pemberian *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan soal *pretest* yang sama untuk mengetahui kemampuan awal siswa di SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya.
6. Pemberian perlakuan kepada kedua kelompok dengan model yang berbeda. Memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* dan memberikan perlakuan pada kelompok kontrol dengan menerapkan model *contextual teaching and learning*.
7. Pemberian *posttest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan soal *posttest* yang sama.
8. Menghitung perbedaan antara hasil *posttest* dan *pretest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, selanjutnya diambil kesimpulan tentang keefektifan model *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS materi bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia siswa kelas V di SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya.

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

#### **3.4.1 Tempat penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pemalang dengan rincian alamat sebagai berikut:

1. SDN 04 Temuireng di Jl. Temuireng Utara, RT 30 / RW 5, Desa Temuireng, Sumur Gedhe, Kec. Petarukan, Kab. Pemalang sebagai kelas eksperimen.
2. SDN 01 Kalirandu di Jl. Raya Kalirandu, RT 06 / RW 1, Desa Kalirandu, Kec. Petarukan, Kab. Pemalang sebagai kelas kontrol.

#### **3.4.2 Waktu penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2019/2020 antara bulan Desember 2019-Februari 2020 dengan tahapan sebagai berikut:

1. Desember 2019

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

2. Desember 2019-Januari 2020

Pelaksanaan uji coba instrumen pada sampel dikelas kontrol dan di kelas eksperimen, penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* pada kelas eksperimen, penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* pada kelas kontrol, serta pengambilan data sesuai instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

### 3. Februari - Maret 2020

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

## **3.5 Populasi dan Sampel**

### **3.5.1 Populasi**

Sugiyono (2016: 117) menjelaskan populasi merupakan wilayah umum yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti supaya dipelajari dan selanjutnya ditarik kesimpulan. Oleh karena itu populasi bukan hanya orang, akan tetapi objek dan benda alam lainnya. Populasi bukan sekedar jumlah yang terdapat pada subjek/objek yang dipelajari, namun mencakup seluruh karakteristik yang terdapat dalam subjek atau objek tersebut.

Pendapat Arikunto (2014:173) mengenai populasi ialah keseluruhan yang ada pada subjek penelitian. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti agar dapat dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:135).

Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol yang terdiri atas 5 sekolah, dengan perincian sebagai berikut:

**Tabel 3.2.** Data Siswa Kelas V di SDN Gugus Imam Bonjol

No	Nama Sekolah Dasar	Populasi
1.	SDN 01 Kalirandu	31 Siswa
2.	SDN 02 Kalirandu	32 Siswa
3.	SDN 01 Temuireng	21 Siswa
4.	SDN 02 Temuireng	23 Siswa
5.	SDN 04 Temuireng	34 Siswa
Populasi		141 Siswa

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas dari ke 5 SDN di Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pemlaang, maka diperoleh hasil data normal dan homogen yaitu di SDN 01 Kalirandu, SDN 02 Kalirandu, dan SDN 04 Temuireng.

### 3.5.2 Sampel

Sugiyono (2016:118) sampel merupakan bagian dari karakteristik dan jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut Arikunto (2014:174) menjelaskan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti. Sedangkan dalam Sugiyono (2017:136) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Penelitian yang dilakukan di SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang terdiri dari lima Sekolah Dasar. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka dari ke lima Sekolah Dasar hanya tiga Sekolah Dasar yang memiliki data normal dan homogen sehingga tiga Sekolah Dasar tersebut memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel yang akan dipilih menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel yang didasarkan pada bahan pertimbangan dalam pemilihan kelas sampel penelitian ini adalah normalitas dan homogenitas. Sampel penelitian ini ialah siswa kelas V SDN 04 Temuireng sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, serta SDN 01 Kalirandu sebagai kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Teknik sampling yang digunakan adalah *probability sampling*. (Sugiyono, 2016:120) menyatakan bahwa *probability sampling* adalah cara mengambil sampel dengan pemberian peluang yang sama bagi anggota populasi untuk dipilih sebagai anggota sampel.

Penarikan sampel dengan *cluster random sampling* dengan mempertimbangkan jenis penelitian yang digunakan dimana dalam penelitian ini membutuhkan kelas kontrol dan kelas eksperimen secara acak. Penentuan kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini dilihat berdasarkan jumlah siswa dan kesamaan fasilitas belajar dari kelas sampel. Adapun yang dijadikan bahan pertimbangan dalam pemilihan kelas sampel penelitian ini adalah normalitas, homogenitas pada populasi.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 02 Temuireng dengan jumlah 31 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V SDN 01 Kalirandu dengan jumlah 30 siswa sebagai kelompok kontrol.

**Tabel 3.3** Sampel Penelitian

No	Sekolah Dasar	Sampel
	SDN 01 Kalirandu	31 Siswa
	SDN 04 Temuireng	34 Siswa
Sampel		65 Siswa

### 3.6 Variabel Penelitian

Pendapat Arikunto (2014:161) mengenai variabel ialah obyek dalam penelitian atau sesuatu yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian. Sugiyono (2016: 60) menegaskan bahwa variabel penelitian pada dasarnya merupakan segala sesuatu yang berbentuk apapun yang ditetapkan oleh peneliti untuk dapat dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal itu dan selanjutnya ditarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan variabel bebas atau *Independent Variable* (X) dan variabel terikat atau *Dependent Variable* (Y).

#### 3.6.1 Variabel Bebas atau Independen

Sugiyono (2016: 61) menjelaskan variabel bebas ialah variabel yang menjadi sebab perubahan atau mempengaruhi atau timbulnya variabel terikat atau dependen. Variabel bebas pada penelitian ini ialah model *make a match* berbantuan media *flashcard*.

### 3.6.2 Variabel Terikat atau Dependen

Menurut Sugiyono (2016:61) variabel terikat adalah variabel yang yang menjadi akibat atau dipengaruhi, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini ialah hasil belajar IPS.

### 3.7 Definisi Operasional Variabel

**Tabel 3.4** Definisi Operasional Variabel berupa Model *make a match* Berbantuan Media *Flashcard*, Hasil Belajar IPS dan Aktivitas Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang

No	Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis Data
1.	Model <i>Make A Match</i>	Model Make a match yaitu model mencari pasangan yang bertujuan untuk mengenal dan memahami karakteristik masing-masing individu dan kelompok.	Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran make a match merupakan model dalam pembelajaran dengan cara siswa berlatih secara bekerjasama melalui game untuk dapat memecahkan suatu permasalahan bersama.	Ordinal



2.	<p>Hasil Belajar</p>	<p>Hasil belajar menurut Nawawi dalam K. Brahim pada Susanto (2013: 5), sebagai jenjang keberhasilan siswa mempelajari materi pelajaran dari hasil tes materi pelajaran tertentu.</p> <p>Hasil belajar merupakan realisasi dari kemampuan potensial yang dimiliki oleh siswa (Sukmadinata dalam Euis, dkk 2015: 214).</p> <p>Syah dalam Euis (2015: 214), hasil belajar yang ideal meliputi berbagai ranah sebagai akibat</p>	<p>Dapat disimpulkan bahwa pencapaian siswa yang mencakup perubahan akibat adanya pembelajaran.</p> <p>Dalam penelitian ini yang diteliti adalah hasil belajar IPS materi interaksi masyarakat sekitar kelas V.</p>	<p>Rasio</p>
----	----------------------	---	---	--------------

		dari adanya pengalaman dan proses belajar.		
--	--	--	--	--

### 3.8 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 3.8.1 Teknik Pengumpulan Data

##### 3.8.1.1 Tes

Arikunto (2018: 67) tes merupakan alat bantu prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur suatu keadaan melalui cara-cara yang telah ditentukan. Arikunto (2014:266) instrumen dalam bentuk tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar serta pencapaian atau prestasi siswa. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif siswa pada materi pembelajaran IPS setelah siswa menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard*. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Instrumen tes digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*.

##### 3.8.1.2 Non Tes

###### 3.8.1.2.1 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data sebagai studi pendahuluan untuk mengemukakan permasalahan yang harus diteliti, teknik pengumpulan data ini mendasarkan pada laporan tentang diri sendiri, dan pada pengetahuan atau keyakinan pribadi (Sugiyono, 2016:194). Pada penelitian ini

menggunakan teknik wawancara terstruktur yaitu wawancara dengan sebelumnya terdapat instrumen wawancara atau pedoman wawancara, yang berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis yang telah disiapkan.

#### 3.8.1.2.2 Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan mengadakan suatu pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto 2018:45). Menurut Arikunto (2014: 272) dalam penggunaan metode observasi cara yang paling efektif ialah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen penelitian. Format yang disusun mencakup butir-butir tentang tingkah laku atau kejadian yang digambarkan akan terjadi. Sedangkan menurut Sutrisno dalam Sugiyono (2016:203) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dalam penelitian ini menggunakan bentuk observasi terstruktur. Observasi terstruktur merupakan observasi yang disusun secara sistematis, tentang apa yang sedang diamati, serta kapan dan dimana tempatnya (Sugiyono, 2016: 205).

Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung saat penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran dapat mengukur peningkatan aktivitas siswa.

### 3.8.1.2.3 Dokumentasi

Arikunto (2014:274) metode dokumentasi merupakan kegiatan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, prasasti, notulen rapat, surat kabar, majalah, lengger, agenda, dan lain-lain.

Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan data nilai siswa, serta foto sekolah dan saat proses pembelajaran.

## **3.8.2 Instrumen Pengumpulan Data**

### **3.8.2.1 Validitas Instrumen**

Validitas internal instrumen yang dalam bentuk tes harus memenuhi content validity (validitas isi) dan construct validity (validitas konstruksi). Instrumen harus disusun berdasarkan materi pelajaran yang telah diajarkan untuk menyusun instrumen prestasi belajar yang mempunyai validitas isi (Sugiyono, 2016:176).

Dalam mengukur validitas konstruk dan validitas isi maka peneliti mengkonsultasikan dengan ahli untuk dimintai pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Dalam penelitian ini instrumen soal tes dikonsultasikan dengan ahli atau pakar dalam hal ini yaitu dosen pembimbing dan Dra. Arini Estiastuti, M.Pd selaku validator materi. Kemudian hasil validitas konstruk dan validitas isi diuji cobakan untuk memenuhi syarat validitas empiris, yaitu validitas berdasarkan pengalaman dimana soal diuji cobakan di kelas uji coba yang selanjutnya dianalisis butir soal dengan cara mengkorelasi antar skor item soal

dengan skor total. Pengujian validitas perlu dilaksanakan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen, sehingga instrumen layak digunakan (Arikunto, 2014:211). Data yang valid diperoleh dari instrumen yang valid pula. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 2 Januari 2020 dengan jumlah responden uji coba sebanyak 32 siswa.

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

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

$r_{pbis}$  : Koefisien korelasi point biserial

$M_p$  : Mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi

$M_t$  : Mean skor total

$S_t$  : Simpangan Baku

$P$  : Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

$q$  : 1-P

(Arikunto, 2018: 93)

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

Validitas butir soal tes dalam penelitian ini dihitung menggunakan *Ms.excel 2010*. Hasil perhitungan dari uji coba  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  menunjukkan bahwa soal tersebut valid, dan apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka soal tersebut tidak valid (Priyatno, 2017:69).

Berdasarkan perhitungan validitas terhadap 60 butir soal, diperoleh 42 butir soal valid dan 18 butir soal tidak valid. Hasil analisis soal uji coba SDN 02 Kalirandu disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.5** Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba

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

### 3.8.2.2 Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas ialah alat penilaian yang digunakan pada waktu kapanpun akan memberikan hasil yang relatif sama. Menurut Sugiyono (2016:173) instrumen yang reliabel ialah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama maka akan menghasilkan data yang sama pula. Menurut Arikunto (2013:221) reliabilitas memiliki satu pengertian bahwa instrumen tersebut sudah baik ialah sesuatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

Instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan instrumen skor dekrit dimana skor jawaban hanya terdapat dua, yaitu satu (1) dan nol (0), maksudnya hanya ada jawaban benar dan salah. Jawaban benar diberi skor satu (1) sedangkan jawaban salah diberi skor nol (0), oleh karena itu dalam menentukan reliabilitasnya menggunakan rumus *Kuder Richardson 20* (K-R 20) menurut Arikunto (2018:115), yaitu:

$$KR - 20 = \left( \frac{n}{n - 1} \right) \left( \frac{S_i^2 - \sum pq}{S_t^2} \right)$$

KR-20 : Koefisien reliabilitas

n : banyaknya butir soal

$S_i^2$  : varian skor soal ke-i

$S_t^2$  : varian skor total

P : proporsi menjawab item soal benar

q : proporsi menjawab soal item salah

(Arikunto, 2012:115)

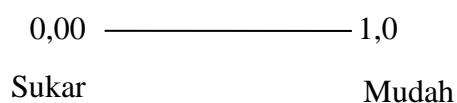
Dalam penelitian ini reliabilitas tes dihitung menggunakan bantuan SPSS22 Menurut Priyatno (2017:83) reliabilitas yang kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan diatas 0,8 adalah baik. Soal yang dinyatakan reliabel digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Hasil dari analisis reliabilitas uji coba soal disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.6** Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba

Cronbach's Alpha	N of items	Simpulan
0,904	60	Reliabel

### 3.8.2.3 Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran ditandai dengan mudah sukarnya suatu soal. Soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit adalah soal yang baik. Menurut (Arikunto, 2018: 222) Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak dapat merangsang siswa untuk berfikir lebih kritis sedangkan soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa cepat putus asa dalam mengerjakannya. Besarnya taraf kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Taraf kesukaran 0,00 menunjukkan soal itu terlalu sukar, sedangkan taraf kesukaran 1,0 menunjukkan soal itu terlalu mudah.





Rumus mencari taraf kesukaran (P)

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

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah keseluruhan siswa peserta tes

Indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut:

- Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
- Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang
- Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

(Arikunto, 2018:223)

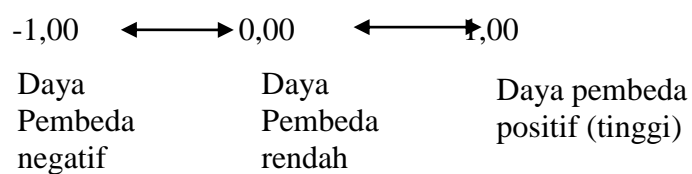
Perhitungan taraf kesukaran butir soal dalam penelitian ini dianalisis dengan bantuan *Ms Excel 2010*. Diketahui bahwa terdapat 12 butir soal (20%) dengan kriteria mudah, 34 butir soal (56,6%) dengan kriteria sedang, dan 14 butir soal (23,3%) dengan kriteria sukar. Hasil uji taraf kesukaran instrumen disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.7** Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba

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

#### 3.8.2.4 Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal dalam membedakan antara siswa dengan kemampuan tinggi dan siswa dengan kemampuan rendah. Besarnya daya pembeda ditandai dengan indeks diskriminasi (D) berkisar antara -1,00 sampai 1,00. Butir soal dengan indeks diskriminasi 0,4 sampai 0,7 disebut butir soal yang baik. (Arikunto, 2018: 226)



Rumus untuk mencari indeks diskriminasi yaitu.

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

Keterangan:

$D$  = daya pembeda soal

$Ja$  = banyaknya peserta kelompok atas

$Jb$  = banyaknya peserta kelompok bawah

$Ba$  = banyaknya peserta kelompok atas dengan jawaban benar

$Bb$  = banyaknya peserta kelompok bawah dengan jawaban benar

$Pa$  = proporsi peserta kelompok atas dengan jawaban benar

$Pb$  = proporsi peserta kelompok bawah dengan jawaban benar

Klasifikasi daya beda yaitu:

- $D = 0,00 - 0,20$  (jelek)
- $D = 0,21 - 0,40$  (cukup)
- $D = 0,41 - 0,70$  (baik)
- $D = 0,71 - 1,00$  (baik sekali)

(Arikunto, 2018: 228)

Berdasarkan uji coba soal pilihan ganda yang berjumlah 60 butir soal pada siswa kelas V SDN 02 Kalirandu, terdapat 19 butir soal dengan kategori baik, 25 butir soal dengan kategori cukup, dan 16 soal dengan kategori jelek. Hasil uji daya beda instrumen disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3.8** Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Uji Coba

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

Berdasarkan uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda, maka soal yang digunakan dalam penelitian ini ialah soal yang termasuk kategori layak dengan kriteria soal valid dan reliabel. Untuk menyusun soal tes sebaiknya digunakan butir soal yang tingkatan kesukarannya berimbang yaitu mudah=25%, sedang=50%, dan sukar=25% (Arikunto, 2018:208) . Hasil analisis kelayakan soal disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.9** Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba

Kriteria	Tingkat Kesukaran	Nomor Butir Soal	Jumlah (%)	Total
Layak	Mudah	6, 7, 10, 24, 26, 30, 44, 51, 52, 60.	10 (25%)	40
	Sedang	1, 8, 11, 16, 17, 20, 28, 31, 33, 34, 35, 38, 40, 45, 46, 49, 55, 56, 59.	20 (50%)	

	Sukar	3, 13, 21, 22, 27, 32, 41, 50, 53, 57,.	10 (25%)	
Tidak Layak	Mudah	5, 14.	2 (10%)	20
	Sedang	2, 4, 9, 12, 15, 18, 19, 23, 29, 36, 37, 42, 47, 54, 58.	15 (75%)	
	Sukar	39, 43, 48	3 (15%)	

Berdasarkan hasil uji analisis kelayakan instrument uji coba soal pilihan ganda yang berjumlah 60 butir soal pada siswa kelas V SDN 02 Kalirandu diperoleh 40 butir soal untuk digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*, dari 40 soal tersebut sudah sesuai dengan indikator yang digunakan.

### 3.9 Teknik Analisis Data

#### 3.9.1 Analisis Data Awal / Uji Persyaratan

Sebelum dilakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Uji persyaratan yang digunakan dalam penelitian ini ialah uji normalitas dan uji homogenitas.

Data yang dipakai untuk analisis data awal pada penelitian ini ialah hasil *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada awal pertemuan sebelum dilakukannya penelitian. Sedangkan, soal *posttest* akan diberikan di akhir pertemuan setelah penelitian dilakukan.

Uji persyaratan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Data pra penelitian diuji dengan uji normalitas *Liliefors* dan uji homogenitas dengan uji *bartlett*. Analisis data awal dan data akhir menggunakan uji normalitas *Liliefors* dan uji homogenitas menggunakan uji *fisher*.

### 3.9.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dihitung menggunakan Uji *Liliefors* dan dibantu menggunakan SPSS22 dengan uji *Kolmogorov Smirnov*.

Hipotesis yang akan diuji sebagai berikut.

Ho: Data berdistribusi normal.

Ha: Data tidak berdistribusi normal.

Berikut prosedur pengujian hipotesis dengan uji *Liliefors*:

1. Menstandarisasi data sampel.

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan:

$z$  = simpangan baku untuk kurve normal standard

$x_i$  = data ke  $i$  dari suatu kelompok data

$s$  = simpangan baku

$x$  = rata-rata kelompok

2. Menentukan peluang bilangan baku [ $F(z_i)$ ]

$$F(z_i) = F(z < z_i)$$

3. Menentukan proporsi bilangan baku [ $S(z_i)$ ]

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \text{ yang kurang dari } z_i}{n}$$

4. Menghitung selisih  $F(z_i)$  dengan  $S(z_i)$ , kemudian menentukan harga mutlaknya.
5. Mengambil harga mutlak yang paling besar di antara harga mutlak selisih  $F(z_i)$  dengan  $S(z_i)$ . Harga mutlak tersebut itulah yang menjadi  $L_o$ .
6. Membandingkan nilai  $L_o$  dengan  $L_{\text{tabel}}$ . Jika  $L_o < L_{\text{tabel}}$ , maka data tersebut berdistribusi normal (Sudjana, 2005:466).

Dalam penelitian ini untuk menerima atau menolak hipotesis nol, dengan menggunakan SPSS22. Jika nilai signifikasinya kedua tes pada kolom *Kolmogorov Smirnov*  $> 5\%$ , maka  $H_0$  diterima (Priyatno, 2017:91).

### 3.9.1.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk memastikan kelompok yang memiliki varians homogen adalah kelompok yang dibandingkan. Uji homogenitas sampel, apabila varians dari sampel bersangkutan tidak jauh berbeda, maka cukup homogen. Penelitian ini lebih dari dua kelompok data sehingga digunakan uji *Bartlett* (Lestari dan Yudhanegara, 2017: 248).

Data dianalisis menggunakan SPSS22. Hipotesis yang diuji adalah.

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

$H_1$ : paling sedikit satu tanda sama dengan tidak berlaku

Untuk pengujian  $H_0$ , dapat ditempuh dengan pengujian sebagai berikut.

- 1) Menghitung varians dari masing-masing kelas

$$s_i^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

- 2) Menghitung varians gabungan dari semua kelas

$$s^2 = \frac{\sum(n_i - 1) s_i^2}{\sum(n_i - 1)}$$

- 3) Menghitung harga satuan B

$$B = (\log s^2) \sum(n_i - 1)$$

- 4) Menghitung nilai statistik chi kuadrat  $X^2$

$$X^2 = (\ln 10) \left\{ B - \sum (n_i - 1) \log s_i^2 \right\}$$

Dengan  $\ln 10 = 2,3026$  disebut logaritma asli dari bilangan 10.

Dengan taraf nyata  $\alpha$ , tolak hipotesis  $H_0$ , jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{(1-\alpha)(k-1)}$  dimana  $X^2_{(1-\alpha)(k-1)}$  didapatkan dari daftar distribusi dengan peluang  $(1-\alpha)$  dan  $dk = (k-1)$ . (Sudjana, 2005: 262-263). Kriteria pengujian homogenitas adalah jika signifikansi  $> 0,05$  maka varian kelompok data adalah sama atau homogen Priyatno (2017:205).



### 3.9.2 Analisis Data Akhir

#### 3.9.2.1 T-Test

Sebelum melakukan *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti harus memastikan kedua kelas berkemampuan awal sama. Peneliti menggunakan uji t-test dilakukan uji kesamaan rata-rata hasil *pretest* dan angket awal untuk mengetahui kesamaan rata-rata kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji t-test *Independent Sample Test* dengan langkah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis dalam uji t.
2. Menentukan taraf nyata ( $\alpha$ )
3. Menentukan kriteria pengujian

$H_0$  diterima, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$

$H_0$  ditolak, jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

4. Menentukan uji statistik

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

$t$  : nilai t yang dihitung

$\bar{x}$  : rata-rata xi

$\mu_0$  : nilai yang dihipotesiskan

$s$  : simpangan baku

$n$  : jumlah anggota sampel

5. Menentukan nilai
6. Memberikan Kesimpulan

(Lestari dan Yudhanegara, 2017: 281-283)

Uji t test menggunakan *Microsoft Excel*. Kriteria uji jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jika  $p\text{-value} < \alpha 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jika  $p\text{-value} < \alpha 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.(Sudjana, 2015:243).

### 3.9.2.2 N-Gain

Uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan nilai *pretest* dan *post-test* pada kedua kelas. Uji N-Gain sebagai indikator tingkat keefektifan pembelajaran yang dilaksanakan, dilihat dari skor *pretest* dan *post-test*.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttes} - \text{Skor Pretest}}{\text{SMI} - \text{Skor Pretest}}$$

**Tabel 3.10** Kriteria Nilai Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,3$	Rendah

Lestari dan Yudhanegara (2017:235)

### 3.9.2.3 Analisis Data Deskriptif

Data deskriptif berupa hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran IPS materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Provinsi Setempat dengan menggunakan analisis data deskriptif menggunakan persentase.

Data yang telah diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase dengan rumus menurut Purwanto (2016: 102) yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum

100 : Bilangan tetap

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

**Tabel 3.11** Persentase Kriteria Aktivitas Siswa

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

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tentang keefektifan model *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya yang akan dikaji, yaitu: (1) hasil belajar kognitif siswa; (2) uji normalitas data *pretest* kelas kontrol dan eksperimen; (3) uji homogenitas data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen; (4) uji normalitas data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen; (5) uji homogenitas data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen; (6) uji hipotesis kelas kontrol dan kelas eksperimen; (7) uji *n-gain* kelas kontrol dan kelas eksperimen; (8) aktivitas siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen; (9) Deskripsi Proses Pembelajaran.

##### 4.1.1. Hasil Belajar Siswa

Nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *Flashcard* yang berupa hasil belajar kognitif siswa. Kemampuan awal kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dari *pretest* yang diperoleh sebelum diberikan *treatment* untuk menghitung kesamaan kemampuan awal dan untuk menarik simpulan berdasarkan hipotesis peneliti menggunakan nilai *posttest* yang diperoleh setelah diberikan *treatment*, untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *Flashcard* dan untuk kelas kontrol menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*. Berikut hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yaitu:

**Tabel 4.1** Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	Pretest		Posttest	
		Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
1	Jumlah Siswa	31	34	31	34
2	Rata-rata	56,4	57,9	68,6	73,1
3	Nilai Tertinggi	75,0	82,5	82,5	90,0
4	Nilai Terendah	42,5	42,5	60,0	60,0
5	Jumlah Siswa Tuntas	7	12	29	33
6	Ketuntasan Belajar	22,58%	35,29%	93,54%	97,05%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa di kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki rata-rata skor *pretest* yang hampir sama dengan selisih skor 1,5. Rata-rata *pretest* kelas kontrol ialah 56,4 dan rata-rata *pretest* kelas eksperimen ialah 57,9. Akan tetapi, hasil *posttest* yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan selisih rata-rata, yaitu rata-rata skor *posttest* di kelas kontrol mendapatkan nilai 68,6 dan rata-rata skor *posttest* di kelas eksperimen memperoleh nilai 73,1. Terjadi peningkatan rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan rata-rata dari nilai *pretest* ke *posttest* di kelas kontrol hanya sebesar 12,2 sedangkan peningkatan rata-rata dari *pretest* ke *posttest* di kelas eksperimen sebesar 15,2. Banyaknya siswa yang mengalami ketuntasan belajar nilai *pretest* di kelas kontrol sejumlah 22,58% dan kelas eksperimen 35,29%. Banyaknya siswa yang mengalami ketuntasan belajar nilai *posttest* pada kelas kontrol sebanyak 93,54%

dan pada kelas eksperimen 97,05%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai belajar nilai pretest dan *posttest* pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menerapkan model *contextual teaching and learning*.

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

Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen di awal pembelajaran sebelum diberi perlakuan, maka diberikan pretest terlebih dahulu. Uji normalitas pada data pretest dilakukan untuk mengetahui data awal hasil belajar IPS materi bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Liliefors. dengan hipotesis Uji  $H_0 =$  data berdistribusi normal;  $H_a =$  data tidak berdistribusi normal (Priyatno, 2017:91). Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi dalam uji hipotesis yaitu  $\alpha = 0,05$ . Uji normalitas data ini menggunakan bantuan SPSS22 dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jika nilai signifikasinya kedua tes pada kolom Kolmogorov Smirnov  $> 5\%$ , maka  $H_0$  diterima. Berikut hasil uji normalitas data nilai pretest siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang:

**Tabel 4.2** Uji Normalitas Data Pretest Siswa Kelas V  
SDN Gugus Imam Bonjol Pemalang

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Eksperimen	,136	31	,151	,934	31	,055
Kontrol	,127	31	,200	,970	31	,510

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data pretest pada kelas kontrol menggunakan uji Liliefors dengan bantuan SPSS22 pada uji Kolmogorov Smirnov dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data eksperimen sebesar 0,151 dan kontrol sebesar 0,200. Normalitas dapat terpenuhi jika nilai  $\text{Sig} > \alpha=0,05$  sesuai pendapat Priyatno (2017:91) maka dapat diperoleh hasil bahwa data Eksperimen berdistribusi normal ( $0,151 > 0,05$ ) dan Kontrol berdistribusi normal ( $0,200 > 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$ , sehingga analisis data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

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

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama atau tidak pada data pretest. Apabila kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kesamaan varians, maka data tersebut homogen. Uji homogenitas data pretest ini menggunakan uji ANNOVA dengan bantuan SPSS22. Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini yaitu  $\alpha=0,05$ . Dengan kriteria jika nilai  $\text{sig} > 5\%$  maka  $H_0$  diterima dengan

hipotesis Uji  $H_0$  = data homogen / sama;  $H_a$  = data tidak homogen / tidak sama. Hasil uji homogenitas data pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3** Uji Homogenitas Data Pretest Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang  
**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,923	13	49	,50

Dari hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene, diperoleh nilai Sig = 0,50. Kriteria pengujian jika nilai Sig >  $\alpha=0,05$  maka varians homogen, begitu juga sebaliknya. Didapatkan hasil bahwa nilai Sig = 0,50 >  $\alpha=0,05$  maka varians homogen atau sama sejalan dengan pendapat Priyatno (2017:106) bahwa suatu varians dapat dikatakan homogen atau sama apabila nilai sig >  $\alpha=0,05$  . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima, sehingga analisis data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

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

Setelah diberi perlakuan, kemudian diberikan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas data *posttest* digunakan untuk mengetahui data akhir hasil belajar IPS materi bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan



uji Liliefors. dengan hipotesis uji  $H_0$  = data berdistribusi normal;  $H_a$  = data tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi dalam uji hipotesis yaitu  $\alpha = 0,05$ . Uji normalitas data ini menggunakan bantuan SPSS22 dengan uji Kolmogorov Smirnov. Dan kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu apabila nilai signifikasinya kedua tes pada kolom Kolmogorov Smirnov  $> 5\%$ , maka  $H_0$  diterima. Berikut hasil perhitungan normalitas data nilai posttest siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang:

**Tabel 4.4** Uji Normalitas Data *Posttest* Siswa Kelas V  
SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Eksperimen	,150	31	,075	,962	31	,330
Kontrol	,147	31	,084	,946	31	,117

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data *posttest* pada kelas kontrol menggunakan uji *Liliefors* menggunakan *SPSS22* dengan uji *Kolmogorov Smirnov* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data eksperimen sebesar 0,075 dan kontrol sebesar 0,084. Priyatno (2017:91) data berdistribusi normal apabila nilai  $Sig > \alpha = 0,05$ , dengan demikian hasil data eksperimen berdistribusi normal ( $0,075 > 0,05$ ) dan kontrol berdistribusi normal ( $0,084 > 0,05$ ). Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima, sehingga analisis data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

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

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama atau tidak pada data *posttest*. Apabila kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kesamaan varians, maka data tersebut homogen. Uji homogenitas data *posttest* ini menggunakan uji ANNOVA dengan bantuan SPSS22. Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini yaitu  $\alpha=0,05$ . Dengan kriteria jika nilai sig > 5% maka  $H_a$  diterima dengan hipotesis Uji  $H_0$  = data homogen / sama;  $H_a$  = data tidak homogen / tidak sama. Hasil uji homogenitas data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.5** Uji Homogenitas Data *Posttest* Siswa Kelas V  
SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang

#### Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,545	9	52	,835

Dari hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene*, diperoleh nilai *Sig* = 0,835. Didapatkan hasil bahwa nilai *Sig* = 0,835 >  $\alpha=0,05$  maka varians homogen atau sama sesuai dengan pendapat Priyatno (2017:106) bahwa kriteria pengujian jika nilai *Sig* >  $\alpha=0,05$  maka varians homogen, begitu juga sebaliknya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

$H_0$  diterima, sehingga analisis data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

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

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka peneliti melakukan uji hipotesis, kemudian (uji perbedaan rata-rata) untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar IPS materi bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya. Keefektifan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terlihat dari adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar IPS materi materi bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu pada kelas eksperimen memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dalam penelitian ini uji hipotesis menggunakan *uji independent sample t-test* dengan bantuan program *SPSS22*. Dengan taraf signifikansi yaitu  $\alpha=0,05$ . Kriteria pengujian ini yaitu jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak begitu sebaliknya dengan hipotesis Uji  $H_0 =$  model *make a match* berbantuan *flashcard* tidak efektif;  $H_a =$  model *make a match* berbantuan *flashcard* efektif.  $t_{tabel}$  dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikansi  $0,05 : 2 = 0,025$  (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan  $(df)=n-2$ . Kedua data homogen maka hasil perhitungan dapat dilihat

pada kolom *Equal variance assumed*. Uji hipotesis menggunakan *uji independent sample t-test* dapat dilihat dalam tabel berikut:

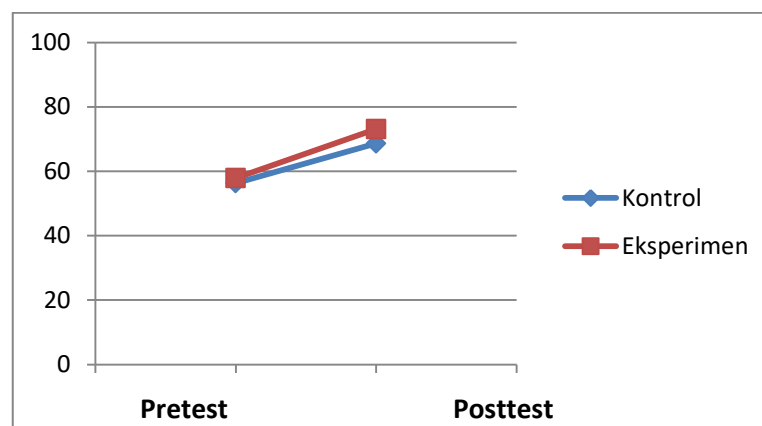
**Tabel 4.6 Hasil Uji Independent Sample T-Test**

<b>t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances</b>		
	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Mean	73,08823529	68,62903226
Variance	55,32531194	32,84946237
Observations	34	31
Pooled Variance	44,62252643	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	63	
<b>t Stat</b>	<b>2,688089946</b>	
P(T<=t) one-tail	0,004591082	
t Critical one-tail	1,669402222	
P(T<=t) two-tail	0,009182164	
<b>t Critical two-tail</b>	<b>1,998340543</b>	

Hasil perhitungan menggunakan *Independent Sample T-Test* diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 2,688, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 1,998. Karena  $t_{hitung} = 2,688 > t_{tabel} = 1,998$  maka  $H_0$  ditolak sesuai dengan pendapat Priyatno (2017:201) yang mengatakan bahwa jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak begitu sebaliknya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak, sehingga model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* lebih efektif dibandingkan model *contextual teaching and learning* terhadap pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang.

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

Uji n-gain digunakan untuk menguji peningkatan rata-rata antara nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data dari keseluruhan peningkatan skor pretest dan posttest siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya dalam pembelajaran IPS disajikan pada diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.1** Diagram Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya

Berdasarkan diagram tersebut maka dapat diketahui bahwa kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir sama. Ditunjukkan dengan hasil rata-rata skor pretest yang hampir sama, yaitu kelas kontrol mempunyai rata-rata 56,3 dan kelas eksperimen mempunyai 57,9. Setelah diberi perlakuan berupa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard*, maka diperoleh hasil belajar IPS siswa kelas V materi Keberagaman Sosial, bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat

Indonesia di kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kriteria peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V materi Keberagaman Sosial, bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya dapat diketahui dengan melakukan uji n-gain. Uji n-gain dapat dilihat dari adanya peningkatan analisis indeks gain. Data keseluruhan peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya disajikan dalam tabel berikut:

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

Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Nilai N-Gain	Kriteria
Kontrol	56,3	68,6	0,273	Rendah
Eksperimen	57,9	73,1	0,347	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata skor *pretest* hampir sama. rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu 56,3 dan rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 57,9. Sedangkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai selisih rata-rata nilai *posttest* yang cukup jauh. Kelas kontrol memperoleh skor *posttest* 68,6, dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor *posttest* 73,1. Nilai n-gain dari kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai n-gain di kelas kontrol. Nilai n-gain kelas kontrol yaitu 0,273 termasuk dalam kriteria rendah, dan nilai n-

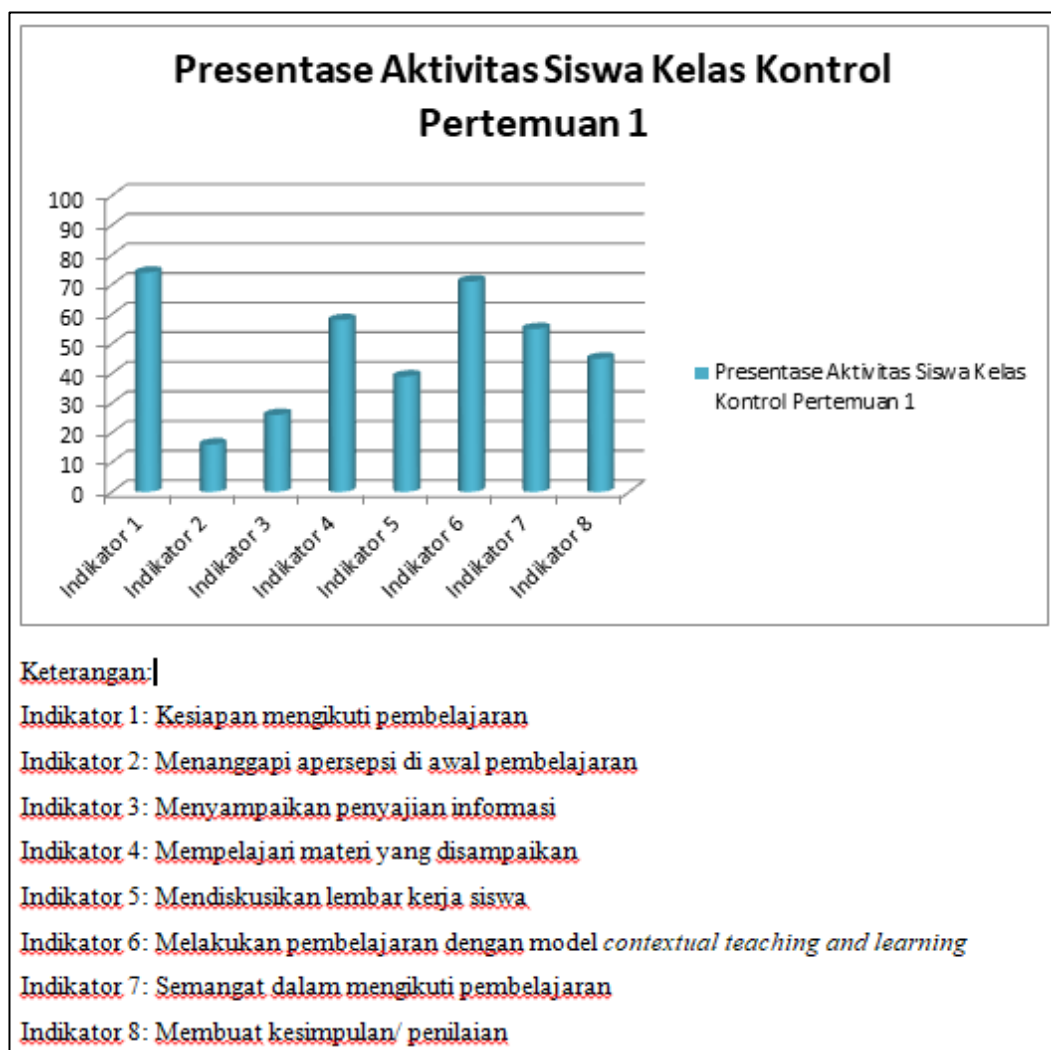
gain kelas eksperimen adalah 0,347 termasuk dalam kriteria sedang sesuai dengan pendapat Lestari dan Yudhanegara (2017:235) bahwa kriteria nilai n-gain sebagai berikut: (1)  $n\text{-gain} \geq 0,70$  termasuk kriteria tinggi, (2)  $0,30 < n\text{-gain} < 0,70$  termasuk kriteria sedang, dan (3)  $n\text{-gain} \leq 0,30$  termasuk kriteria rendah. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen dengan penerapan model *make a match* berbantuan poster memiliki peningkatan hasil belajar lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol yang menggunakan model *contextual teaching and learning*.

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

Untuk memperoleh data aktivitas siswa maka selama kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti menggunakan lembar pengamatan siswa. Pengamatan yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui rekapitulasi lembar pengamatan aktivitas siswa. Berikut disajikan diagram aktivitas kelas kontrol selama empat kali pertemuan, yaitu:

##### **4.1.8.1 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol**

Aktivitas siswa pada kelas kontrol diperoleh melalui lembar pengamatan siswa selama kegiatan berlangsung yang dilakukan dalam empat kali pertemuan. Persentase aktivitas siswa kelas kontrol dalam empat kali pertemuan disajikan dalam diagram berikut ini:

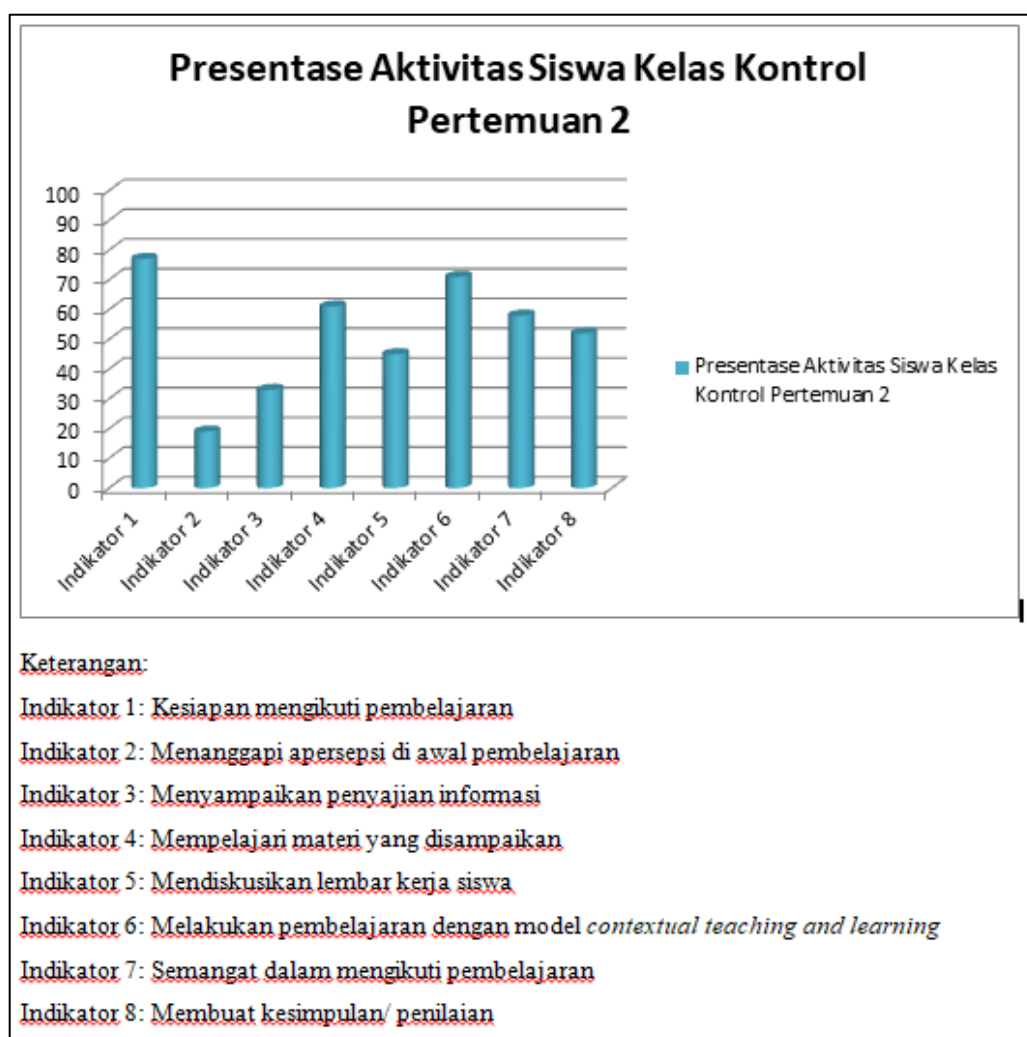


**Gambar 4.2** Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1

Berdasarkan data tersebut, maka dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol di awal pembelajaran sebesar 74% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 16% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 26% siswa memperhatikan penyampaian informasi yang diberikan oleh guru. Sebanyak 58% siswa telah mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, dan sebesar 38% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya.



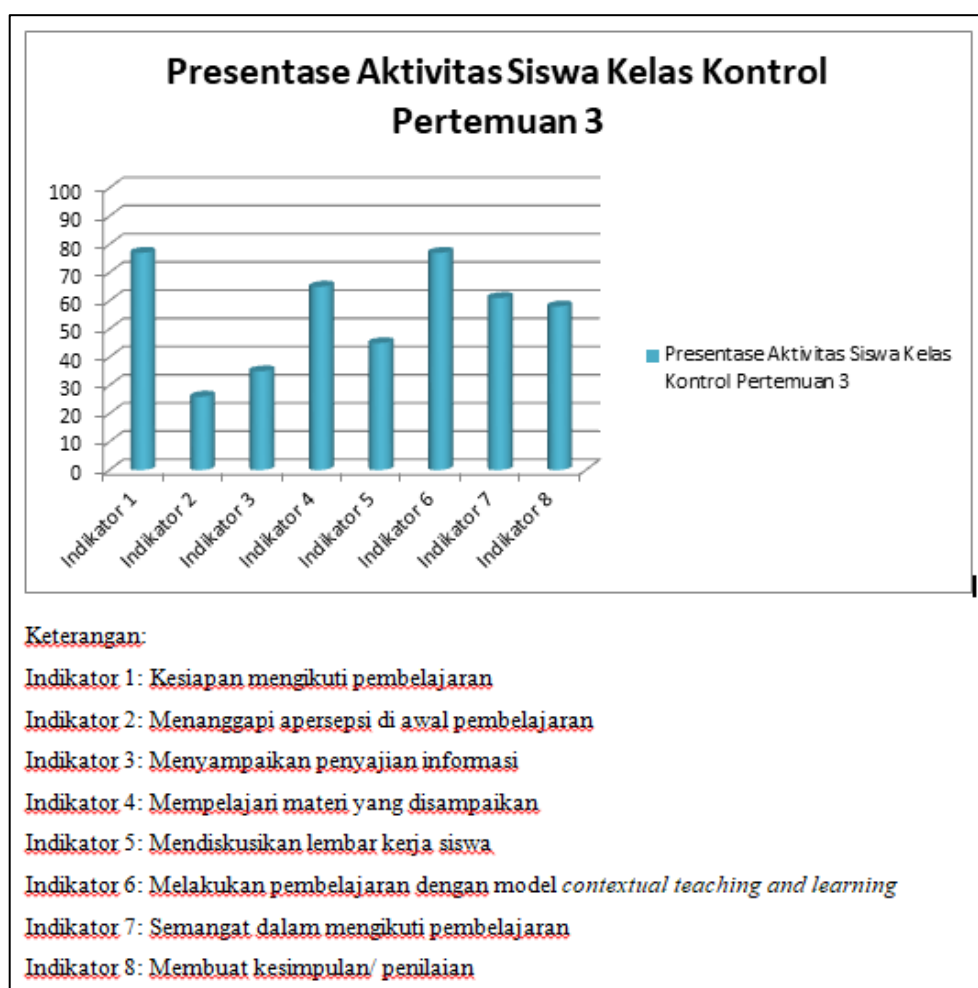
Sebesar 71% siswa melakukan pembelajaran dengan dengan model *contextual teaching and learning* dengan antusias, 54% siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta sebesar 45% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.



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

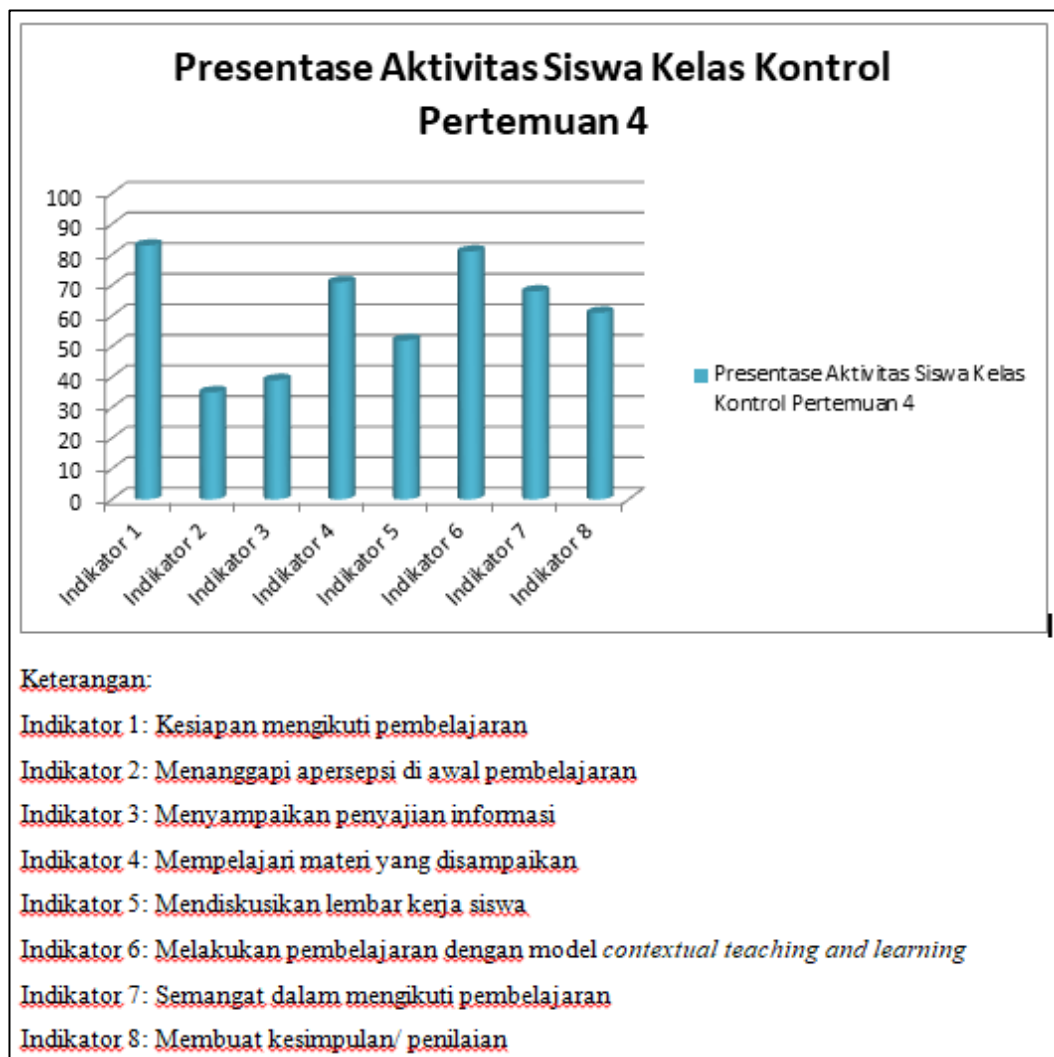
Berdasarkan data tersebut, maka dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol di awal pembelajaran sebesar 77% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 19% siswa telah menanggapi apersepsi di awal

pembelajaran, 33% siswa memperhatikan penyampaian informasi yang diberikan oleh guru. Sebanyak 61% siswa telah mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, dan sebesar 45% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebesar 71% siswa melakukan pembelajaran dengan dengan model *contextual teaching and learning* dengan antusias, 58% siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta sebesar 51% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.



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

Berdasarkan data tersebut, maka dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol di awal pembelajaran sebesar 77% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 26% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 35% siswa memperhatikan penyampaian informasi yang diberikan oleh guru. Sebanyak 65% siswa telah mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, dan sebesar 45% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebesar 77% siswa melakukan pembelajaran dengan dengan model *contextual teaching and learning* dengan antusias, 61% siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta sebesar 58% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.



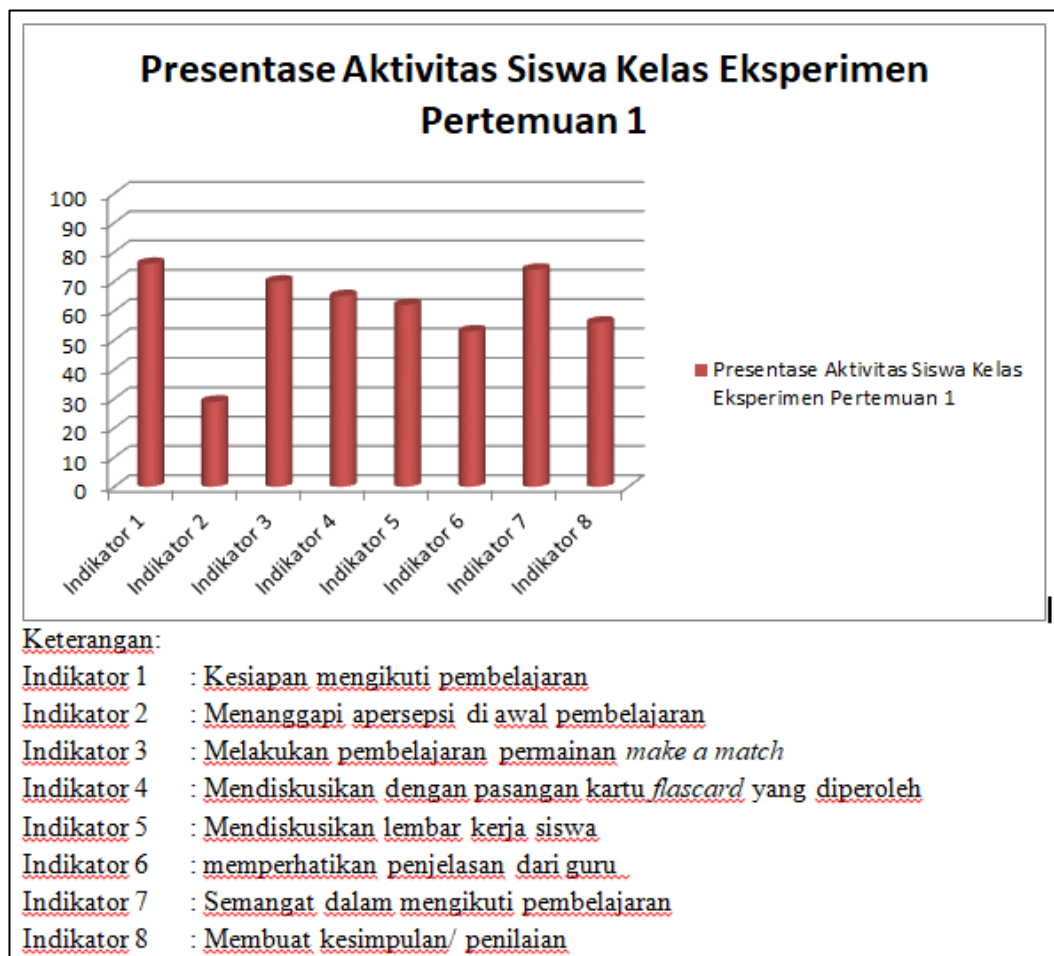
**Gambar 4.5** Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4

Berdasarkan data tersebut, maka dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol di awal pembelajaran sebesar 83% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 35% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 39% siswa memperhatikan penyampaian informasi yang diberikan oleh guru. Sebanyak 71% siswa telah mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, dan sebesar 52% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebesar 81% siswa

melakukan pembelajaran dengan dengan model *contextual teaching and learning* dengan antusias, 68% siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta sebesar 61% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

#### 4.1.8.2 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

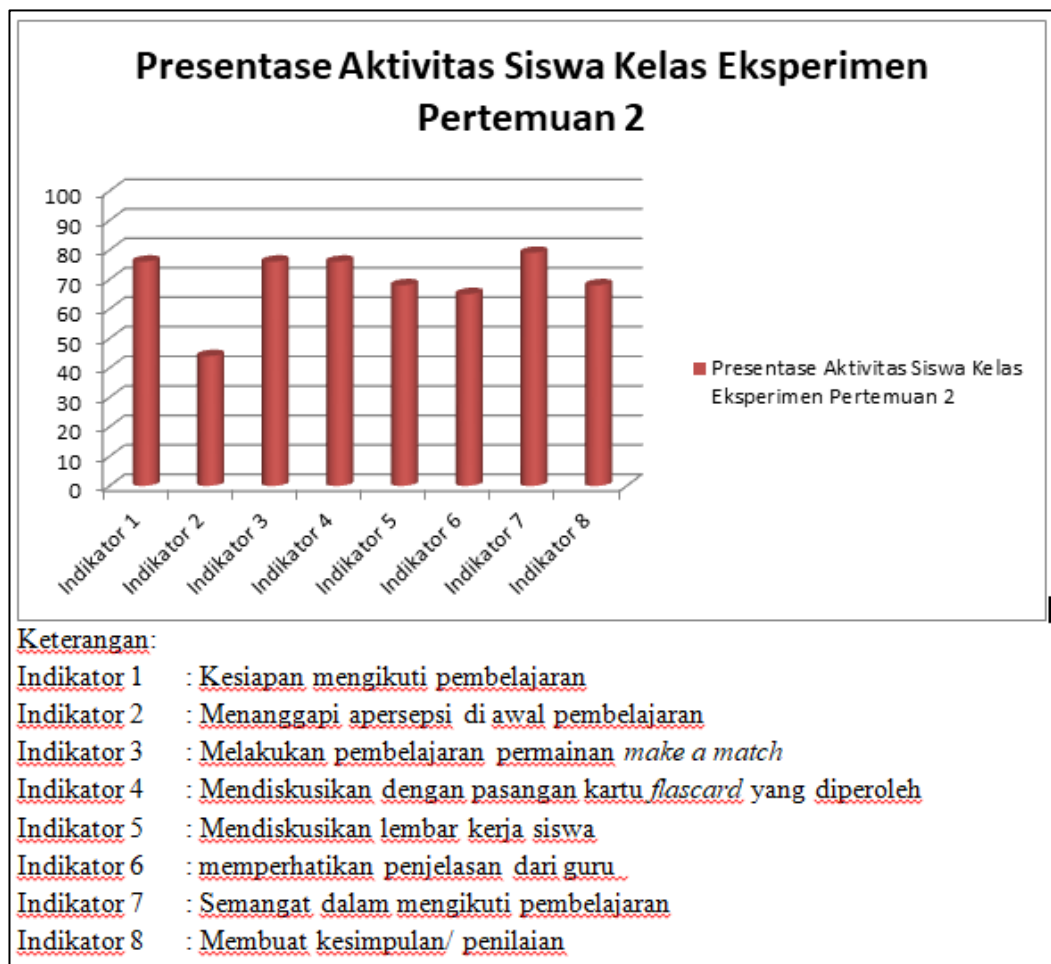
Di kelas eksperimen juga dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Kegiatan pengamatan aktivitas siswa dilakukan dengan melalui lembar pengamatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam empat kali pertemuan. Berikut disajikan persentase aktivitas siswa pada kelas eksperimen selama empat kali pertemuan, yaitu:



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

Berdasarkan data tersebut, maka dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen di awal pembelajaran sebesar 76% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 29% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 70% siswa melakukan pembelajaran permainan *make a match*. Sebanyak 65% siswa mendiskusikan kartu yang didapatkan dengan masing-masing pasangan, dan sebesar 62% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebanyak 53% siswa telah mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, 74% siswa

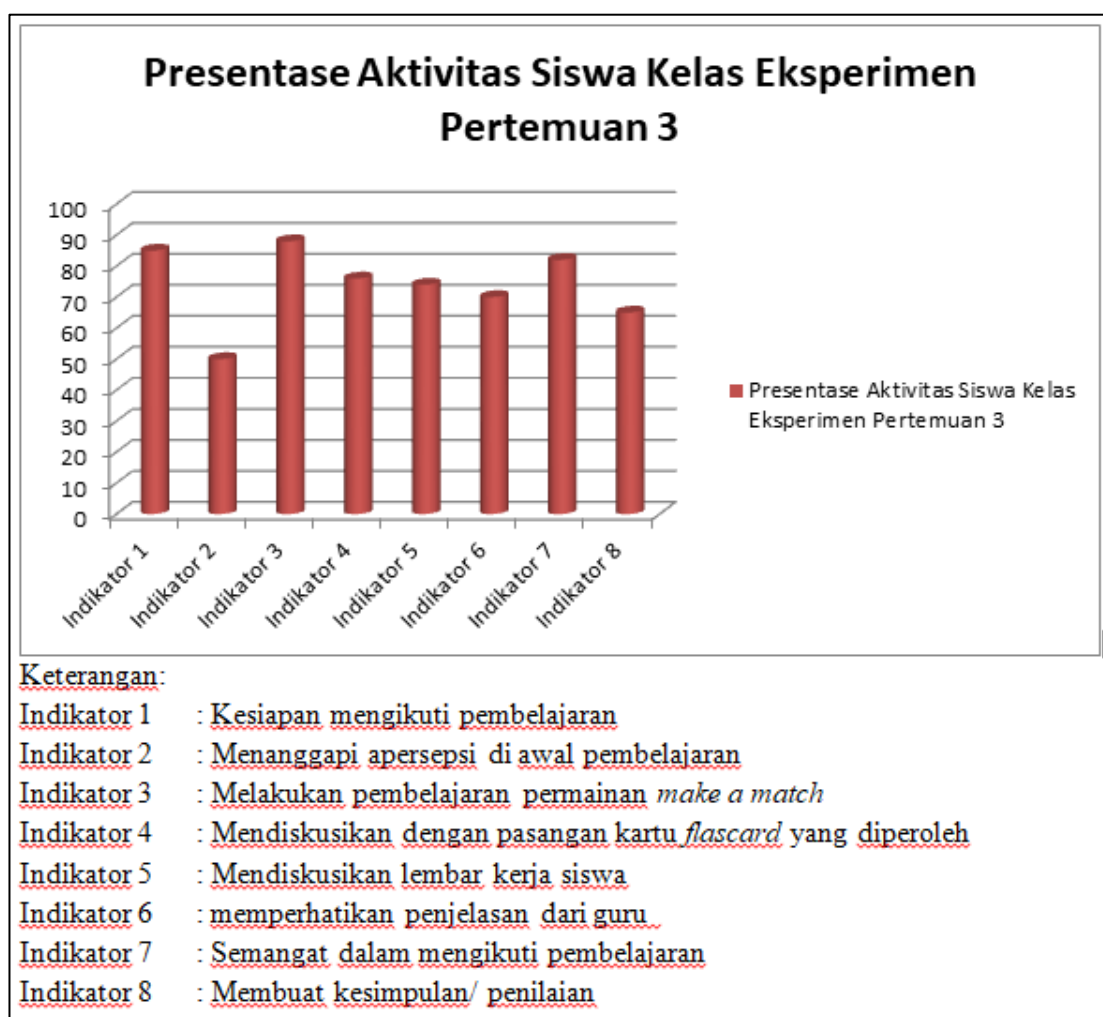
bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta sebesar 56% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.



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

Berdasarkan data tersebut, maka dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen di awal pembelajaran sebesar 76% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 44% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 76% siswa melakukan pembelajaran permainan *make a match*. Sebanyak 76% siswa mendiskusikan kartu yang didapatkan dengan masing-masing pasangan, dan sebesar 68% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan

serius bersama teman kelompoknya. Sebanyak 65% siswa telah mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, 79% siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta sebesar 68% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

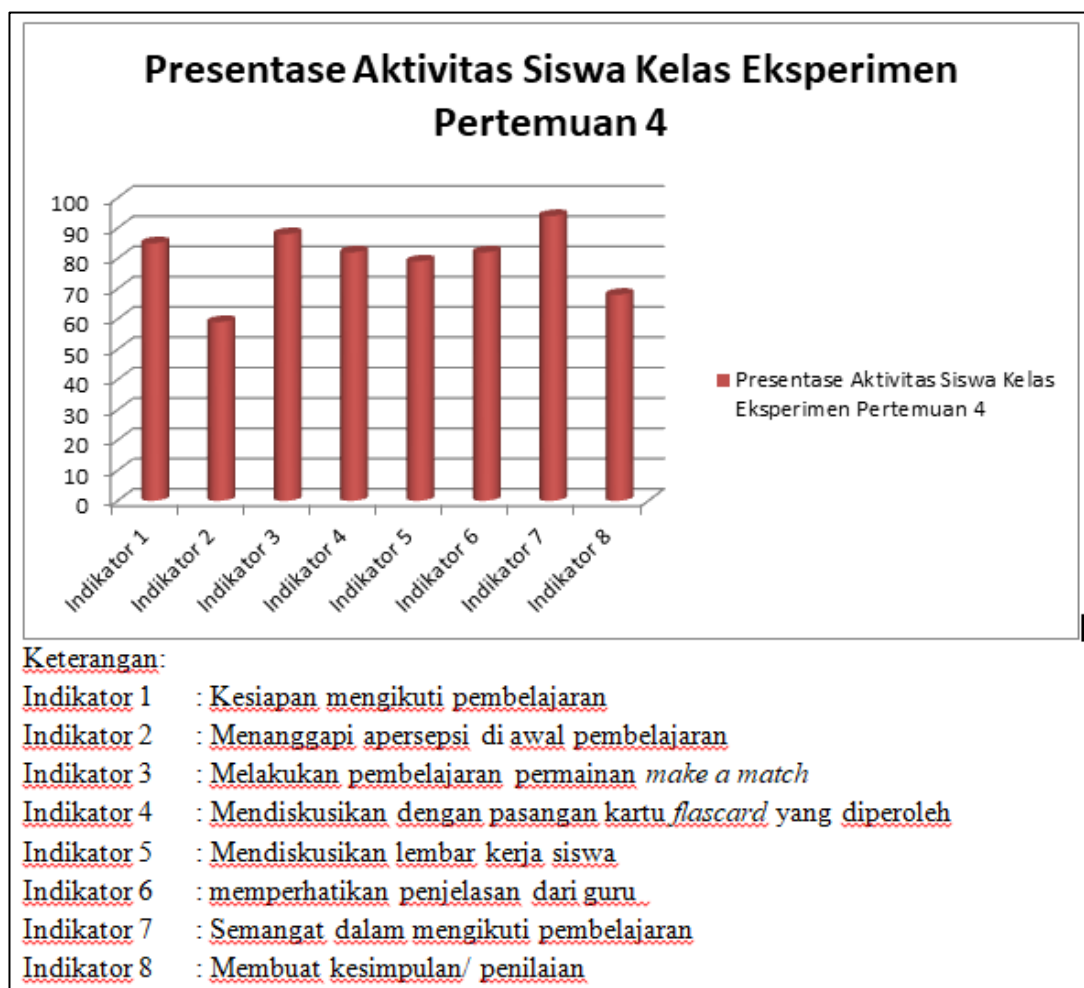


**Gambar 4.8** Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3

Berdasarkan data tersebut, maka dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen di awal pembelajaran sebesar 85% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 50% siswa telah menanggapi apersepsi di awal



pembelajaran, 88% siswa melakukan pembelajaran permainan *make a match*. Sebanyak 76% siswa mendiskusikan kartu yang didapatkan dengan masing-masing pasangan, dan sebesar 74% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebanyak 70% siswa telah mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, 82% siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta sebesar 65% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

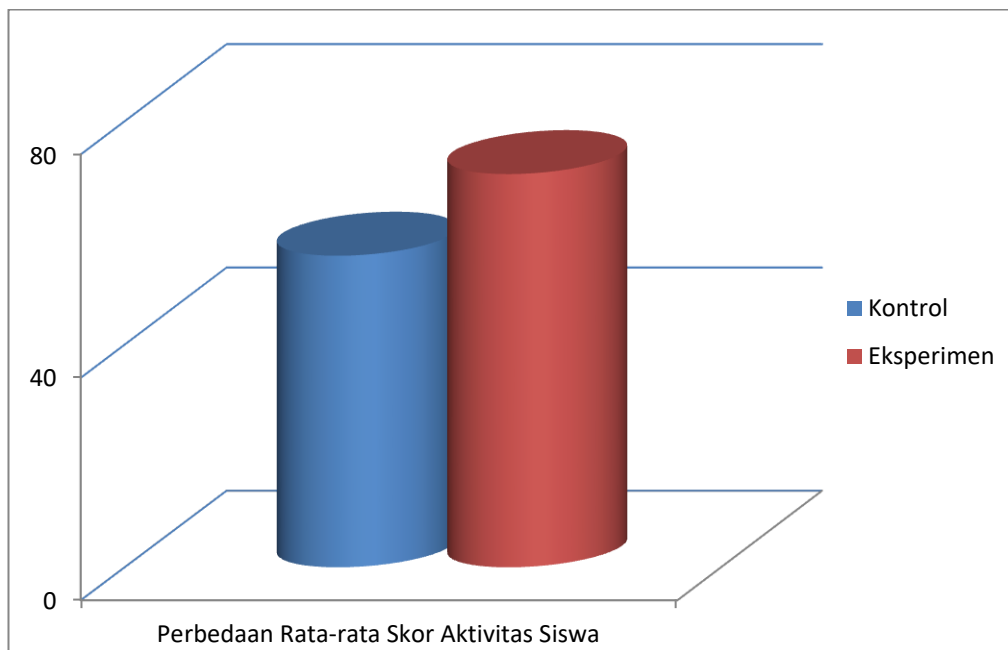


**Gambar 4.9** Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4

Berdasarkan data tersebut, maka dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen di awal pembelajaran sebesar 85% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 59% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 88% siswa melakukan pembelajaran permainan *make a match*. Sebanyak 82% siswa mendiskusikan kartu yang didapatkan dengan masing-masing pasangan, dan sebesar 79% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebanyak 82% siswa telah mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, 94% siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta sebesar 68% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

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

Perhitungan perbedaan rata-rata aktivitas siswa digunakan untuk membandingkan aktivitas siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan persentase aktivitas siswa untuk mengetahui perbedaan rata-rata aktivitas siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut disajikan perbedaan aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu:



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

Berdasarkan data tersebut, maka dapat dilihat bahwa ada perbedaan persentase aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 53,93% pada empat kali proses pembelajaran dengan kriteria baik, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 70,55% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat diketahui bahwa rata-rata skor aktivitas siswa di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor aktivitas siswa pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran *contextual teaching and learning*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* efektif diterapkan dalam pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas siswa.

#### 4.1.9 Deskripsi Proses Pembelajaran

Penelitian ini dilakukan 6 kali pertemuan yaitu 1 pelaksanaan pretest, 4 kali pembelajaran dengan perlakuan, dan 1 kali posttest. Kelas eksperimen dilakukan di SDN 04 Temuireng sedangkan kelas control di SDN 01 kalirandu, kelas eksperimen di berikan perlakuan khusus dengan model pembelajaran *make a match* dan media *flashcard*, sedangkan kelas control tidak diberikan perlakuan khusus atau tetap menggunakan model pembelajaran seperti biasa yang dilakukan oleh guru kelas. Sarana dan prasarana antara kedua sekolah hampir sama, walau letak sekolah berbeda desa. Hal inilah yang menyebabkan peneliti mengambil kedua sekolah tersebut sebagai sampel dalam penelitian.

Hal-hal yang saling berkaitan tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS materi bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesiapada kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang. Salah satu hal yang berkaitan adalah model pembelajaran, dan aktivitas siswa sehingga dapat mencapai pembelajaran yang efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yang berarti memerlukan pengontrol pada variable yang telah ditentukan. pada kelas eksperimen akan menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan bantuan media *flashcard* dan kelas control menggunakan model *contextual teaching and learning* seperti yang sudah biasa digunakan oleh guru kelas.

Pembelajaran di kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*, dengan diskusi, ceramah, dan berkelompok. Proses pembelajarannya diawali dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa, dilanjutkan dengan pengondisian dan menyanyikan lagu Indonesia raya, selanjutnya guru mempresensi siswa dan melakukan tepuk semangat bersama-sama, siswa diberi motivasi oleh guru untuk pembelajaran yang dilalui, selanjutnya siswa menyimak penjelasan dari guru, kemudian dilakukan diskusi dan menjawab LKPD, setelah mengerjakan LKPD beberapa siswa maju untuk mempresentasikan jawabannya, setelah itu dilakukan review materi bersama oleh guru kelas dan diberikan soal evaluasi sebelum pulang sekaligus dibahas, selanjutnya siswa bersiap siap berdoa untuk pulang.

Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *make a match* berbantuan flashcard, pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan metode ceramah, permainan, diskusi, dan presentasi. Pembelajaran diawali dengan salam dan berdoa dipimpin oleh salah satu siswa, selanjutnya pengondisian untuk menyanyikan lagu Indonesia raya, guru melakukan presensi yang kemudian dilanjutkan dengan memberikan ice breaking, siswa membaca literasi dan menyimak informasi dari guru kelas, kemudian setiap anak diberikan kartu flashcard pertanyaan untuk dipasangkan dengan kartu jawaban, siswa diberikan waktu untuk menyelesaikan permainan tersebut, kemudian masing-masing pasangan mempresentasikan kartunya kepada teman-temannya, selanjutnya siswa mendengarkan informasi dari guru untuk mengerjakan LKPD, setelah siswa mengerjakan LKPD beberapa siswa maju untuk mempresentasikannya dan

kemudian siswa diberikan kesempatan bertanya jawab sebelum dilakukan evaluasi, setelah evaluasi dan pembahasan bersama guru kelas, siswa di siapkan untuk berkemas pulang, dan berdoa.

## **4.2 Pembahasan**

Pada bagian pembahasan mengkaji tentang pemaknaan temuan peneliti serta implikasi dari hasil penelitian dikaji lebih lanjut. Pemaknaan temuan terdiri atas hasil pretest, serta hasil posttest siswa dalam proses pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada implikasi hasil penelitian meliputi implikasi teoritis, praktis, dan pedagogis.

### **4.2.1 Pemaknaan Temuan Peneliti**

Pemaknaan temuan peneliti terdiri dari hasil belajar siswa berupa pretest dan posttest pada proses pembelajaran IPS pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

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

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan guna menemukan pengaruh sebuah perlakuan atau *treatment* tertentu terhadap sesuatu yang lain dalam kondisi yang terkendalikan Sugiyono, (2015: 107). Pengontrolan variabel dilakukan sebelum dilakukannya pemberian *treatment* atau perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam mengukur kemampuan awal siswa sebelum dilakukan sebuah perlakuan atau *treatment* maka dilaksanakan *pretest* yang berfungsi mengukur

pengetahuan awal siswa. Selanjutnya didapatkan rata-rata hasil pretest yang dilaksanakan di kelas kontrol sebesar 56,4 serta pada pelaksanaan di kelas eksperimen sebesar 57,9. Perolehan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia hampir sama dengan selisih skor 1,5. Selanjutnya dilakukan uji normalitas pretest menggunakan Kolmogorov-Smirnov hasil yang diperoleh adalah data yang berdistribusi normal. Dan kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu nilai signifikansinya kedua tes pada kolom Kolmogorov-Smirnov  $> 5\%$ , maka  $H_0$  diterima. Pada uji homogenitas menggunakan uji Levene diperoleh hasil  $\text{sig}=0,50 > \alpha=0,05$ , sesuai dengan kriteria pengujian maka  $H_0$  diterima, serta dapat ditarik kesimpulan bahwa data pretest (pengetahuan awal) kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat sama atau homogen. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017:248) menjelaskan bahwa homogenitas dilakukan guna mengetahui apakah variasi suatu data sama atau tidak. Ketika data memiliki variasi sama, yaitu kelas memiliki persamaan dalam beberapa hal, maka penelitian dapat dilakukan di kelas tersebut.

Selanjutnya pada kelas eksperimen diterapkan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan model *make a match* serta pada kelas kontrol diterapkan perlakuan dengan model *contextual teaching and learning*.

#### 4.2.1.2 Hasil Posttestt Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Posttest diberikan setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan atau *treatment*, di kelas eksperimen diterapkan model *make a match* serta di kelas kontrol diterapkan model *contextual teaching and learning*. Rata-rata nilai posttest kelas kontrol diperoleh 68,6 dan kelas eksperimen adalah 73,1. Selanjutnya dilakukan uji normalitas posttest menggunakan Kolmogorov Smirnov hasil yang diperoleh adalah data yang berdistribusi normal, dan kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yakni nilai signifikasinya kedua tes pada kolom Kolmogorov Smirnov  $> 5\%$ , maka  $H_0$  diterima. Kemudian Pada uji homogenitas menggunakan uji levene diperoleh hasil  $\text{sig}=835 > \alpha=0,05$ , sesuai dengan kriteria pengujian maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat sama atau homogen.

Perolehan hasil belajar tersebut merupakan dampak dari *treatment*, yang diberikan pada masing-masing kelas. Tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi ditunjukkan dalam perolehan hasil belajar (Susanto: 2016:5). Dengan penerapan model *make a match*, perolehan hasil belajar cenderung lebih baik bila dibandingkan dengan hasil belajar yang menerapkan model *contextual teaching and learning*. Model *make a match* meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran.



#### 4.2.1.3 Hasil Uji T-test atau Uji Hipotesis

Uji T-test atau Uji hipotesis digunakan guna mengetahui keefektifan model *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya. Pada pengujian hipotesis digunakan uji Independent Sample T-test menggunakan bantuan microsoft excel 2010 diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,688 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,998. Sesuai dengan kriteria pengujian menurut Priyatno (2017: 201) apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dan diperoleh  $2,688 > 1,998$  maka  $H_a$  diterima, yang dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian model *make a match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Perolehan nilai N-gain dikelas eksperimen lebih tinggi dari perolehan nilai N-gain kelas kontrol. Nilai N-gain pada kelas kontrol yaitu sebesar 0,273 masuk dalam kategori rendah dan nilai N-gain pada kelas eksperimen yaitu sebesar 0,347 yang termasuk ke dalam kategori sedang. Berdasarkan perhitungan tersebut siswa dikelas eksperimen dengan penerapan model *make a match* terdapat adanya peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa kelas kontrol dengan menerapkan model *contextual teaching and learning*.

Perolehan hasil N-gain tersebut juga diperkuat dengan hasil penelitian oleh Ary Anggarawati, Rini Kristiantari, dan Agung Sri Asri (2014) yang menyatakan bahwa hasil penelitian tersebut diperoleh hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari

$t_{\text{tabel}}$ , maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima, yang artinya model *make a match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian oleh Desi Duwi Lestari (2015) pada temuan ini dapat disimpulkan bahwa model *make a match* lebih efektif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran muatan pelajaran IPS siswa kelas V.

Penelitian yang dilakukan oleh Masa, Murda, dan Putrini Mahadewi (2017) penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan karena hasil penelitian menunjukkan nilai  $t_{\text{hit}} > t_{\text{tab}}$ , hal ini dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Sehingga penerapan model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di Gugus IX Kecamatan Kintamani.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Krisno Prasetyo Wibowo dan Marzuki (2015) dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar sebanyak 35%. Dengan demikian, penerapan model *make a match* berbantuan media video dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Batealit Jepara.

Penelitian yang dilakukan oleh Makmur Sirait dan Putri Adilah Noer (2013) penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan karena terdapat peningkatan dari aktivitas siswa dengan kategori awal cukup baik menjadi baik dengan selisih presentase 10%. Sehingga dapat diambil kesimpulan hasil belajar

siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

Penggunaan model *make a match* pada proses pembelajaran membuat adanya peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan rasa percaya diri siswa saat proses. Siswa akan lebih menangkap serta memahami materi yang disampaikan guru tanpa harus dijelaskan panjang lebar. Sejalan dengan penjelasan Fynata (2018 : 95), menjelaskan bahwa model *make a match* dapat menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran. Selain itu teknik model ini juga dapat mendorong siswa dalam meningkatkan semangat kerjasama antar siswa yang satu dengan siswa yang lain. Model *make a match* juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam mencari, berdiskusi, kerjasama, menemukan serta mempresentasikan di depan kelas dengan lebih percaya diri.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka menerapkan model pembelajaran *make a match* efektif terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang, sehingga model ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPS materi bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

## 4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian merupakan suatu keterlibatan antara hasil yang diperoleh dari penelitian dengan manfaat yang diharapkan. Implikasi hasil penelitian terdiri atas implikasi secara teori, praktis dan pedagogis.

### 4.2.2.1 Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis merupakan hubungan keterlibatan hasil penelitian dengan manfaat teoritis yang dikaji dalam kajian teori. Keefektifan model *make a match* dalam pembelajaran IPS materi bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia siswa kelas V sesuai dengan teori belajar Kooperatif. Teori belajar kooperatif (Cooperatif Learning) yang dikemukakan oleh Shoimin dalam Hidayati (2018 : 34) dimana model pembelajaran ini dapat memotivasi proses belajar siswa menjadi lebih tinggi dikarenakan model ini mengandung unsur game yang menyenangkan. Dengan demikian ini dapat meningkatkan pula sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, serta meningkatkan percaya diri siswa dalam menyelesaikan suatu masalah . Dalam kelas kooperatif, siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumen untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman dari masing-masing siswa.

Menurut Aqib (2014:23) model pembelajaran *make a match* merupakan pembelajaran dengan proses mencari pasangan kartu yang telah dikenalkan oleh Lena Curran pada tahun 1994 dengan tujuan melatih kemampuan kerjasama,

kemampuan berinteraksi antar siswa, dan kemampuan berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan kartu-kartu yang ada. Berdasarkan uraian teori tersebut, hasil penelitian menyatakan jika model *make a match* dapat menjadikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena berbasis permainan dengan keaktifan untuk memperoleh pengetahuan serta menyampaikan materi yang dipelajari selama proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *make a match* efektif diterapkan dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS kelas V materi bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia dan dapat digunakan sebagai informasi pendukung dalam penelitian selanjutnya yang akan mengkaji terkait dengan menerapkan model *make a match*.

#### 4.2.2.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis merupakan keterlibatan hasil dengan manfaat praktis yang diharapkan serta keterlibatan pada pembelajaran selanjutnya. Model *make a match* digunakan dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS materi bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia yang terdapat pada kelas V tema 6.

Model pembelajaran kooperatif *make a match* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dala pembelajaran IPS, meningkatkan

kemampuan bekerja sama, melatih kemampuan berinteraksi, meingkatkan kemampuan berfikir cepat dan memberikan pengalaman belajar dengan menerapkan model inovatif sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran dapat mempengaruhi siswa secara positif. Pembelajaran menggunakan model *make a match* dapat digunakan sebagai referensi dan masukan bagi guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran dapat lebih inovatif, aktif dan menyenangkan sehingga mampu memotivasi siswa maka hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS, begitu pula akan berdampak pada lulusan sekolah agar menjadi lebih baik.

Selama proses penelitian, tentu saja penelitian ini dapat digunakan untuk landasan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian berikutnya, dan dapat mengembangkan penerapan strategi pembelajaran yang tepat untuk siswa sehingga dapat menambah wawasan, serta dapat mengukur pencapaian hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran IPS menggunakan model *make a match* pada siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol kabupaten pemalang.

#### 4.2.2.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis merupakan suatu keterlibatan hasil penelitian terhadap gambaran umum pengaruh model *make a match*. Berdasarkan teori belajar yang mendukung, bahwa proses pembelajaran menggunakan model *make a match* dapat menambah pengalaman belajar siswa sehingga meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, serta hasil belajar.

Pada penelitian ini hasil belajar yang di peroleh siswa menjadi lebih baik dan mengalami peningkatan sesudah menggunakan model *make a match*. Perbedaan ini dapat diketahui dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa yang terdapat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ditunjukkan dengan presentase dan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu pada kelas ekaperimen dengan rata-rata 73,1 > kelas kontrol dengan rata-rata 68,6.

Oleh karena itu, diperlukan adanya tindak lanjut berupa sosialisasi mengenai model *make a match* kepada kepala sekolah dan guru guna meningkatkan serta mengembangkan pembelajaran agar lebih berkualitas dan baik sehingga berdampak positif terhadap proses pembelajaran.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti kemukakan pada pembahasan bab IV di SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya dapat disimpulkan:

1. Model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* efektif terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya, hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 2,688, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  adalah 1,998, karena  $t_{hitung} = 2,688 > t_{tabel} = 1,998$  maka  $H_0$  ditolak.
2. Model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang Jaya, hal tersebut dibuktikan dengan pengamatan yang dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan persentase aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 16,62%. Pada kelas kontrol diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 53,93% dengan kriteria baik dan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 70,55% dengan kriteria sangat baik.



## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran bagi:

### 1. Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengkaji, memahami, serta meneliti faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Peneliti lanjutan juga perlu mempelajari lebih mendalam mengenai model pembelajaran dan aktivitas siswa serta aspek lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga hasil penelitian akan menjadi lebih baik.

### 2. Guru

Guru perlu mempersiapkan pembelajaran dan mengelola waktu dengan baik agar waktu yang digunakan sesuai dengan yang telah direncanakan, karena dalam pelaksanaan model *make a match* siswa banyak menghabiskan waktu untuk mencari pasangan dari masing-masing kartu yang diperoleh.

### 3. Siswa

Siswa perlu memperhatikan dengan cermat petunjuk pelaksanaan model *make a match* dan meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi lebih maksimal dengan model berbasis permainan *make a match*.

### 4. Sekolah

Pihak sekolah dapat lebih mendukung upaya peningkatan hasil belajar muatan pelajaran IPS dengan memberikan fasilitas, sarana, dan prasarana yang memadai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aida, Irma Anggraeni. 2019. Keefektifan Model Make A Match Berbantu Media Word Card Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*. Volume 3, Number 3, Tahun 2019, pp. 327-334 P-ISSN: 2579-7158 E-ISSN: 2549-6050.
- Aliputri, Dhesta Hazila. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, Vol.2 No. 1A.
- Ampa, Andi Tenri. 2018. Increased Ips Learning Outcomes Through Make A Match Learning Model On Grade Iv Elementary School Inpres Perumnas Antang Ii Makassar. *Culture Change and Sustainable Development in Multidisciplinary Approach: Education, Environment, Art, Politic, Economic, Law, and Tourism*.
- Anggarawati, Ary, Rini Kristiantari, Agung Sri Asri. 2014. Pengaruh Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* Vol: 2 No: 1.
- Anggraini, Ringga Dwi, dkk. 2019. Keefektifan Model Picture And Picture Berbantu Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. *International Journal of Elementary Education*. Volume 3, Number 1, Tahun 2019, pp. 35-40 P-ISSN: 2579-7158 E-ISSN: 2549-6050.
- Anggraini, Villia, dkk. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Make A Match Dan Index Card Match Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Koto XI Tarusan. *Jurnal "Mosharafa"*, Volume 6, Nomor 2. p-ISSN: 2086-4280; e-ISSN: 2527-8827.
- Anika, Marhayani, dan Wulandari Fajar. 2020. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa dan Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Volume 4, Number 1, 2020 pp. 84-89 P-ISSN: 2579-3276 E-ISSN : 2549-6174 .
- Anugraheni, Indri. 2017. Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol. 4, No. 2, e-ISSN 2549-9661.
- Aqib, Zainal & Mutardlo Ali. 2014. *Kumpulan Metode Pembelajaran Krreatif & Inovatif*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhari, Ardian, dan Helda Silvia. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi* 05 (1), P-ISSN: 2303, e-ISSN: 2503-023X.
- Djamarah, Saiful Bahri, dan Azwan Zain. 2010. *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- F, Amalia N. 2013. Keefektifan Model Kooperatif Tipe Make A Match dan Model CPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar. *Jurnal Kreano*, ISSN : 2086-2334, Volume 4 Nomor 2.
- Fahreza, Febry, dan Nurul Husna. 2017. Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Paya Peunaga Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, Volume 4 No. 2, ISSN: 2355-3774.
- Ferra, Felisia, dkk. 2019. Flash Card Media Utilization To Improve Student Activity And Learning Outcomes Of Fauna Distribution Subtopic In Class XI IPS I SMA Xin Zhong Surabaya. *Geosfera Indonesia* p-ISSN 2598-9723, e-ISSN 2614-8528 Vol.4 No. 2.
- Fynata, Tisia Selvy, dkk. 2018. Keefektifan Model Pembelajaran Make A Match Dan Card Sort Berbantuan Puzzle Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Sains dan Teknologi* Vol. 1, No. 1, ISSN 2620-5475.
- Gan, Arsyad Abd. 2018. Interaksi Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Gaya. *CIVICUS: Pendidikan Penelitian Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* p-ISSN 2338-9680 | e-ISSN 2614-509X | Vol. 6 No. 2.
- Gayatri, Auliya Nofa, dkk. 2018. Keefektifan Model Make A Match Berbantu Media Kartakalung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Volume 2, Number 4, Tahun 2018, pp. 474-481. P-ISSN: 2579-3276 E-ISSN : 2549-6174.
- Gayatri, Auliya Nova, dkk. 2018. Keefektifan Model Make A Match Berbantu Media Kartakalung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Volume 2, Number 4, Tahun 2018, pp. 474-481. P-ISSN: 2579-3276 E-ISSN : 2549-6174.

- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hakim, Muhamad Lukman, dkk. 2017. Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Arabi : Journal of Arabic Studies*. p-ISSN 2548-6616 e-ISSN 2548-6624.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hardini, Isriani, dan Dewi Puspita Sari. 2017. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi)*. Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media).
- Hidayati, Ana Fitri, dan Sri Hartati. 2018. Keefektifan Model Make A Match Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Joyful Learning Journal JLJ 7(1)* ISSN 2252-6366.
- Hotimah, Empit. 2010. Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut* ISSN: 1907-932X.
- Huda, Miftahul. 2018. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Irwandani, dan Siti Juariah. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi* 05 (1). P-ISSN: 2303-1832 e-ISSN: 2503-023X.
- Isjoni. 2014. *Cooperative Learning* . Bandung: Alfabeta.
- Islami, Miftakhul Falah. 2018. Implementasi Media Flash Card Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta* Volume VIII, No. 1, Januari 2018 ISSN: 1979-6943.
- Karwati, Euis & Priansa Donni J. 2015. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Kisworo, Bagus. 2017. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa di Pkbm Indonesia Pusaka Ngaliyan Semarang. *Journal of Nonformal Education JNE* 3 (1), p-ISSN 2442-532X e-ISSN 2528-4541.

- Lestari, Amalia Ayu, dkk. 2019. Keefektifan Model Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Tema 5 Kelas V SDN Jatingaleh 01 Semarang. *Elementary School 6*, Volume 6 nomor 2, p-ISSN 2338-980X e-ISSN 2502-4264.
- Lestari, Desi Duwi. 2015. Penerapan Model Make a Match Berbantuan Flashcard Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang. *Skripsi*. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Maghfiroh. Lailatul. 2013. Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *PGSD FIP UNESA. JPGSD* Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216.
- Marzuki. 2012. Politik Pendidikan Nasional Dalam Bingkai Undang-undang Sistem pendidikan Nasional. *Jurnal penelitian Humaniora* 17(2).
- Masa, dan Murda, Putrini Mahadewi. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD* Vol: 5 No: 2.
- Maslakhah, Nisaul, dan Zulia Setiyaningrum. 2017. Pengaruh Pendidikan Media Flashcard Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang Di Sd Muhammadiyah 21 Baluwarti Surakarta. *Jurnal Kesehatan*, ISSN 1979-7621, Vol. 10, No. 1.
- Milesa, Katharine Pace, dan Linnea C. 2017. Learning to Read Words on Flashcards: Effects of Sentence Contexts and Word Class in Native and Nonnative English-Speaking Kindergartners. *Early Childhood Research Quarterly* 41.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muthoharoh, Nurul Badriyatul. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif “Think Pair Share (Tps)” Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal SAP* Vol. 2 No. 1. p-ISSN: 2527-967X e-ISSN: 2549-2845.
- Nengsih, Fuji. 2018. Penerapan Strategi Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 005 Koto Sentajo Kecamatan Sentajo Raya. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau* Volume 2 Nomor 3 Mei 2018 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 – 1337.

- Nikoopoura, Jahanbakhsh dan Azin Kazemib. 2014. Vocabulary Learning through Digitized & Non-digitized Flashcards Delivery. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 98.
- Nurhadi. 2020. Transformasi Teori Kognitivisme Dalam Belajar dan Pembelajaran. Bintang : *Jurnal Pendidikan dan Sains* Volume 2, Nomor 1.
- Nurhaniyah, Binti, dkk. 2018. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Find Someone Who Dan Flashcard Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Ilmu Pendidikan: *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* Volume 3, No. 1, Juni 2018. ISSN 2549-7774 (online), ISSN 2548-6683 (print).
- Nurmayanti, Yanti, dkk. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Dengan Menggunakan Media Flashcard. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019*.
- Nurul Badriyatul Muthoharoh, Nani Mulyanifaktor. 2018. Peran Rprtra Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak-Anak Usia 7 – 12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 5 No. 2
- Pane, Aprida, dan Muhammad Darwis Dasopang. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. FITRAH *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* Vol. 03 No. 2 Desember 2017 e-ISSN : 2460-2345, p-ISSN: 2442-6997.
- Partovi, Tahereh, dan Majid Reza Razavi. 2019. The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation* 68.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010
- Prihantini. 2018. Understanding Idea Of Curriculum 2013 And Its Consistency On Developing Curriculum Document At level Education Unit (KTSP) At Primary School Level. *Eduhumaniora* 10(1).
- Priyatno. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Purwanti, Ahmadi, dkk. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Semarang. PGSD FIP UNNES.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rahman, Taopik, dkk. 2017. Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.1 No. 1.
- Rifa'I, Anni, dkk. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang. Pusat Pengembangan MKU/ MKDK-LP3 UNNES.
- Ristanti, Felisia Ferra, Fajar Arianto. 2019. Flash Card Media Utilization To Improve Student Activity And Learning Outcomes Of Fauna Distribution Subtopic In Class Xi Ips I Sma Xin Zhong Surabaya. *GEOSFERA INDONESIA* p-ISSN 2598-9723, e-ISSN 2614-8528 Vol.4 No. 2 (2019), 90-104, August, 2019. DOI : 10.19184/geosi.v4i2.9968.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosakarya.
- Sirait, Makmur, dan Putri Adilah Noer. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal INPAFI* Volume 1, Nomor 3.
- Solihatin, Etin. Raharjo. 2011. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar baru Algensindo.
- Sudjana. 2015. *Metoda Statistika*. Bandung. Tarsito.
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: IKAPI.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiati & Asra. 2011. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sundayana, Rosita. 2016. Kaitan antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika. *Jurnal "Mosharafa"*, Volume 5, Nomor 2. ISSN 2086 4280.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenadamedia Group.

- Sutrisno, Valiant Lukad Perdana, dan Budi Tri Siswanto. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi* Volume 6, No 1. p-ISSN: 2088-286, e-ISSN: 2476-9401.
- T. Laksana R.A, dkk. 2013. Keefektifan Model Pembelajaran STAD Disertai Permainan MAM Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X. *Jurnal Kreano*, ISSN : 2086-2334, Volume 4 Nomor 2.
- Taneo, Silvester Taneo, dkk. 2010. *Kajian IPS SD 3 SKS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Triwigati, Ina Rosada, dkk. 2016. Keefektifan Model Pembelajaran Pair Check For Make A Match Dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Penalaran Pada Materi Segiempat Kelas VII. *JKPM*, Volume 3 Nomor 1, ISSN: 2339-2444.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005
- Wibowo, Krisno Prastyo, dan Marzuki. 2015. Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* Volume 2, No 2.
- Yunanto, Andhik Ampuh, dkk. 2019. English Education Game using Non-Player Character Based on Natural Language Processing. *Procedia Computer Science* 161.
- Yusra, Affan, dkk. 2017. Model Bimbingan Belajar Berbasis Prinsip-prinsip Belajar dalam Islam untuk Meningkatkan Kemanfaatan Ilmu. *Jurnal Bimbingan Konseling JUBK* 6 (2) p-ISSN 2252-6889 e-ISSN 2502-4450.



# LAMPIRAN

## **Lampiran 1. Penggalan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen**

### **PENGGALAN SILABUS SD**

Nama Sekolah	: SD Negeri 04 Temuireng
Kelas/Semester	: V (Lima) / II (Dua)
Tema	: 6. Panas dan Perpindahannya
Subtema	: 1. Suhu dan Kalor
Pembelajaran ke-	: 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)
Alokasi waktu	: 7 x 35 menit

#### **Kompetensi Inti :**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
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, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir 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.

Mupel	Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>PPKn</b>	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	Religius	1.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	Hak dan tanggung jawab warga masyarakat	1. Siswa bersama guru membuka pembelajaran 2. Siswa mengamati penyapaian tujuan pembelajaran 3. Siswa mengamati penyampaian materi dari guru	1. Teknik : Non Tes 2. Jenis : Observasi 3. Bentuk : Rubrik penilaian sikap spiritual	7 x 35 menit	Karitas, Diana Puspa. 2017. <i>Buku Guru Kelas V Tema 5 Eko-sistem Buku Tematik Terpadu</i>
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam	Integritas	2.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.	Manfaat Hak dan tanggung jawab warga	4. Siswa melakukan Tanya jawab dengan guru 5. Siswa mengerjakan LKPD 1	1. Teknik : Non Tes 2. Jenis : Observasi 3. Bentuk :		

	kehidupan sehari-hari.			masyarakat	6. Salah salah satu siswa mempresentasikan jawaban LKPD 1 di depan kelas	Rubrik penilaian sikap social		2017. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	Gotong Royong dan Nasionalis	3.2.1 Menemukan contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	Manfaat Hak dan tanggung jawab warga masyarakat	7. Siswa lain menanggapi jawaban siswa yang berda di depan. 8. Siswa mengamati peraturan bermain kartu flashcard 9. Siswa mencoba kartu flashcard	1. Teknik : Tes 2. Jenis : Tes Tertulis 3. Bentuk : Isian Singkat		Karitas, Diana Puspa.
	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	Gotong Royong dan Nasionalis	4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab 4.2.2 Mengkomunikasikan hasil diskusi manfaat	Manfaat Hak dan tanggung jawab warga masyarakat	10. Siswa berdiskusi berdasarkan kartu yang diperoleh sesuai dengan kelompoknya 11. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	1. Teknik : Non Tes 2. Jenis : Observasi 3. Bentuk : Rubrik penilaian		2017. <i>Buku Siswa Kelas V Tema 5 Eko-sistem Buku Tematik</i>

			hak, kewajiban, dan tanggung jawab		secara perwakilan 12.Siswa mengamati penjelasan dari guru	keterampilan	<i>Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017.</i> Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 1. Diri siswa 2. Lingkungan.
<b>Bahasa Indonesia</b>	3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	Mandiri	3.3.1 Menentukan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	Teks Eksplanasi media cetak atau elektronik	13.Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berkelompok. 14.Perwakilan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. 15.Siswa lain menanggapi jawaban siswa yang di depan.	1. Teknik : Tes 2. Jenis : Tes Tertulis 3. Bentuk : Isian Singkat	
	4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	Mandiri	2.3.1 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan	Teks Eksplanasi media cetak atau elektronik	16.Siswa mengamati penjelasan dari guru tentang materi 17.Siswa mengerjakan LKPD 3 secara berkelompok.	1. Teknik : Non Tes 2. Jenis : Observasi 3. Bentuk : Rubrik penilaian keterampilan	

			kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual. 2.3.2 Mengkomunikasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.		18.Siswa mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya di depan kelas. 19.Siswa melakukan Tanya jawab materi terkait. 20.Siswa bersama guru	pilan		
<b>IPS</b>	3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	Nasionalis	3.2.1 Memahami bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan 3.2.2 Menemukan pengaruh bentuk interaksi terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi	Pengaruh Karakteristik Geografis Indonesia terhadap kehidupan Sosial Budaya	menutup pembelajaran.	1. Teknik : Tes 2. Jenis : Tes Tertulis 3. Bentuk : Isian Singkat		

			masyarakat Indonesia					
	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	Gotong Royong	4.1.1 Mengkomunikasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan.	Pengaruh Karakteristik Geografis Indonesia terhadap kehidupan Sosial Budaya		1. Teknik : Non Tes 2. Jenis : Observasi 3. Bentuk : Rubrik penilaian keterampilan		

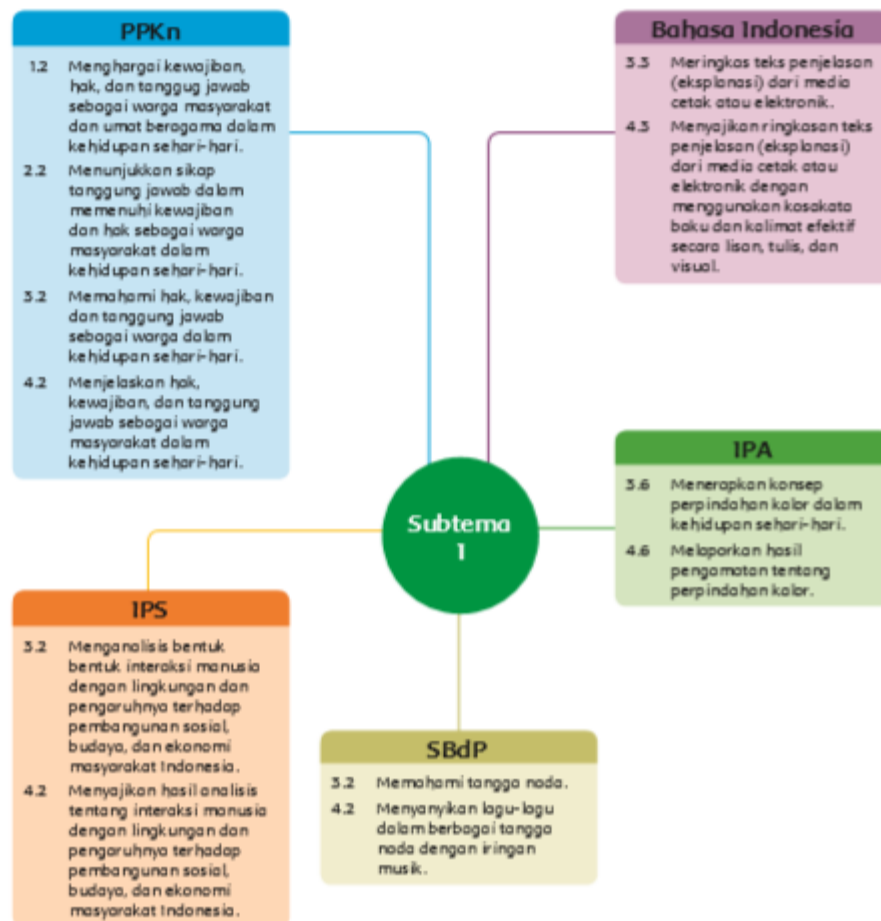
Pemalang, .....2020  
Guru Kelas V

M. Setyo Aji, S.Pd.  
NIP.-

## JARING TEMATIK

### Pemetaan Kompetensi Dasar Tema 6 dalam Subtema 3

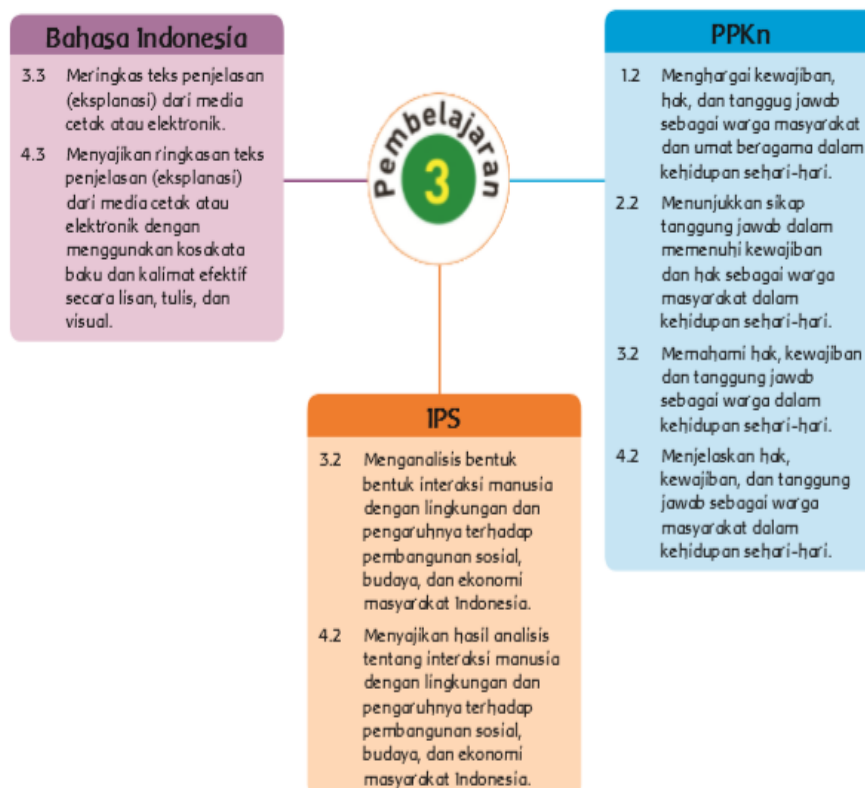
#### Pemetaan Kompetensi Dasar





## PEMETAAN KOMPETENSI DASAR PEMBELAJARAN 3

### Pemetaan Indikator Pembelajaran



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri 04 Temuireng  
Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)  
Tema : 6. Panas dan Perpindahannya  
Subtema : 1. Suhu dan Kalor  
Pembelajaran ke- : 3 (IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn)  
Alokasi waktu : 7 x 35 menit

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
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, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir 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

<b>Mupel</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
<b>IPS</b>	3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Memahami bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan 3.2.2 Menemukan pengaruh bentuk interaksi terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia
	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.1.1 Mengkomuni kasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan.
<b>PPKn</b>	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	2.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menemukan contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.
	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab 4.2.2 Mengkomunikasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab
<b>Bahasa Indonesia</b>	3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Menentukan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.
	4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.

		4.3.2 Mengkomuni-kasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.
--	--	---

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan berdoa bersama di awal pembelajaran, siswa dapat berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.
2. Dengan berdiskusi kelompok, siswa dapat berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan berdiskusi antar teman, siswa dapat menemukan contoh dan manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.
4. Dengan mempresentasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab di depan kelas, siswa dapat meningkatkan sikap percaya diri dengan tepat.
5. Dengan menentukan kesimpulan dari bacaan “Manusia dengan Lingkungan Alam”, siswa dapat menjelaskan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan tepat.
6. Dengan membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik, siswa dapat menyebutkan penggunaan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual dengan benar.
7. Dengan mempresentasikan hasil ringkasan teks eksplanasi dari media

cetak atau elektronik, siswa dapat meningkatkan sikap percaya diri dengan tepat.

8. Diberikan Flashcard materi bentuk interaksi manusia dengan lingkungan, siswa dapat menyebutkan bentuk interaksi manusia dengan lingkungan secara benar.
9. Dengan bermain menggunakan flashcard, siswa dapat menjelaskan pengaruh bentuk interaksi terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia dengan tepat.
10. Dengan mempresentasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan di depan kelas, siswa dapat meningkatkan sikap percaya diri dengan tepat.

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

Utama	Pengayaan	Remedial
1. IPS interaksi manusia dengan lingkungan.	1. IPS Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	1. IPS interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.
2. Bahasa Indonesia Bacaan “Manusia	2. Bahasa Indonesia Ringkasan teks	2. Bahasa Indonesia Menemukan

<p>dengan Lingkungan Alam” teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.</p> <p>3. PPKn Manfaat hak dan kewajiban.</p>	<p>penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.</p> <p>3. PPKn Cara untuk meningkatkan hak dan kewajiban .</p>	<p>Ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.</p> <p>3. PPKn Manfaat hak dan kewajiban (menjawab pertanyaan)</p>
---	---	--

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

1. Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan Mengkomunikasikan)
2. Model Pembelajaran : *Make A Match*.
3. Metode Pembelajaran : Tanya jawab, penugasan, diskusi dan ceramah.

#### **F. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN**

1. Media Pembelajaran
  - a. Flashcard bentuk interaksi manusia dengan lingkungan
  - b. Teks bacaan Manusia dengan Lingkungan Alam
  - c. Teks Bacaan Hak-hak anak

## 2. Alat pembelajaran

- a. Bolpoin
- b. Kertas
- c. *Correctionpen*
- d. Meja
- e. Papan Tulis
- f. Spidol

**G. SUMBER BELAJAR**

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Guru Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta : Kemen-trian Pendidikan dan Kebudayaan.

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta : Kemen-trian Pendidikan dan Kebudayaan.

Internet.

**H. LANGKAH PEMBELAJARAN**

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam yang disampaikan guru.</li> <li>2. Satu diantara siswa memimpin do'a untuk memulai pembelajaran. (religius)</li> <li>3. Pengkondisian siswa (mengatur tempat duduk, mengecek kebersihan sekitar tempat duduk)</li> </ol>	20 Menit



	<ol style="list-style-type: none"><li>4. Siswa dengan dibimbing oleh guru menyanyikan lagu “Indonesia Raya” dan bersama-sama mengucapkan salam dan tepuk PPK. (nasionalis)</li><li>5. Siswa menjawab panggilan ketika dipresensi guru.</li><li>6. Siswa dengan pendampingan guru melakukan “<i>ice breaking</i>” (<i>tepuk semangat/ tepuk yang lainnya</i>) untuk menyiapkan kesiapan siswa menerima pembelajaran baik secara fisik maupun psikis.</li><li>7. Siswa melakukan kegiatan literasi dengan membaca dongeng/cerita, lalu menulis inti bacaan pada papan literasi yang telah disediakan. (integritas)</li><li>8. Siswa bertanya jawab mengenai keterkaitan pelajaran sebelumnya.</li><li>9. Siswa mengikuti insrtuksi guru menyimak gambar sumber energy panas yaitu kemudian siswa menanggapi gambar tersebut.</li><li>10. Siswa diberikan motivasi dengan menyampaikan bahwa sumber energy panas dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia apabila di manfaatkan dengan baik.</li><li>11. Siswa menyimak informasi dari guru tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.</li></ol>	
--	--	--

	12. Siswa dibagikan LKPD untuk satu hari pembelajaran.	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa berkelompok menjadi 2 kelompok besar, untuk persiapan pembagian kelompok kartu <i>flashcard</i>.</li> <li>2. Siswa menyimak teks “Manusia dengan Lingkungan Alam”. (mengamati)</li> <li>3. Siswa diberikan pemahaman mengenai kehidupan manusia yang harus hidup berdampingan dengan alam dan menyesuaikan alam semesta.</li> <li>4. Siswa secara acak ditunjuk membaca teks bacaan Manusia dengan Lingkungan Alam.</li> <li>5. Siswa menyimak pemahaman tentang menentukan pokok pikiran dan menentukan pokok pikiran teks bacaan. (mengamati)</li> <li>6. Siswa mencari kosakata baru pada bacaan lalu mencari makna dari kata tersebut. (mencoba)</li> <li>7. Berdasarkan kosakata baru tersebut siswa membuat simpulan menggunakan bahasa sendiri. (menalar) (LKPD 1)</li> <li>8. Siswa mengamati lingkungan sekitar mengenai interaksi masyarakat dengan lingkungan alam. (mengamati)</li> <li>9. Masing-masing ketua kelompok dipanggil guru untuk mendapatkan Flascard materi yang akan dibahas</li> </ol>	200 Menit

	<p>dalam diskusi kelompok. Setiap kelompok mendapatkan kartu dengan warna yang berbeda, tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda.</p> <p>10. Siswa mendengarkan peraturan dalam menggunakan flashcard yang terdapat di belakang wadah kartu.</p> <p>11. Siswa mengamati dan menanyakan penjelasan permainan dari guru. (mengamati)</p> <p>12. Siswa mencari pasangan kartu sesuai dengan waktu yang diberikan oleh guru.</p> <p>13. Siswa duduk berpasangan dengan kartu pasangan yang didapatkan.</p> <p>14. Siswa secara bergantian membacakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, kemudian guru memberikan penguatan dan point untuk pasangan yang dapat menjawab dengan benar.</p> <p>15. Setelah permainan selesai, juru bicara dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Hasil diskusi dicatat oleh kelompok lain. (mengkomunikasikan)</p> <p>16. Setelah semua kelompok maju maka perwakilan satu kelompok membacakan simpulan materi yang telah dicatat berdasarkan presentasi kelompok lain. (mencoba)</p>	
--	--	--

	<p>17. Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berkelompok.</p> <p>18. Siswa mempraktikkan percakapan tentang hak dan kewajiban. (mencoba)</p> <p>19. Siswa berpendapat dari percakapan yang telah dibacakan oleh salah satu temennya. (mengkomunikasikan)</p> <p>20. Siswa membaca bacaan “Konvensi Hak-hak Anak”. (mengamati)</p> <p>21. Masing-masing kelompok menyampaikan pendapat dari hasil mengamati teks Konvensi hak-hak anak. (mengkomunikasikan)</p> <p>22. Siswa saling berdiskusi hak-hak seorang siswa di sekolah.</p> <p>23. Siswa secara pasang-pasangan mengerjakan LKPD 3 yaitu menyebutkan hak-hak anak. (mencoba)</p> <p>24. Siswa mempresentasikan hasil kerja LKPD 3 (mengkomunikasikan)</p> <p>25. Siswa lain menanggapi hasil presentasi.</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>1. Siswa dengan pendampingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>2. Siswa mengerjakan lembar evaluasi.</p> <p>3. Siswa menyimak tindak lanjut hasil evaluasi, bagi siswa yang sudah memenuhi KKM diberikan</p>	

	<p>pengayaan dan yang belum memenuhi KKM diberikan remedial.</p> <p>4. Siswa dengan pendampingan guru melakukan refleksi pembelajaran.</p> <p>5. Guru memberikan pesan kepada siswa untuk membaca materi pertemuan selanjutnya masih terkait materi interaksi lingkungan masyarakat.</p> <p>6. Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang terlibat aktif selama pembelajaran.</p> <p>7. Siswa menyimak informasi materi untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>8. Siswa bersama-sama menyanyikan lagu daerah; Gundul-gundul Pacul.</p> <p>9. Satu diantara siswa memimpin do'a untuk menutup pelajaran.</p>	
--	--	--

#### I. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

<b>Ranah</b>	<b>Teknik</b>	<b>Jenis</b>	<b>Bentuk</b>
Sikap Spiritual	Non Tes	Pengamatan	Rubrik penilaian sikap spiritual
Sikap Sosial	Non Tes	Pengamatan	Rubrik penilaian sikap social
Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda dan isian

			singkat.
Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja

Kepala Sekolah,

Karjo, S.Pd.SD.  
NIP. 19620604 198201 1 004

Pemalang, Januari 2020

Mengetahui,  
Guru Kelas V,

M. Setiyo Aji, S.Pd  
NIP.-

### BAHAN AJAR

Nama Sekolah : SD Negeri 04 Temuireng  
 Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)  
 Tema : 6. Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 1. Suhu dan Kalor  
 Pembelajaran ke- : 3 (IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn)

<b>IPS</b>	
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Memahami bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan  3.2.2 Menemukan pengaruh bentuk interaksi terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.1.1 Mengkomunikasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam, Sosial, Budaya, dan Ekonomi

Interaksi merupakan merupakan suatu bentuk hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Berikut adalah pembahasannya:

### **Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam.**

Lingkungan alam adalah lingkungan yang terbentuk secara alamiah tanpa campur tangan manusia. Lingkungan alam mencakup semua benda hidup dan tak hidup yang terjadi secara alamiah di bumi.



Lingkungan alam terdiri atas komponen abiotik dan biotik. Komponen abiotik adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan yang bukan makhluk hidup. Lingkungan biotik adalah segala benda hidup yang ada di lingkungan.

Interaksi antara manusia dan alam dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu interaksi yang menyesuaikan diri dengan alam dan interaksi yang mendominasi alam.

- Interaksi manusia yang menyesuaikan diri dengan alam contohnya adalah hidup dekat dengan sumber makanannya. Manusia menyesuaikan waktu tanam dengan musim penghujan, waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca, menghindari tinggal di daerah rawan bencana alam, dan lain-lain.
- Interaksi manusia yang mendominasi alam. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki manusia cenderung melakukan upaya mengambil



sumber daya alam. Bahkan, manusia berupaya memodifikasi cuaca dengan mengembangkan teknologi hujan buatan.

### **Interaksi Manusia dengan Lingkungan Sosial**

Manusia perlu berhubungan atau berkomunikasi dengan yang lainnya. Maka terjadilah apa yang dinamakan proses sosial. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan saling memengaruhi antarmanusia. Proses sosial ini akan terjadi kalau ada interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia.

Dalam interaksi sosial, hubungan yang terjadi harus secara timbal balik dilakukan oleh kedua belah pihak. Artinya kedua belah pihak harus saling merespon. Proses interaksi sosial akan terjadi apabila di antara pihak yang berinteraksi melakukan kontak sosial dan komunikasi.



Berlangsungnya suatu proses interaksi sosial didorong oleh beberapa faktor, antara lain sebagai berikut:

#### **a. Faktor Imitasi**

Menurut Gabriel Tarde (2003: 66), imitasi berasal dari kata imitation, yang berarti peniruan. Imitasi merupakan proses seseorang mencontoh orang lain atau kelompok.

#### **b. Faktor Sugesti**

Sugesti artinya pengaruh yang dapat menggerakkan hati orang. Faktor sugesti ini akan terjadi apabila kemampuan berpikir seseorang terhambat sehingga orang itu melakukan pandangan orang lain.

### c. Faktor Identifikasi

Identifikasi merupakan kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan orang lain. Proses ini dapat berlangsung dengan sendirinya, sehingga pandangan dan sikap orang lain bisa masuk ke dalam jiwanya. Misalnya, kita mengidolakan seseorang sehingga semua tingkah laku orang itu kita lakukan.

### d. Faktor Simpati

Simpati merupakan suatu proses ketika seseorang merasa tertarik kepada orang lain. Simpati akan muncul melalui perasaan yang memegang peranan sangat penting. Faktor simpati yang utama adalah ingin mengerti dan ingin bekerjasama dengan orang lain.

### Interaksi Manusia dengan Lingkungan Budaya

Manusia tidak bisa hidup sendiri untuk memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya. Manusia mempunyai kecendrungan untuk hidup berkelompok dan bermasyarakat. Dalam kehidupan bermasyarakat, kita harus dapat beradaptasi dengan lingkungan, termasuk dalam hal perilaku, aturan, nilai, norma, kepercayaan dan adat istiadat yang berlaku di lingkungan tersebut.

### Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi



Lingkungan ekonomi adalah faktor ekonomi yang memengaruhi jalannya usaha atau kegiatan ekonomi. Faktor pendukung kegiatan ekonomi adalah kebijakan ekonomi pemerintah, pendapatan masyarakat, sumber daya ekonomi yang tersedia dan sebagainya.

Manusia melakukan aktivitas ekonomi dengan memanfaatkan sumber daya ekonomi yang tersedia. Sumber daya ekonomi adalah alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, baik berupa barang maupun jasa. Sumber daya alam, tenaga kerja, modal dan kewirausahaan merupakan sumberdaya ekonomi.

Sumber daya alam dapat berupa lahan, bahan tambang, hewan, tumbuhan dan sebagainya. Tenaga kerja merupakan sumber daya untuk menghasilkan barang dan jasa.

<b>BAHASA INDONESIA</b>	
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Menentukan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.3 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual. 4.3.4 Mengkomuni-kasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

#### Pengertian Teks Penjelasan ( Eksplanasi)

Teks eksplanasi adalah teks yang berisi tentang proses bagaimana dan mengapa mengenai suatu topic yang berhubungan dengan fenomena alam, social, ilmu pengetahuan, budaya yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

#### Jenis Teks Penjelasan ( Eksplanasi)

NWS Departement School and Education (2012) Mengklasifikasikan teks eksplanasi ke dalam empat macam diantaranya ialah :

##### 1. Teks eksplanasi sequential

Eksplanasi Sequential ialah teks eskplanasi yang di dalamnya berisikan rincian bertahap sebuah fenomena. Misalnya saja seperti yang terjadi pada siklus kehidupan rantai makanan, metamorfosis, dan lain sebagainya

Contoh :

Seekor katak memulai kehidupannya dari telur. Selanjutnya telur katak tersebut menetas dan muncullah Berudu atau biasa dikenal dengan sebutan kecebong. Bentuk fisik kecebong sangat mirip dengan anak ikan pada umumnya. Pada fase ini, kecebong bernafas dengan menggunakan insang sampai pada usia tiga minggu. Fase berikutnya adalah dua kaki yang tumbuh di bagian belakang tubuh kecebong. Setelah kedua kaki tersebut mulai terlihat sempurna, dua kaki pada bagian depan juga akan tumbuh setelah 12 minggu kemudian. Barulah sistem pernafasan pada katak berekor akan berganti menjadi paru-paru. Seiring dengan perkembangan katak menjadi dewasa, ekornya akan putus dan jadilah katak dewasa yang dapat hidup di dua alam.

## 2. Teks eksplanasi kausal

Eksplanasi Kausal ialah teks eksplanasi yang di dalamnya berisikan asal-muasal atau sebab perubahan yang terjadi pada suatu hal secara bertahap. Misalnya saja tahapan terjadinya gempa bumi, tanah longsor, dan lain sebagainya.

Contoh :

Gerhana matahari terjadi akibat pergerakan bulan yang berada tepat diantara bumi dan matahari. Pergerakan bulan yang berada diantara bumi dan matahari tersebut menyebabkan sebagian wilayah bumi tertutup cahaya matahari. Peristiwa tersebut mengakibatkan sebagian wilayah permukaan bumi yang tertutup bulan menjadi gelap. Bulan yang menutupi cahaya matahari hanya berjarak sekitar 384.400 km dari permukaan bumi. Jauh lebih dekat jika dibandingkan dengan matahari yang berjarak sekitar 149.680.000 km dari bumi.

### 3. Teks eksplanasi teoritis

Eksplanasi Teoritis ialah teks eksplanasi yang di dalamnya berisikan spekulasi kemungkinan yang bisa saja terjadi dibalik sebuah fenomena alam.

Contoh :

Bencana alam seperti gempa bumi, letusan gunung berapi, dan longsor akibat jatuhnya meteor, dapat memicu kemungkinan terjadi bencana alam dahsyat lainnya. Terutama pada bencana gempa bumi yang terjadi di bawah laut. Spekulasi terhadap terjadinya bencana alam tsunami seringkali diprediksikan ketika telah terjadi bencana alam gempa bawah laut. Mengingat tsunami selalu muncul akibat gerakan vertikal yang terjadi pada kerak bumi yang berakibat pada naik dan turunnya dasar laut secara mendadak dan tiba-tiba. Hal tersebut berdampak pada gangguan keseimbangan air laut yang berimbas pada bencana tsunami.

### 4. Teks eksplanasi factorial

Eksplanasi faktorial dan konsekuensial adalah teks eskplanasi yang di dalamnya berisikan efek serta hasil dari sebuah proses. Misalnya saja seperti yang ada pada ilmu pengetahuan tentang sebab berubahnya iklim, efek terjadinya kolonisasi, dan lain sebagainya.

Contoh :

Transmigrasi memiliki dampak positif diantaranya ialah pemanfaatan lahan-lahan yang kosong agar lebih produktif. Lahan-lahan tersebut akan dimanfaatkan sebagai media tanam pada komoditas pertanian dan perkebunan yang barang tentu akan meningkatkan ekonomi kerakyatan masyarakat. Selain itu dari sisi sosial, warga transmigran akan jauh lebih mengenal penduduk asli daerah yang telah lama bermukim. Dengan demikian diharapkan muncul rasa persaudaraan serta kebersamaan dalam kegiatan keseharian penduduk. Sehingga tercipta kesejahteraan ekonomi dan kerukunan antar warga transmigran dan penduduk asli.

### Struktur Teks Penjelasan (Eksplanasi)

Suatu teks eksplanasi tersusun atas 3 struktur yang membangunnya menjadi satu kesatuan. Berikut ini penjelasan masing-masing strukturnya.

1. Pernyataan Umum (General Statement), ialah bagian yang berisi tentang penyampaian topik atau permasalahan yang menerangkan proses kenapa serta bagaimana suatu fenomena entah itu kejadian alam ataupun sosial bisa terjadi.
2. Deretan penjabar, ialah bagian yang isinya tentang urutan proses terjadinya sebuah fenomena berdasarkan urutan waktu atau urutan proses.
3. Interpretasi, adalah bagian penutup yang pada umumnya berisi mengenai penegasan atau kesimpulan dari struktur-struktur diatas.

### Ciri Teks Penjelasan (Eksplanasi)

Berikut ini ciri-ciri dari teks eksplanasi antara lain :

1. Apa yang diulas di teks eksplanasi semuanya didasarkan pada kenyataan tanpa ditambahi pendapat dari orang yang membuat teks.
2. Yang dibahas ialah kejadian-kejadian yang sifatnya keilmuan atau terdapat kaitannya dengan ilmu pengetahuan.
3. Sifatnya informatif dan tidak mencoba untuk mempengaruhi orang yang membaca untuk percaya terhadap apa yang dibahas.

### Tujuan Teks Penjelasan (Eksplanasi)

Teks eksplanasi bertujuan untuk memberikan informasi yang jelas kepada para pembaca agar dapat memahami tentang suatu fenomena yang sering terjadi.

<b>PPKn</b>	
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	2.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menemukan contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab  4.2.2 Mengkomunikasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab

### **Konvensi Hak-Hak Anak**

Anak-anak merupakan generasi penerus cita-cita perjuangan sebuah bangsa. Oleh karenanya, kebutuhan untuk tumbuh dan berkembang dalam kehidupan anak harus diutamakan. Sayangnya, tidak semua anak mempunyai kesempatan yang sama dalam mewujudkan harapannya. Banyak di antara mereka yang mengalami kesulitan untuk tumbuh dan berkembang secara sehat dan mendapatkan pendidikan yang terbaik. Banyak anak berasal dari keluarga yang kurang mampu yang tidak mendapatkan layanan pendidikan dan kesehatan. Tak hanya itu, akibat perang dan pertikaian yang terjadi di beberapa negara menyebabkan banyak anak yang menjadi korban. Hak-hak mereka terabaikan sehingga menjadi korban kekerasan. Oleh karenanya, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mensahkan Konvensi Hak-hak Anak (Convention On The Rights of The Child) pada tanggal 20 November 1989. Konvensi ini bertujuan untuk memberikan

perlindungan terhadap anak dan menegakkan hak-hak anak di seluruh dunia. Konvensi Hak Anak, merupakan sebuah dokumen yang dibuat oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang secara resmi memberikan hak-hak kepada anak-anak sedunia. Dokumen ini juga telah diratifikasi atau disetujui oleh hampir semua pemimpin negara yang ada di dunia. Indonesia menjadi salah satu negara yang mendukungnya pada tahun 1996.

Apa saja hak-hak anak menurut Konvensi Hak-Hak Anak? Menurut konvensi ini hak anak dikelompokkan dalam 4 golongan, yaitu:

1. Hak Kelangsungan Hidup, hak untuk melestarikan dan mempertahankan hidup dan hak memperoleh standar kesehatan tertinggi dan perawatan yang sebaik-baiknya. Apakah kamu tahu nama lengkap kedua orang tuamu? Apakah kamu tahu asal usul kedua orang tuamu? Apakah kamu tahu asal usul keluargamu? Setiap anak berhak tahu keluarganya dan identitas dirinya.
2. Hak Perlindungan, perlindungan dari diskriminasi, eksploitasi, kekerasan, dan keterlantaran. Kamu memiliki hak yang sama dengan anak-anak lain untuk melakukan kegiatan keagamaanmu, atau melakukan kegiatan perayaan tradisimu. Sebagai seorang anak kamu belum boleh bekerja, dan kamu berhak diperlakukan secara baik tanpa kekerasan.
3. Hak Tumbuh Kembang, hak memperoleh pendidikan dan hak mencapai standar hidup yang layak bagi perkembangan fisik, mental, spiritual, moral, dan sosial. Kamu memiliki hak untuk sekolah, mendapatkan tempat tinggal, mendapatkan makanan dan minuman yang layak. Hakmu adalah bermain dan mendapatkan istirahat yang cukup, karena hal itu diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembanganmu sebagai seorang anak.
4. Hak Berpartisipasi, hak untuk menyatakan pendapat dalam segala hal yang memengaruhi anak. Kamu mempunyai hak untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan usiamu. Kamu juga berhak untuk memberikan pendapat jika itu berhubungan dengan kehidupanmu sebagai seorang anak.



**MEDIA**

Nama Sekolah : SD Negeri 04 Temuireng  
 Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)  
 Tema : 6. Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 1. Suhu dan Kalor  
 Pembelajaran ke- : 3 (IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn)

IPS	
Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Memahami bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan 3.2.2 Menemukan pengaruh bentuk interaksi terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.1.1 Mengkomuni kasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

**1. Flashcard**





<b>BAHASA INDONESIA</b>	
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Menentukan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.5 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual. 4.3.6 Mengkomunikasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

## 2. Teks Bacaan Manusia Dengan Lingkungan Alam

### Manusia dengan Lingkungan Alam

Semua makhluk hidup yang ada di bumi, melakukan hubungan dengan sesama makhluk hidup maupun dengan lingkungannya. Lingkungan alam terdiri atas benda mati dan makhluk hidup. Lingkungan alam merupakan sumber penghidupan bagi makhluk hidup, karena alam menyediakan semua kebutuhan makhluk hidup.

Benda mati dan makhluk hidup saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Bahkan, antarkeduanya saling berkaitan. Salah satu bentuk hubungan antara benda mati dan makhluk hidup adalah jenis tanah, suhu, dan curah hujan di suatu tempat dapat memengaruhi jenis tanaman yang tumbuh dan hewan yang berkembang di daerah tersebut.

Makhluk hidup juga dapat memengaruhi benda mati. Contohnya memiliki air tanah yang baik dan berlimpah. Hal ini terjadi karena, tanaman membantu tanah untuk menahan air dan menyimpannya di dalam tanah dengan baik. Bagaimana dengan manusia?



Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam. Kedua adalah hubungan yang membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak.

Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Contohnya, untuk menanggulangi akibat kemarau panjang yang menyebabkan menurunnya hasil pertanian, manusia mencoba membuat hujan buatan. Pembuatan hujan buatan ini, tentu dengan menggunakan pengetahuan dan teknologi.

<b>PPKn</b>	
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.
2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	2.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menemukan contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab 4.2.2 Mengkomuni-kasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab

### 3. Teks Bacaan Konvensi Hak-hak Anak

## Konvensi Hak-Hak Anak

Anak-anak merupakan generasi penerus cita-cita perjuangan sebuah bangsa. Oleh karenanya, kebutuhan untuk tumbuh dan berkembang dalam kehidupan anak harus diutamakan. Sayangnya, tidak semua anak mempunyai kesempatan yang sama dalam mewujudkan harapannya. Banyak di antara mereka yang mengalami kesulitan untuk tumbuh dan berkembang secara sehat dan mendapatkan pendidikan yang terbaik. Banyak anak berasal dari keluarga yang kurang mampu yang tidak mendapatkan layanan pendidikan dan kesehatan.

Tak hanya itu, akibat perang dan pertikaian yang terjadi di beberapa negara menyebabkan banyak anak yang menjadi korban. Hak-hak mereka terabaikan sehingga menjadi korban kekerasan. Oleh karenanya, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mensahkan Konvensi Hak-hak Anak (*Convention On The Rights of The Child*) pada tanggal 20 November 1989. Konvensi ini bertujuan untuk memberikan perlindungan terhadap anak dan menegakkan hak-hak



anak di seluruh dunia. Konvensi Hak Anak, merupakan sebuah dokumen yang dibuat oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang secara resmi memberikan hak-hak kepada anak-anak sedunia. Dokumen ini juga telah diratifikasi atau disetujui oleh hampir semua pemimpin negara yang ada di dunia. Indonesia menjadi salah satu negara yang mendukungnya pada tahun 1996.

Apa saja hak-hak anak menurut Konvensi Hak-Hak Anak? Menurut konvensi ini hak anak dikelompokkan dalam 4 golongan, yaitu:

1. **Hak Kelangsungan Hidup**, hak untuk melestarikan dan mempertahankan hidup dan hak memperoleh standar kesehatan tertinggi dan perawatan yang sebaik-baiknya. Apakah kamu tahu nama lengkap kedua orang tuamu? Apakah kamu tahu asal usul kedua orang tuamu? Apakah kamu tahu asal usul keluargamu? Setiap anak berhak tahu keluarganya dan identitas dirinya.
2. **Hak Perlindungan**, perlindungan dari diskriminasi, eksploitasi, kekerasan, dan keterlantaran. Kamu memiliki hak yang sama dengan anak-anak lain untuk melakukan kegiatan keagamaanmu, atau melakukan kegiatan perayaan tradisimu. Sebagai seorang anak kamu belum boleh bekerja, dan kamu berhak diperlakukan secara baik tanpa kekerasan.

3. **Hak Tumbuh Kembang**, hak memperoleh pendidikan dan hak mencapai standar hidup yang layak bagi perkembangan fisik, mental, spiritual, moral, dan sosial. Kamu memiliki hak untuk sekolah, mendapatkan tempat tinggal, mendapatkan makanan dan minuman yang layak. Hakmu adalah bermain dan mendapatkan istirahat yang cukup, karena hal itu diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembanganmu sebagai seorang anak.
4. **Hak Berpartisipasi**, hak untuk menyatakan pendapat dalam segala hal yang memengaruhi anak. Kamu mempunyai hak untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan usiamu. Kamu juga berhak untuk memberikan pendapat jika itu berhubungan dengan kehidupanmu sebagai seorang anak.

Sumber : Stand Up, Speak Out . A Book about Children's Rights. 2002

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1**

Kelas/ Semester: V (Lima) / II (Genap)

Tema : 6. Panas dan perpindahannya

Subtema : 1. Suhu dan kalor

Pembelajaran : 3 (Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia)

Tanggal : .....

Kegiatan : Menjawab pertanyaan tentang pokok pikiran teks manusia  
dengan lingkungan alam

Indikator :

Nama siswa :

1. ....

2. ....

3.3.1 Menentukan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

4.3.7 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.

4.3.8 Mengkomuni-kasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

**PETUNJUK MENGERJAKAN!**

1. Berdo'alah dahulu sebelum mengerjakan!
2. Tuliskan nama anggota kelompokmu di tempat yang telah disediakan!
3. Pada kegiatan ini, lakukan kegiatan secara berkelompok!
4. Berdiskusilah mengenai manfaat persatuan dan kesatuan dalam kerukunan!
5. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

**Manusia dengan Lingkungan Alam**

Semua makhluk hidup yang ada di bumi, melakukan hubungan dengan sesama makhluk hidup maupun dengan lingkungannya. Lingkungan alam terdiri atas benda mati dan makhluk hidup. Lingkungan alam merupakan sumber penghidupan bagi makhluk hidup, karena alam menyediakan semua kebutuhan makhluk hidup.

Benda mati dan makhluk hidup saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Bahkan, antarkeduanya saling berkaitan. Salah satu bentuk hubungan antara benda mati dan makhluk hidup adalah jenis tanah, suhu, dan curah hujan di suatu tempat dapat memengaruhi jenis tanaman yang tumbuh dan hewan yang berkembang di daerah tersebut. Makhluk hidup juga dapat memengaruhi benda mati.

Contohnya daerah yang banyak tumbuhannya akan menyebabkan daerah tersebut menjadi lebih sejuk. Daerah yang masih banyak tumbuhannya cenderung memiliki air tanah yang baik dan berlimpah. Hal ini terjadi karena, tanaman membantu tanah untuk menahan air dan menyimpannya di dalam tanah dengan baik. Bagaimana dengan manusia?



Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam. Kedua adalah hubungan yang membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik.

Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak. Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Contohnya, untuk menanggulangi akibat kemarau panjang yang menyebabkan menurunnya hasil pertanian, manusia mencoba membuat hujan buatan. Pembuatan hujan buatan ini, tentu dengan menggunakan pengetahuan dan teknologi.



***Berdasarkan bacaan di atas, jawablah beberapa pertanyaan berikut ini.***

1. Jelaskanlah pokok pikiran di setiap paragraf dengan menggunakan tabel berikut!  
Lengkapi juga dengan informasi penting pada setiap paragrafnya!

Paragraf	Pokok pikiran	Informasi Penting

2. Buatlah sebuah tulisan dalam satu paragraf yang menjelaskan tentang bacaan di atas. Gunakanlah pokok pikiran dan informasi penting di atas dalam tulisanmu. Usahakanlah untuk menggunakan bahasamu sendiri.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Di dalam kelompok kecil, tukarlah hasil pekerjaanmu dengan hasil pekerjaan teman sekelompokmu. Apakah teman sekelompokmu memiliki tulisan yang sama denganmu?

**Tulisan yang sama:**

.....

.....

.....

.....

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2**

Kelas/ Semester: V (Lima) / II (Genap)

Tema : 6. Panas dan perpindahanya

Subtema : 1. Suhu dan kalor

Pembelajaran : 3 (Muatan Pelajaran IPS)

Tanggal : .....

Kegiatan : Menjawab pertanyaan tentang manfaat persatuan dan kesatuan dalam kerukunan.

Indikator :

Nama Anggota :	
1. ....	3. ....
2. ....	4. ....

3.2.1 Memahami bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan
3.2.2 Menemukan pengaruh bentuk interaksi terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia
4.1.1 Mengkomuni kasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

**PETUNJUK MENGERJAKAN!**

1. Berdo'alah dahulu sebelum mengerjakan!
2. Tuliskan nama anggota kelompokmu di tempat yang telah disediakan! Pada kegiatan ini, lakukan kegiatan secara berkelompok!
3. Berdiskusilah mengenai manfaat persatuan dan kesatuan dalam kerukunan!
4. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

***Lakukan pengamatan di sekitar lingkunganmu, dan jawablah pertanyaan dibawah ini!***

1. Bagaimanakah kondisi geografis lingkungan di daerah tempat tinggalmu? Apakah termasuk daerah pantai, pegunungan, atau dataran?

.....

.....

2. Apa pekerjaan utama orang-orang di sekitarmu?

.....

.....

3. Apa saja bentuk interaksi masyarakat sekitarmu dengan lingkungan alamnya?  
Lengkapilah tabel berikut, perhatikan contoh!

Bentuk Interaksi Masyarakat dengan Alam	Hasil Interaksi dengan Lingkungan Alam
Contoh: Bercocok tanam	Mudah mendapatkan sayuran segar

4. Apa kesimpulan yang kamu dapatkan dari kegiatan ini?

Kesimpulanku:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 3**

Kelas/ Semester: V (Lima) / II (Genap)

Tema : 6. Panas dan perpindahanya

Subtema : 1. Suhu dan kalor

Pembelajaran : 3 (Muatan Pelajaran PPKn)

Tanggal : .....

Kegiatan : Menjawab pertanyaan tentang hak-hak seorang pelajar

Indikator :

Nama siswa : .....

Kelas : .....

No. Presensi : .....

3.2.1 Menemukan contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.

4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab

4.2.2 Mengkomuni-kasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab

**PETUNJUK MENGERJAKAN!**

1. Berdo'alah dahulu sebelum mengerjakan!
2. Tuliskan namamu di tempat yang telah disediakan!
3. Pada kegiatan ini, lakukan kegiatan secara individu!
4. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

**Hak-Hakku sebagai Seorang Pelajar**

.....

.....

.....

.....

.....

### KISI-KISI PENULISAN INSTRUMEN PENILAIAN

Identitas Sekolah : SD Negeri 04 Temuireng

Tema : 6 Suhu dan Perpindahanya

Subtema : 1 Suhu dan Kalor

Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)

Pembelajaran ke : 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)

Alokasi waktu : 7x35 Menit

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah/ Level	Penilaian			Nomor soal
				Teknik Penilaian	Jenis penilaian	Bentuk Penilaian	
1	2	3	4	5	6	7	8
PPKn	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat	1.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan	Spiritual	Non Tes	Pengamatan	Rubrik dan lembar pengamatan	I

	dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.				sikap spiritual	
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	2.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.	Sosial	Non Tes	Pengamatan	Rubrik dan lembar pengamatan sikap sosial	II
	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menemukan contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	Pengetahuan / L3	Tes	Tes Tertulis	Isian Singkat	9-10

	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab	Psikomotorik	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV
		4.2.2 Mengkomunikasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab	Psikomotorik	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV
Bahasa Indonesia	3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Menentukan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	Pengetahuan / L2	Tes	Tes Tertulis	Isian Singkat	1-2

	4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	Psikomotorik	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV
		4.3.2 Mengkomunikasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	Psikomotorik	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV
IPS	3.2 Menganalisis bentuk	3.2.1 Memahami bentuk	Pengetahu	Tes	Tes Tertulis	Isian	3-8



	<p>bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.</p>	<p>bentuk interaksi manusia dengan lingkungan</p>	<p>an / L3</p>			<p>Singkat</p>	
		<p>3.2.2 Menemukan pengaruh bentuk interaksi terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>Pengetahuan / L3</p>	<p>Tes</p>	<p>Tes Tertulis</p>	<p>Isian Singkat</p>	
	<p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.</p>	<p>4.1.1 Mengkomunikasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan.</p>	<p>Psikomotorik</p>	<p>Non Tes</p>	<p>Unjuk Kerja</p>	<p>Rubrik Penilaian Unjuk Kerja</p>	

### I. RUBRIK PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya

Subtema : 1 Suhu dan Kalor

Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)

Pembelajaran ke : 3 (tiga)

Indikator : 1.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.

*Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

nNo	Nama Siswa	Kriteria				Penilaian		Nilai
		Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4			
						4		

Rubrik penilaian sikap spiritual aspek berperilaku syukur dalam kehidupan sosial di sekolah. :

No	Kriteria yang Diamati	Skor 4 (sangat baik)	Skor 3 (baik)	Skor 2 (cukup)	Skor 1 (perlu bimbingan)
1.	<p>Berperilaku syukur dalam kehidupan sosial di sekolah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengucapkan syukur (Alhamdulillah) dalam kehidupan di sekolah.</li> <li>- Melerai apabila ada teman apabila bertengkar.</li> <li>- Menunjukkan rasa gembira dalam kegiatan sehari-hari di sekolah.</li> <li>- Mengikuti hening cipta pada waktu upacara dengan tertib.</li> </ul>	Jika nampak 4 kriteria	Jika nampak 3 kriteria	Jika nampak 2 kriteria	Jika nampak 1 kriteria

### LEMBAR JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya

Subtema : 1 Suhu dan Kalor

Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)

Pembelajaran ke : 3 (tiga)

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

## II. RUBRIK PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya  
Subtema : 1 Suhu dan Kalor  
Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)  
Pembelajaran ke : 3 (tiga)  
Indikator : 2.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

*Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Berperilaku jujur dalam kehidupan sosial di sekolah				Nilai	Catatan khusus	Tindak lanjut
		1	2	3	4			

Rubrik penilaian sikap sosial aspek berperilaku jujur dalam kehidupan social di sekolah :

No	Kriteria yang diamati	Skor 4 (sangat baik)	Skor 3 (baik)	Skor 2 (cukup)	Skor 1 (perlu bimbingan)
1.	Mau mengakui kesalahan.	Jika nampak 4 kriteria	Jika nampak 3 kriteria	Jika nampak 2 kriteria	Jika nampak 1 kriteria
2.	Berani mengemukakan ketidaknyamana terhadap teman yang selalu membuat keributan.				
3.	Mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang diyakininya, walaupun berbeda dengan pendapat teman				
4.	Menegur teman yang berbeda suku dalam melakukan kesalahan kemudiam diberitahukan cara yang benar agar tidak mengulangi lagi kesalahan.				

### LEMBAR JURNAL SIKAP SOSIAL

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya  
Subtema : 1 Suhu dan Kalor  
Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)  
Pembelajaran ke : 3 (tiga)

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

**III. SOAL EVALUASI**

Kelas/ Semester : V (Lima) / II (Genap)  
 Tema : 6. Panas dan perpindahanya  
 Subtema : 1. Suhu dan kalor  
 Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)  
 Tanggal : .....  
 Alokasi waktu : 15 menit  
 Tujuan Pembelajaran :

Nama	:
Kelas	:
No. Presensi	:

Dengan bermain menggunakan Flashcard bentuk interaksi manusia dengan lingkungan secara berkelompok siswa diharapkan mampu memahami bentuk interaksi manusia dengan lingkungan secara benar.

**Petunjuk Mengerjakan :**

1. Tulislah namamu terlebih dahulu pada pojok kanan atas!
2. Bacalah setiap soal di bawah ini dengan cermat!
3. Tanyakan kepada gurumu apabila ada soal yang belum jelas!
4. Kerjakan secara mandiri dan jujur!

**I. isilah titik-titik soal berikut ini dengan jawaban yang benar!**

Perhatikan teks bacaan berikut ini untuk menjawab soal nomor 1-2!

Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam. Kedua adalah hubungan yang membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik.



Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak. Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi.

1. Pokok pikiran paragraph pertama adalah . . .

2. Pokok pikiran paragraph kedua adalah . . .

3. Contoh manusia dapat memfaatkan alam sekitar . . .

4. Sebutkan 3 contoh interaksi manusia di lingkungan desa . . .

5. Salah satu penyebab kebakaran hutan. . . .

6. Menebang pohon sembarangan akan menyebabkan. . . .

7. Penyebab banjir adalah...

8. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan waktu dengan.

9. Sebutkan 3 kewajiban kamu sebagai pelajar. . . .

10. Sebutkan 3 hak kamu sebagai pelajar...

## KUNCI JAWABAN

### I. Isian Singkat

1. Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam.
2. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca
3. Menggunakan cuaca untuk bercocok tanam
4. Gotong royong, kerja bakti, pos ronda
5. Membakar sampah sembarangan
6. Tanah longsor
7. Membuang sampah sembarangan
8. cuaca
9. belajar, menaati tata tertib, melakukan piket
10. mendapatkan ilmu, hak mempunyai teman, hak menggunakan fasilitas sekolah

### PEDOMAN PENSKORAN

#### ISIAN SINGKAT

Nomor soal	Bobot skor
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2
6	2
7	2
8	2
9	2
10	2
Total skor	20

Keterangan :

Jawaban benar skor 2

Jawaban mendekati benar skor 1

Jawaban salah skor 0

Nilai = (skor perolehan : skor maksimal) x  
100

#### IV. LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya  
 Subtema : 1 Suhu dan Kalor  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)  
 Pembelajaran ke : 3 (tiga)  
 Indikator : 4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Kerja sama dalam berdiskusi				Kesesuaian pembahasan diskusi				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubrik penilaian melakukan diskusi manfaat persatuan dan kesatuan di dalam kerukunan NKRI:

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	<b>Kerja sama dalam berdiskusi</b>	Semua anggota kelompok mengerjakan tugas berdiskusi	Sebagian besar anggota kelompok melakukan kegiatan diskusi sedangkan yang lainnya bermain.	Sebagian kecil anggota kelompok melakukan kegiatan diskusi sedangkan lainnya bermain.	Hanya 1 orang yang mengerjakan tugas
2	<b>Kesesuaian pembahasan diskusi</b>	Semua anggota kelompok berdiskusi dan Pembahasan diskusi sesuai tugas yang diberikan.	Diskusi dilaksanakan setengah jalan selebihnya membahas yang tidak sesuai tugas.	Awal-awal kegiatan membahas diskusi selanjutnya lebih banyak berdiskusi hal lain.	Pembahasan diskusi menyimpang dari tugas yang diberikan

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya  
 Subtema : 1 Suhu dan Kalor  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)  
 Pembelajaran ke : 3 (tiga)  
 Muatan Pembelajaran : PPKn  
 Indikator : 4.2.2 Mengkomuni-kasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Volume suara				Penyampaian hasil diskusi				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubrik penilaian mengkomunikasikan hasil diskusi manfaat persatuan dan kesatuan di dalam kerukunan NKRI.

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Volume suara	Suara terdengar oleh semua anggota kelas.	Suara terdengar hanya oleh sebagian anggota kelas.	Suara hanya terdengar oleh guru.	Suara terdengar sangat pelan.
2	Penyampaian hasil diskusi	Penyampaian hasil diskusi sesuai dengan isi diskusi.	50% Penyampaian hasil diskusi sesuai dengan isi diskusi.	25% Penyampaian hasil diskusi sesuai dengan isi diskusi.	Penyampaian hasil diskusi menyimpang dengan isi diskusi.

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya

Subtema : 1 Suhu dan Kalor

Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)

Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia

Pembelajaran ke : 3

Indikator : 4.3.1 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.

*Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Ketepatan kesimpulan dengan isi teks bacaan				Ketepatan EYD				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4			
										8		

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubrik penilaian membuat kesimpulan teks bacaan berdasarkan kosakata baru menggunakan bahasa sendiri:

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Ketepatan kesimpulan dengan isi teks bacaan	Kesimpulan yang dibuat sesuai dengan teks bacaan.	50% kesimpulan sesuai dengan teks bacaan.	25% kesimpulan sesuai dengan teks bacaan.	Kesimpulan menyimpang dari teks.
2	Ketepatan EYD	Bahasa tulis baik sesuai dengan konteks, sesuai dengan aturan berkaitan dengan diksi dan tanda baca titik.	Bahasa tulis baik, sesuai dengan konteks, namun kurang memperhatikan aturan berkaitan dengan diksi dan tanda titik.	Bahasa tulis kurang baik dan kurang mampu memperhatikan aturan berkaitan dengan diksi dan tanda baca titik.	Belum mampu menulis kalimat dengan pilihan kata yang baik dan benar dan tidak menggunakan tanda titik.



Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya

Subtema : 1 Suhu dan Kalor

Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)

Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia

Pembelajaran ke : 3

Indikator : 4.3.2 Mengkomuni-kasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Volume suara				Penyampaian kesimpulan				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubrik penilaian mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Volume suara	Suara terdengar oleh semua anggota kelas.	Suara terdengar hanya oleh sebagian anggota kelas.	Suara hanya terdengar oleh guru.	Suara terdengar sangat pelan.
2	Penyampaian kesimpulan	Kesimpulan disampaikan secara tepat dan jelas.	Sebagian besar kesimpulan disampaikan dengan tepat dan jelas.	Sebagian kecil kesimpulan disampaikan dengan tepat dan jelas.	Penyampaian kesimpulan tidak tepat dan tidak jelas.

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya  
 Subtema : 1 Suhu dan Kalor  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)  
 Muatan Pembelajaran : IPS  
 Pembelajaran ke : 3  
 Indikator : 4.1.1 Mengkomunikasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Volume suara				Cara penyampaian				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubrik penilaian mengkomunikasikan kliping yang sudah dibuat.:

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Volume suara	Suara terdengar oleh semua anggota kelas.	Suara terdengar hanya oleh sebagian anggota kelas.	Suara hanya terdengar oleh guru.	Suara terdengar sangat pelan.
2	Cara penyampaian kliping	Pengaturan informasi sangat teratur, rapi, dan mudah dibaca.	Pengaturan informasi cukup teratur, rapi, dan cukup mudah dibaca.	Pengaturan informasi kurang teratur, rapi, dan sulit dibaca.	Pengaturan informasi tidak teratur, rapi, dan sulit dibaca.

## Lampiran 2. Penggalan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

### PENGGALAN SILABUS SD

Nama Sekolah : SD Negeri 01 Kalirandu  
Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)  
Tema : 6. Panas dan Perpindahannya  
Subtema : 1. Suhu dan Kalor  
Pembelajaran ke- : 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)  
Alokasi waktu : 7 x 35 menit

#### Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
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, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir 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.

Mupel	Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7	8	9
PPKn	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	Religius	1.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	Hak dan tanggung jawab warga masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa bersama guru membuka pembelajaran</li> <li>Siswa mengamati penyapaian tujuan pembelajaran</li> <li>Siswa mengamati penyampaian materi dari guru</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Teknik : Non Tes</li> <li>Jenis : Observasi</li> <li>Bentuk : Rubrik penilaian sikap spiritual</li> </ol>	7 x 35 menit	Karitas, Diana Puspa. 2017. <i>Buku Guru Kelas V Tema 5 Eko-sistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi</i> 2017. Jakarta
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam	Integritas	2.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.	Manfaat Hak dan tanggung jawab warga	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa melakukan Tanya jawab dengan guru</li> <li>Siswa mengerjakan LKPD 1</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Teknik : Non Tes</li> <li>Jenis : Observasi</li> <li>Bentuk :</li> </ol>		

	kehidupan sehari-hari.			masyarakat	6. Salah salah satu siswa mempresentasikan jawaban LKPD 1 di depan kelas	Rubrik penilaian sikap social	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan .  Karitas, Diana Puspa. 2017. <i>Buku Siswa Kelas V Tema 5 Eko-sistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017.</i>
3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	Gotong Royong dan Nasionalis	3.2.1 Menemukan contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	Manfaat Hak dan tanggung jawab warga masyarakat	7. Siswa lain menanggapi jawaban siswa yang berda di depan. 8. Siswa mengamati penjelasan dari guru 9. Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berkelompok.	4. Teknik : Tes 5. Jenis : Tes Tertulis 6. Bentuk : Isian Singkat		
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	Gotong Royong dan Nasionalis	4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab 4.2.2 Mengkomunikasikan hasil diskusi manfaat hak,	Manfaat Hak dan tanggung jawab warga masyarakat	10. Perwakilan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.	1. Teknik : Non Tes 2. Jenis : Observasi 3. Bentuk : Rubrik penilaian		

			kewajiban, dan tanggung jawab		11.Siswa lain menanggapi jawaban siswa yang di depan.	keterampilan		Jakarta : Kemen-trian Pendidikan dan Kebudayaan . Diri siswa Lingkungan.
<b>Bahasa Indone sia</b>	3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	Mandiri	3.3.1 Menentukan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	Teks Eksplanasi media cetak atau elektronik	12.Siswa mengamati penjelasan dari guru tentang materi 13.Siswa mengerjakan LKPD 3 secara berkelompok.	1. Teknik : Tes 2. Jenis : Tes Tertulis 3. Bentuk : Isian Singkat		
	4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	Mandiri	2.3.3 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis,	Teks Eksplanasi media cetak atau elektronik	14.Siswa mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya di depan kelas. 15.Siswa melakukan Tanya jawab materi terkait. 16.Siswa bersama guru	1. Teknik : Non Tes 2. Jenis : Observasi 3. Bentuk : Rubrik penilaian keterampilan		



			dan visual. 2.3.4 Mengkomunikasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.		menutup pembelajaran.			
<b>IPS</b>	3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	Nasionalis	3.2.1 Memahami bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan 3.2.2 Menemukan pengaruh bentuk interaksi terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia	Pengaruh Karakteristik Geografis Indonesia terhadap kehidupan Sosial Budaya		1. Teknik : Tes 2. Jenis : Tes Tertulis 3. Bentuk : Isian Singkat		

	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	Gotong Royong	4.1.1 Mengkomunikasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan.	Pengaruh Karakteristik Geografis Indonesia terhadap kehidupan Sosial Budaya		1. Teknik: Non Tes 2. Jenis : Observasi 3. Bentuk : Rubrik penilaian keterampilan		
--	--	---------------	--	---	--	---	--	--

Pemalang, .....2020

Guru Kelas V,

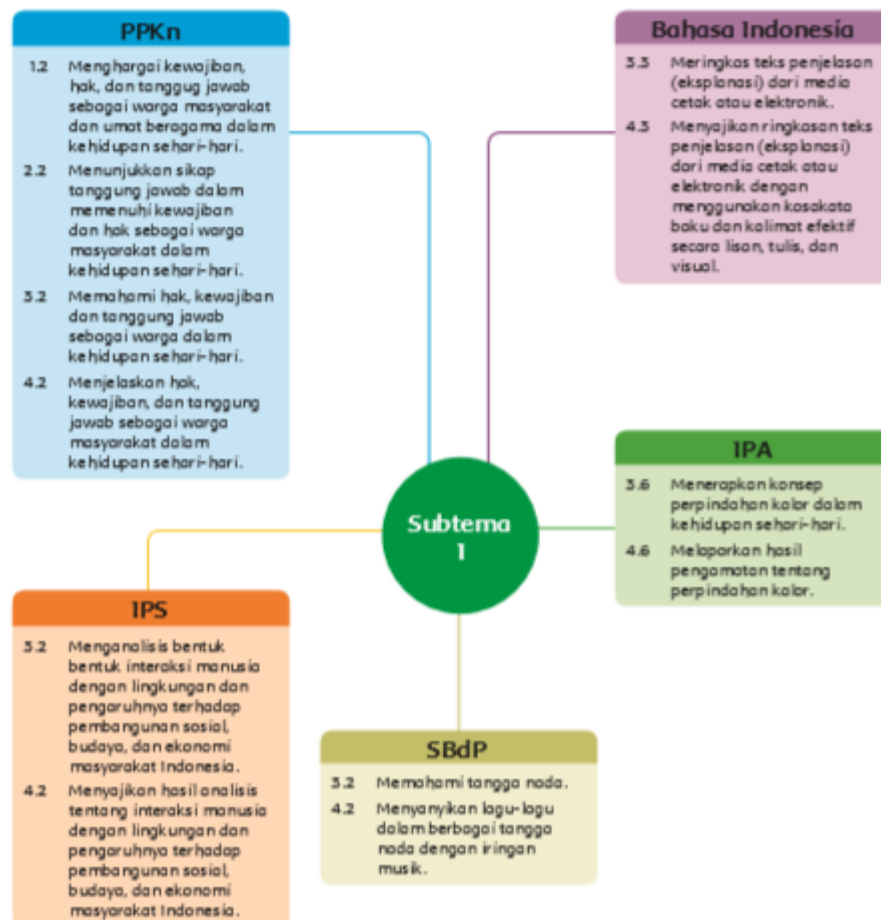
Nur Laila S.Pd.

NIP.-

## JARING TEMATIK

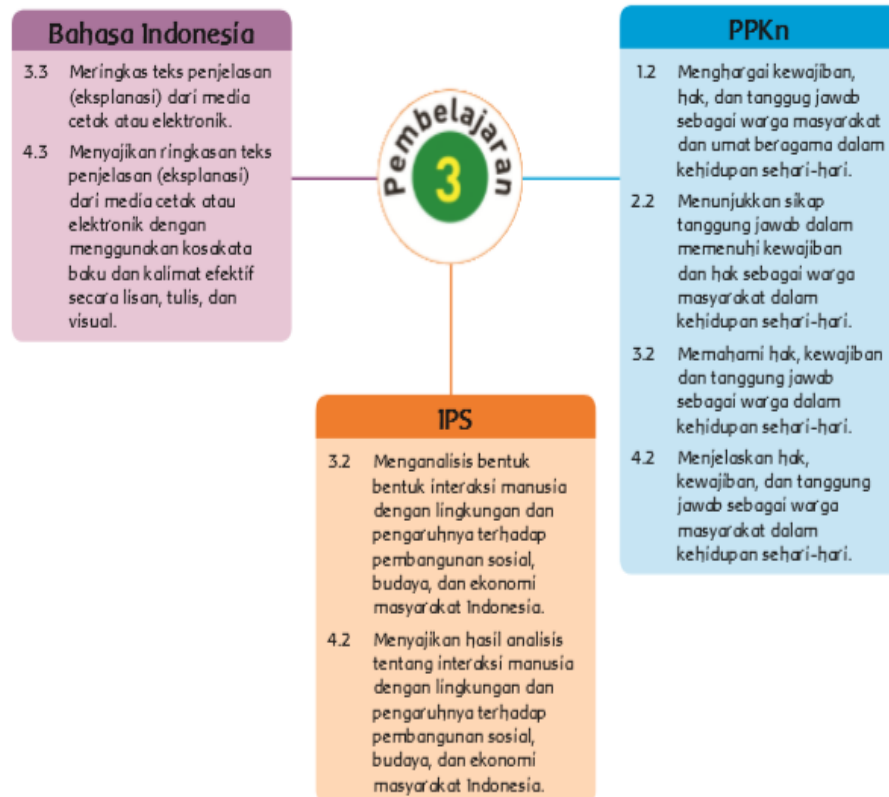
### Pemetaan Kompetensi Dasar Tema 6 dalam Subtema 3

#### Pemetaan Kompetensi Dasar



## PEMETAAN KOMPETENSI DASAR PEMBELAJARAN 3

### Pemetaan Indikator Pembelajaran



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri 01 Kalirandu  
Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)  
Tema : 6. Panas dan Perpindahannya  
Subtema : 1. Suhu dan Kalor  
Pembelajaran ke- : 3 (IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn)  
Alokasi waktu : 7 x 35 menit

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
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, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir 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**

<b>Mupel</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
<b>IPS</b>	3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Memahami bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan 3.2.2 Menemukan pengaruh bentuk interaksi terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia
	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.1.1 Mengkomuni kasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan.
<b>PPKn</b>	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	2.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menemukan contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.
	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab 4.2.2 Mengkomunikasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab
<b>Bahasa Indonesia</b>	3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Menentukan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.
	4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.9 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual. 4.3.10 Mengkomunikasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan berdoa di awal pembelajaran, siswa dapat berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.
2. Dengan berdiskusi teman kelompok, siswa dapat berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan berdiskusi antar teman, siswa dapat menemukan contoh dan manfaat hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.
4. Dengan mempresentasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab di depan kelas, siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri dengan tepat.
5. Dengan menentukan kesimpulan bacaan “Manusia dengan Lingkungan Alam”, siswa dapat menjelaskan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan tepat.
6. Dengan membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik, siswa dapat menyebutkan penggunaan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual dengan benar.
7. Dengan mempresentasikan hasil ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik di depan kelas, siswa dapat meningkatkan sikap percaya diri dengan tepat.
8. Dengan membaca bacaan “Manusia dengan Lingkungan Alam”, siswa mampu menyebutkan bentuk interaksi manusia dengan lingkungan secara



benar.

9. Dengan membaca bacaan “Manusia dengan Lingkungan Alam”, siswa dapat menjelaskan pengaruh bentuk interaksi terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia dengan tepat.
10. Dengan mempresentasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia terhadap lingkungan di depan kelas, siswa dapat meningkatkan sikap percaya diri dengan tepat.

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

Utama	Pengayaan	Remedial
1. IPS interaksi manusia dengan lingkungan.	1. IPS Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	1. IPS interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.
2. Bahasa Indonesia Bacaan “Manusia dengan Lingkungan Alam” teks penjelasan (eksplanasi)	2. Bahasa Indonesia Ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	2. Bahasa Indonesia Menemukan Ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

dari media cetak atau elektronik.		
3. PPKn Manfaat hak dan kewajiban.	3. PPKn Cara untuk meningkatkan hak dan kewajiban .	3. PPKn Manfaat hak dan kewajiban (menjawab pertanyaan)

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

1. Pendekatan : Saintifik ( mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan Mengkomunikasikan )
2. Model Pembelajaran : *Contextual Teaching and Learning*.
3. Metode Pembelajaran : Tanya jawab, penugasan, diskusi dan ceramah.

#### **F. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN**

1. Media Pembelajaran
  - a. Teks bacaan Manusia dengan Lingkungan Alam
  - b. Teks Bacaan Hak-hak anak
2. Alat Pembelajaran
  - a. Bolpoin
  - b. Kertas
  - c. *Correctionpen*

- d. Meja
- e. Papan tulis
- f. Spidol

## G. SUMBER BELAJAR

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Guru Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta : Kemen-trian Pendidikan dan Kebudayaan.

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta : Kemen-trian Pendidikan dan Kebudayaan.

Internet.

## H. LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam yang disampaikan guru.</li> <li>2. Satu diantara siswa memimpin do'a untuk memulai pembelajaran. (religius)</li> <li>3. Pengkondisian siswa (mengatur tempat duduk, mengecek kebersihan sekitar tempat duduk)</li> <li>4. Siswa dengan dibimbing oleh guru menyanyikan lagu "Indonesia Raya" dan bersama-sama mengucapkan salam dan tepuk PPK. (nasionalis)</li> <li>5. Siswa menjawab panggilan ketika dipresensi guru.</li> <li>6. Siswa dengan pendampingan guru melakukan "ice</li> </ol>	20 Menit

	<p><i>breaking</i>” (<i>tepuk semangat/ tepuk yang lainnya</i>) untuk menyiapkan kesiapan siswa menerima pembelajaran baik secara fisik maupun psikis.</p> <p>7. Siswa melakukan kegiatan literasi dengan membaca dongeng/cerita, lalu menulis inti bacaan pada papan literasi yang telah disediakan. (integritas)</p> <p>8. Siswa bertanya jawab mengenai keterkaitan pelajaran sebelumnya.</p> <p>9. Siswa mengikuti insrtuksi guru menyimak gambar sumber energy panas yaitu kemudian siswa menanggapi gambar tersebut.</p> <p>10. Siswa diberikan motivasi dengan menyampaikan bahwa sumber energy panas dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia apabila di manfaatkan dengan baik.</p> <p>11. Siswa menyimak informasi dari guru tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.</p> <p>12. Siswa dibagikan LKPD untuk satu hari pembelajaran.</p>	
Kegiatan Inti	<p>13. Siswa berkelompok menjadi 4-5 kelompok sesuai kelompok belajar, dengan masing-masing kelompok menentukan 1 anak sebagai ketua kelompok.</p> <p>14. Siswa mengawali pembelajaran dengan menyimak teks “Manusia dengan Lingkungan Alam”. (mengamati)</p> <p>15. Siswa diberikan pemahaman mengenai kehidupan manusia yang harus hidup berdampingan dengan alam dan menyesuaikan alam semesta.</p> <p>16. Masing-masing kelompok menyimak bacaan yang berjudul “Manusia dengan Lingkungan Alam”.</p>	200 Menit

	<p>(mengamati)</p> <p>17. Siswa secara acak ditunjuk membaca teks bacaan Manusia dengan Lingkungan Alam.</p> <p>18. Siswa menyimak pemahaman tentang menentukan pokok pikiran dan menentukan pokok pikiran teks bacaan. (mengamati)</p> <p>19. Siswa mencari kosakata baru pada bacaan lalu mencari makna dari kata tersebut. (mencoba)</p> <p>20. Berdasarkan kosakata baru tersebut siswa membuat kesimpulan menggunakan bahasa sendiri. (menalar) (LKPD 1)</p> <p>21. Siswa mengamati lingkungan sekitar mengenai interaksi masyarakat dengan lingkungan alam. (mengamati)</p> <p>22. Siswa secara bergantian menyebutkan bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam di sekitar mereka.</p> <p>23. Siswa mendengarkan penjelasan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam dari guru. (mengamati)</p> <p>24. Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berkelompok.</p> <p>25. Siswa mempraktikkan percakapan tentang hak dan kewajiban. (mencoba)</p> <p>26. Siswa berpendapat dari percakapan yang telah dibacakan oleh salah satu temennya. (mengkomunikasikan)</p> <p>27. Siswa membaca bacaan “Konvensi Hak-hak Anak”. (mengamati)</p> <p>28. Masing-masing kelompok menyampaikan pendapat dari hasil mengamati teks Konvensi hak-hak anak.</p>	
--	---	--

	<p>(mengkomunikasikan)</p> <p>29. Siswa saling berdiskusi hak-hak seorang siswa di sekolah.</p> <p>30. Siswa secara pasang-pasangan mengerjakan LKPD 3 yaitu menyebutkan hak-hak anak. (mencoba)</p> <p>31. Siswa mempresentasikan hasil kerja LKPD 3 (mengkomunikasikan)</p> <p>32. Siswa lain menanggapi hasil presentasi.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>33. Siswa dengan pendampingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>34. Siswa mengerjakan lembar evaluasi.</p> <p>35. Siswa menyimak tindak lanjut hasil evaluasi, bagi siswa yang sudah memenuhi KKM diberikan pengayaan dan yang belum memenuhi KKM diberikan remedial.</p> <p>36. Siswa dengan pendampingan guru melakukan refleksi pembelajaran.</p> <p>37. Guru memberikan pesan kepada siswa untuk membaca materi pertemuan selanjutnya masih terkait materi interaksi lingkungan masyarakat</p> <p>38. Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang terlibat aktif selama pembelajaran.</p> <p>39. Siswa menyimak informasi materi untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>40. Siswa bersama-sama menyanyikan lagu daerah.</p> <p>41. Satu diantara siswa memimpin do'a untuk menutup pelajaran.</p>	25 Menit

## I. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

<b>Ranah</b>	<b>Teknik</b>	<b>Jenis</b>	<b>Bentuk</b>
Sikap Spiritual	Non Tes	Pengamatan	Rubrik penilaian sikap spiritual
Sikap Sosial	Non Tes	Pengamatan	Rubrik penilaian sikap sosial
Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda dan isian singkat.
Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja

Pemalang, Januari 2020

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

Guru Kelas V,

Sriwiyarti, S.Pd. SD

Nur Laila, S.Pd.

NIP. 19721003 199903 2 005

NIP. 19621030 198304 2 007

### BAHAN AJAR

Nama Sekolah : SD Negeri 01 Kalirandu  
 Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)  
 Tema : 6. Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 1. Suhu dan Kalor  
 Pembelajaran ke- : 3 (IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn)

<b>IPS</b>	
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Memahami bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan  3.2.2 Menemukan pengaruh bentuk interaksi terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.1.1 Mengkomunikasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

**Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam, Sosial, Budaya, dan Ekonomi**

Interaksi merupakan merupakan suatu bentuk hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Berikut adalah pembahasannya:



### **Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam.**

Lingkungan alam adalah lingkungan yang terbentuk secara alamiah tanpa campur tangan manusia. Lingkungan alam mencakup semua benda hidup dan tak hidup yang terjadi secara alamiah di bumi.



Lingkungan alam terdiri atas komponen abiotik dan biotik. Komponen abiotik adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan yang bukan makhluk hidup. Lingkungan biotik adalah segala benda hidup yang ada di lingkungan.

Interaksi antara manusia dan alam dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu interaksi yang menyesuaikan diri dengan alam dan interaksi yang mendominasi alam.

- Interaksi manusia yang menyesuaikan diri dengan alam contohnya adalah hidup dekat dengan sumber makanannya. Manusia menyesuaikan waktu tanam dengan musim penghujan, waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca, menghindari tinggal di daerah rawan bencana alam, dan lain-lain.
- Interaksi manusia yang mendominasi alam. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki manusia cenderung melakukan upaya mengambil

sumber daya alam. Bahkan, manusia berupaya memodifikasi cuaca dengan mengembangkan teknologi hujan buatan.

### **Interaksi Manusia dengan Lingkungan Sosial**

Manusia perlu berhubungan atau berkomunikasi dengan yang lainnya. Maka terjadilah apa yang dinamakan proses sosial. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan saling memengaruhi antarmanusia. Proses sosial ini akan terjadi kalau ada interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia.

Dalam interaksi sosial, hubungan yang terjadi harus secara timbal balik dilakukan oleh kedua belah pihak. Artinya kedua belah pihak harus saling merespon. Proses interaksi sosial akan terjadi apabila di antara pihak yang berinteraksi melakukan kontak sosial dan komunikasi.



Berlangsungnya suatu proses interaksi sosial didorong oleh beberapa faktor, antara lain sebagai berikut:

#### **a. Faktor Imitasi**

Menurut Gabriel Tarde (2003: 66), imitasi berasal dari kata imitation, yang berarti peniruan. Imitasi merupakan proses seseorang mencontoh orang lain atau kelompok.

#### **b. Faktor Sugesti**

Sugesti artinya pengaruh yang dapat menggerakkan hati orang. Faktor sugesti ini akan terjadi apabila kemampuan berpikir seseorang terhambat sehingga orang itu melakukan pandangan orang lain.

### c. Faktor Identifikasi

Identifikasi merupakan kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan orang lain. Proses ini dapat berlangsung dengan sendirinya, sehingga pandangan dan sikap orang lain bisa masuk ke dalam jiwanya. Misalnya, kita mengidolakan seseorang sehingga semua tingkah laku orang itu kita lakukan.

### d. Faktor Simpati

Simpati merupakan suatu proses ketika seseorang merasa tertarik kepada orang lain. Simpati akan muncul melalui perasaan yang memegang peranan sangat penting. Faktor simpati yang utama adalah ingin mengerti dan ingin bekerjasama dengan orang lain.

### Interaksi Manusia dengan Lingkungan Budaya

Manusia tidak bisa hidup sendiri untuk memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya. Manusia mempunyai kecendrungan untuk hidup berkelompok dan bermasyarakat. Dalam kehidupan bermasyarakat, kita harus dapat beradaptasi dengan lingkungan, termasuk dalam hal perilaku, aturan, nilai, norma, kepercayaan dan adat istiadat yang berlaku di lingkungan tersebut.

### Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi



Lingkungan ekonomi adalah faktor ekonomi yang memengaruhi jalannya usaha atau kegiatan ekonomi. Faktor pendukung kegiatan ekonomi adalah kebijakan ekonomi pemerintah, pendapatan masyarakat, sumber daya ekonomi yang tersedia dan sebagainya.

Manusia melakukan aktivitas ekonomi dengan memanfaatkan sumber daya ekonomi yang tersedia. Sumber daya ekonomi adalah alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, baik berupa barang maupun jasa. Sumber daya alam, tenaga kerja, modal dan kewirausahaan merupakan sumberdaya ekonomi.

Sumber daya alam dapat berupa lahan, bahan tambang, hewan, tumbuhan dan sebagainya. Tenaga kerja merupakan sumber daya untuk menghasilkan barang dan jasa.

<b>BAHASA INDONESIA</b>	
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Menentukan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.11 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual. 4.3.12 Mengkomunikasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

#### Pengertian Teks Penjelasan ( Eksplanasi)

Teks eksplanasi adalah teks yang berisi tentang proses bagaimana dan mengapa mengenai suatu topic yang berhubungan dengan fenomena alam, social, ilmu pengetahuan, budaya yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

#### Jenis Teks Penjelasan ( Eksplanasi)

NWS Departement School and Education (2012) Mengklasifikasikan teks eksplanasi ke dalam empat macam diantaranya ialah :

##### 1. Teks eksplanasi sequential

Eksplanasi Sequential ialah teks eskplanasi yang di dalamnya berisikan rincian bertahap sebuah fenomena. Misalnya saja seperti yang terjadi pada siklus kehidupan rantai makanan, metamorfosis, dan lain sebagainya

Contoh :

Seekor katak memulai kehidupannya dari telur. Selanjutnya telur katak tersebut menetas dan muncullah Berudu atau biasa dikenal dengan sebutan kecebong. Bentuk fisik kecebong sangat mirip dengan anak ikan pada umumnya. Pada fase ini, kecebong bernafas dengan menggunakan insang sampai pada usia tiga minggu. Fase berikutnya adalah dua kaki yang tumbuh di bagian belakang tubuh kecebong. Setelah kedua kaki tersebut mulai terlihat sempurna, dua kaki pada bagian depan juga akan tumbuh setelah 12 minggu kemudian. Barulah sistem pernafasan pada katak berekor akan berganti menjadi paru-paru. Seiring dengan perkembangan katak menjadi dewasa, ekornya akan putus dan jadilah katak dewasa yang dapat hidup di dua alam.

## 2. Teks eksplanasi kausal

Eksplanasi Kausal ialah teks eksplanasi yang di dalamnya berisikan asal-muasal atau sebab perubahan yang terjadi pada suatu hal secara bertahap. Misalnya saja tahapan terjadinya gempa bumi, tanah longsor, dan lain sebagainya.

Contoh :

Gerhana matahari terjadi akibat pergerakan bulan yang berada tepat diantara bumi dan matahari. Pergerakan bulan yang berada diantara bumi dan matahari tersebut menyebabkan sebagian wilayah bumi tertutup cahaya matahari. Peristiwa tersebut mengakibatkan sebagian wilayah permukaan bumi yang tertutup bulan menjadi gelap. Bulan yang menutupi cahaya matahari hanya berjarak sekitar 384.400 km dari permukaan bumi. Jauh lebih dekat jika dibandingkan dengan matahari yang berjarak sekitar 149.680.000 km dari bumi.

## 3. Teks eksplanasi teoritis

Eksplanasi Teoritis ialah teks eksplanasi yang di dalamnya berisikan spekulasi kemungkinan yang bisa saja terjadi dibalik sebuah fenomena alam.

Contoh :

Bencana alam seperti gempa bumi, letusan gunung berapi, dan longsor akibat jatuhnya meteor, dapat memicu kemungkinan terjadi bencana alam dahsyat lainnya. Terutama pada bencana gempa bumi yang terjadi di bawah laut. Spekulasi terhadap terjadinya bencana alam tsunami seringkali diprediksikan ketika telah terjadi bencana alam gempa bawah laut. Mengingat tsunami selalu muncul akibat gerakan vertikal yang terjadi pada kerak bumi yang berakibat pada naik dan turunnya dasar laut secara mendadak dan tiba-tiba. Hal tersebut berdampak pada gangguan keseimbangan air laut yang berimbas pada bencana tsunami.

#### 4. Teks eksplanasi factorial

Eksplanasi faktorial dan konsekuensial adalah teks eksplanasi yang di dalamnya berisikan efek serta hasil dari sebuah proses. Misalnya saja seperti yang ada pada ilmu pengetahuan tentang sebab berubahnya iklim, efek terjadinya kolonisasi, dan lain sebagainya.

Contoh :

Transmigrasi memiliki dampak positif diantaranya ialah pemanfaatan lahan-lahan yang kosong agar lebih produktif. Lahan-lahan tersebut akan dimanfaatkan sebagai media tanam pada komoditas pertanian dan perkebunan yang barang tentu akan meningkatkan ekonomi kerakyatan masyarakat. Selain itu dari sisi sosial, warga transmigran akan jauh lebih mengenal penduduk asli daerah yang telah lama bermukim. Dengan demikian diharapkan muncul rasa persaudaraan serta kebersamaan dalam kegiatan keseharian penduduk. Sehingga tercipta kesejahteraan ekonomi dan kerukunan antar warga transmigran dan penduduk asli.

### Struktur Teks Penjelasan (Eksplanasi)

Suatu teks eksplanasi tersusun atas 3 struktur yang membangunnya menjadi satu kesatuan. Berikut ini penjelasan masing-masing strukturnya.

1. Pernyataan Umum (General Statement), ialah bagian yang berisi tentang penyampaian topik atau permasalahan yang menerangkan proses kenapa serta bagaimana suatu fenomena entah itu kejadian alam ataupun sosial bisa terjadi.
2. Deretan penjabar, ialah bagian yang isinya tentang urutan proses terjadinya sebuah fenomena berdasarkan urutan waktu atau urutan proses.
3. Interpretasi, adalah bagian penutup yang pada umumnya berisi mengenai penegasan atau kesimpulan dari struktur-struktur diatas.

### Ciri Teks Penjelasan (Eksplanasi)

Berikut ini ciri-ciri dari teks eksplanasi antara lain :

1. Apa yang diulas di teks eksplanasi semuanya didasarkan pada kenyataan tanpa ditambahi pendapat dari orang yang membuat teks.
2. Yang dibahas ialah kejadian-kejadian yang sifatnya keilmuan atau terdapat kaitannya dengan ilmu pengetahuan.
3. Sifatnya informatif dan tidak mencoba untuk mempengaruhi orang yang membaca untuk percaya terhadap apa yang dibahas.

### Tujuan Teks Penjelasan (Eksplanasi)

Teks eksplanasi bertujuan untuk memberikan informasi yang jelas kepada para pembaca agar dapat memahami tentang suatu fenomena yang sering terjadi.

PPKn	
Kompetensi Dasar	Indikator
1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	2.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menemukan contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab  4.2.2 Mengkomuni-kasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab

### **Konvensi Hak-Hak Anak**

Anak-anak merupakan generasi penerus cita-cita perjuangan sebuah bangsa. Oleh karenanya, kebutuhan untuk tumbuh dan berkembang dalam kehidupan anak harus diutamakan. Sayangnya, tidak semua anak mempunyai kesempatan yang sama dalam mewujudkan harapannya. Banyak di antara mereka yang mengalami kesulitan untuk tumbuh dan berkembang secara sehat dan mendapatkan pendidikan yang terbaik. Banyak anak berasal dari keluarga yang kurang mampu yang tidak mendapatkan layanan pendidikan dan kesehatan. Tak hanya itu, akibat perang dan pertikaian yang terjadi di beberapa negara menyebabkan banyak anak yang menjadi korban. Hak-hak mereka terabaikan sehingga menjadi korban kekerasan. Oleh karenanya, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mensahkan Konvensi Hak-hak Anak (Convention On The Rights of The Child) pada tanggal 20 November 1989. Konvensi ini bertujuan untuk memberikan perlindungan terhadap anak dan menegakkan hak-hak anak di seluruh dunia.



Konvensi Hak Anak, merupakan sebuah dokumen yang dibuat oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang secara resmi memberikan hak-hak kepada anak-anak sedunia. Dokumen ini juga telah diratifikasi atau disetujui oleh hampir semua pemimpin negara yang ada di dunia. Indonesia menjadi salah satu negara yang mendukungnya pada tahun 1996.

Apa saja hak-hak anak menurut Konvensi Hak-Hak Anak? Menurut konvensi ini hak anak dikelompokkan dalam 4 golongan, yaitu:

1. Hak Kelangsungan Hidup, hak untuk melestarikan dan mempertahankan hidup dan hak memperoleh standar kesehatan tertinggi dan perawatan yang sebaik-baiknya. Apakah kamu tahu nama lengkap kedua orang tuamu? Apakah kamu tahu asal usul kedua orang tuamu? Apakah kamu tahu asal usul keluargamu? Setiap anak berhak tahu keluarganya dan identitas dirinya.
2. Hak Perlindungan, perlindungan dari diskriminasi, eksploitasi, kekerasan, dan keterlantaran. Kamu memiliki hak yang sama dengan anak-anak lain untuk melakukan kegiatan keagamaanmu, atau melakukan kegiatan perayaan tradisimu. Sebagai seorang anak kamu belum boleh bekerja, dan kamu berhak diperlakukan secara baik tanpa kekerasan.
3. Hak Tumbuh Kembang, hak memperoleh pendidikan dan hak mencapai standar hidup yang layak bagi perkembangan fisik, mental, spiritual, moral, dan sosial. Kamu memiliki hak untuk sekolah, mendapatkan tempat tinggal, mendapatkan makanan dan minuman yang layak. Hakmu adalah bermain dan mendapatkan istirahat yang cukup, karena hal itu diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembanganmu sebagai seorang anak.
4. Hak Berpartisipasi, hak untuk menyatakan pendapat dalam segala hal yang memengaruhi anak. Kamu mempunyai hak untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan usiamu. Kamu juga berhak untuk memberikan pendapat jika itu berhubungan dengan kehidupanmu sebagai seorang anak.

## MEDIA

Nama Sekolah : SD Negeri 01 Kalirandu  
 Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)  
 Tema : 6. Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 1. Suhu dan Kalor  
 Pembelajaran ke- : 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)

<b>BAHASA INDONESIA</b>	
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Menentukan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.13 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual. 4.3.14 Mengkomunikasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

### 1. Teks Bacaan Manusia Dengan Lingkungan Alam

## Manusia dengan Lingkungan Alam

Semua makhluk hidup yang ada di bumi, melakukan hubungan dengan sesama makhluk hidup maupun dengan lingkungannya. Lingkungan alam terdiri atas benda mati dan makhluk hidup. Lingkungan alam merupakan sumber penghidupan bagi makhluk hidup, karena alam menyediakan semua kebutuhan makhluk hidup.

Benda mati dan makhluk hidup saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Bahkan, antarkeduanya saling berkaitan. Salah satu bentuk hubungan antara benda mati dan makhluk hidup adalah jenis tanah, suhu, dan curah hujan di suatu tempat dapat memengaruhi jenis tanaman yang tumbuh dan hewan yang berkembang di daerah tersebut.

Makhluk hidup juga dapat memengaruhi benda mati. Contohnya daerah yang banyak tumbuhannya akan menyebabkan daerah tersebut menjadi lebih sejuk. Daerah yang masih banyak tumbuhannya cenderung

memiliki air tanah yang baik dan berlimpah. Hal ini terjadi karena, tanaman membantu tanah untuk menahan air dan menyimpannya di dalam tanah dengan baik. Bagaimana dengan manusia?



Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam. Kedua adalah hubungan yang membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak.

Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Contohnya, untuk menanggulangi akibat kemarau panjang yang menyebabkan menurunnya hasil pertanian, manusia mencoba membuat hujan buatan. Pembuatan hujan buatan ini, tentu dengan menggunakan pengetahuan dan teknologi.

*Sumber : dari berbagai sumber*

<b>PPKn</b>	
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	2.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menemukan contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab  4.2.2 Mengkomuni-kasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab

## 2. Teks Konvensi Hak-hak Anak

### Konvensi Hak-Hak Anak

Anak-anak merupakan generasi penerus cita-cita perjuangan sebuah bangsa. Oleh karenanya, kebutuhan untuk tumbuh dan berkembang dalam kehidupan anak harus diutamakan. Sayangnya, tidak semua anak mempunyai kesempatan yang sama dalam mewujudkan harapannya. Banyak di antara mereka yang mengalami kesulitan untuk tumbuh dan berkembang secara sehat dan mendapatkan pendidikan yang terbaik. Banyak anak berasal dari keluarga yang kurang mampu yang tidak mendapatkan layanan pendidikan dan kesehatan.

Tak hanya itu, akibat perang dan pertikaian yang terjadi di beberapa negara menyebabkan banyak anak yang menjadi korban. Hak-hak mereka terabaikan sehingga menjadi korban kekerasan. Oleh karenanya, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mensahkan Konvensi Hak-hak Anak (*Convention On The Rights of The Child*) pada tanggal 20 November 1989. Konvensi ini bertujuan untuk memberikan perlindungan terhadap anak dan menegakkan hak-hak



anak di seluruh dunia. Konvensi Hak Anak, merupakan sebuah dokumen yang dibuat oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang secara resmi memberikan hak-hak kepada anak-anak sedunia. Dokumen ini juga telah diratifikasi atau disetujui oleh hampir semua pemimpin negara yang ada di dunia. Indonesia menjadi salah satu negara yang mendukungnya pada tahun 1996.

Apa saja hak-hak anak menurut Konvensi Hak-Hak Anak? Menurut konvensi ini hak anak dikelompokkan dalam 4 golongan, yaitu:

1. **Hak Kelangsungan Hidup**, hak untuk melestarikan dan mempertahankan hidup dan hak memperoleh standar kesehatan tertinggi dan perawatan yang sebaik-baiknya. Apakah kamu tahu nama lengkap kedua orang tuamu? Apakah kamu tahu asal usul kedua orang tuamu? Apakah kamu tahu asal usul keluargamu? Setiap anak berhak tahu keluarganya dan identitas dirinya.
2. **Hak Perlindungan**, perlindungan dari diskriminasi, eksploitasi, kekerasan, dan keterlantaran. Kamu memiliki hak yang sama dengan anak-anak lain untuk melakukan kegiatan keagamaanmu, atau melakukan kegiatan perayaan tradisimu. Sebagai seorang anak kamu belum boleh bekerja, dan kamu berhak diperlakukan secara baik tanpa kekerasan.
3. **Hak Tumbuh Kembang**, hak memperoleh pendidikan dan hak mencapai standar hidup yang layak bagi perkembangan fisik, mental, spiritual, moral, dan sosial. Kamu memiliki hak untuk sekolah, mendapatkan tempat tinggal, mendapatkan makanan dan minuman yang layak. Hakmu adalah bermain dan mendapatkan istirahat yang cukup, karena hal itu diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembanganmu sebagai seorang anak.
4. **Hak Berpartisipasi**, hak untuk menyatakan pendapat dalam segala hal yang memengaruhi anak. Kamu mempunyai hak untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan usiamu. Kamu juga berhak untuk memberikan pendapat jika itu berhubungan dengan kehidupanmu sebagai seorang anak.

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1**

Kelas/ Semester: V (Lima) / II (Genap)

Tema : 6. Panas dan perpindahannya

Subtema : 1. Suhu dan kalor

Pembelajaran : 3 (Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia)

Tanggal : .....

Kegiatan : Menjawab pertanyaan tentang pokok pikiran teks manusia  
dengan lingkungan alam

Indikator :

Nama siswa :

3. ....

4. ....

3.3.1 Menentukan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

4.3.15 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.

4.3.16 Mengkomuni-kasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

**PETUNJUK MENGERJAKAN!**

1. Berdo'alah dahulu sebelum mengerjakan!
2. Tuliskan nama anggota kelompokmu di tempat yang telah disediakan!
3. Pada kegiatan ini, lakukan kegiatan secara berkelompok!
4. Berdiskusilah mengenai manfaat persatuan dan kesatuan dalam kerukunan!
5. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

**Manusia dengan Lingkungan Alam**

Semua makhluk hidup yang ada di bumi, melakukan hubungan dengan sesama makhluk hidup maupun dengan lingkungannya. Lingkungan alam terdiri atas benda mati dan makhluk hidup. Lingkungan alam merupakan sumber penghidupan bagi makhluk hidup, karena alam menyediakan semua kebutuhan makhluk hidup.

Benda mati dan makhluk hidup saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Bahkan, antarkeduanya saling berkaitan. Salah satu bentuk hubungan antara benda mati dan makhluk hidup adalah jenis tanah, suhu, dan curah hujan di suatu tempat dapat memengaruhi jenis tanaman yang tumbuh dan hewan yang berkembang di daerah tersebut. Makhluk hidup juga dapat memengaruhi benda mati.

Contohnya daerah yang banyak tumbuhannya akan menyebabkan daerah tersebut menjadi lebih sejuk. Daerah yang masih banyak tumbuhannya cenderung memiliki air tanah yang baik dan berlimpah. Hal ini terjadi karena, tanaman membantu tanah untuk menahan air dan menyimpannya di dalam tanah dengan baik. Bagaimana dengan manusia?



Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam. Kedua adalah hubungan yang membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik.

Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak. Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Contohnya, untuk menanggulangi akibat kemarau panjang yang menyebabkan menurunnya hasil pertanian, manusia mencoba membuat hujan buatan. Pembuatan hujan buatan ini, tentu dengan menggunakan pengetahuan dan teknologi.

*Berdasarkan bacaan di atas, jawablah beberapa pertanyaan berikut ini.*

1. Jelaskanlah pokok pikiran di setiap paragraf dengan menggunakan tabel berikut! Lengkapi juga dengan informasi penting pada setiap paragrafnya!

Paragraf	Pokok pikiran	Informasi Penting

2. Buatlah sebuah tulisan dalam satu paragraf yang menjelaskan tentang bacaan di atas. Gunakanlah pokok pikiran dan informasi penting di atas dalam tulisanmu. Usahakanlah untuk menggunakan bahasamu sendiri.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Di dalam kelompok kecil, tukarlah hasil pekerjaanmu dengan hasil pekerjaan teman sekelompokmu. Apakah teman sekelompokmu memiliki tulisan yang sama denganmu?

**Tulisan yang sama:**

.....

.....

.....

.....



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2**

Kelas/ Semester: V (Lima) / II (Genap)

Tema : 6. Panas dan perpindahanya

Subtema : 1. Suhu dan kalor

Pembelajaran : 3 (Muatan Pelajaran IPS)

Tanggal : .....

Kegiatan : Menjawab pertanyaan tentang manfaat persatuan dan kesatuan dalam kerukunan.

Indikator :

Nama Anggota :

3. ....3.....

4. ....4.....

3.2.1 Memahami bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan

3.2.2 Menemukan pengaruh bentuk interaksi terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia

4.1.1 Mengkomuni kasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

**PETUNJUK MENGERJAKAN!**

1. Berdo'alah dahulu sebelum mengerjakan!
2. Tuliskan nama anggota kelompokmu di tempat yang telah disediakan! Pada kegiatan ini, lakukan kegiatan secara berkelompok!
3. Berdiskusilah mengenai manfaat persatuan dan kesatuan dalam kerukunan!
4. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

***Lakukan pengamatan di sekitar lingkunganmu, dan jawablah pertanyaan dibawah ini!***

1. Bagaimanakah kondisi geografis lingkungan di daerah tempat tinggalmu? Apakah termasuk daerah pantai, pegunungan, atau dataran?

.....  
 .....

2. Apa pekerjaan utama orang-orang di sekitarmu?

.....

.....

3. Apa saja bentuk interaksi masyarakat sekitarmu dengan lingkungan alamnya?  
Lengkapilah tabel berikut, perhatikan contoh!

Bentuk Interaksi Masyarakat dengan Alam	Hasil Interaksi dengan Lingkungan Alam
Contoh: Bercocok tanam	Mudah mendapatkan sayuran segar

4. Apa kesimpulan yang kamu dapatkan dari kegiatan ini?

Kesimpulanku:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 3**

Kelas/ Semester: V (Lima) / II (Genap)

Tema : 6. Panas dan perpindahanya

Subtema : 1. Suhu dan kalor

Pembelajaran : 3 (Muatan Pelajaran PPKn)

Tanggal : .....

Kegiatan : Menjawab pertanyaan tentang hak-hak seorang pelajar

Indikator :

*Nama siswa* : .....*Kelas* : .....*No. Presensi* : .....

3.2.1 Menemukan contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.

4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab

4.2.2 Mengkomuni-kasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab

**PETUNJUK MENGERJAKAN!**

1. Berdo'alah dahulu sebelum mengerjakan!
2. Tuliskan namamu di tempat yang telah disediakan!
3. Pada kegiatan ini, lakukan kegiatan secara individu!
4. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

**Hak-Hakku sebagai Seorang Pelajar**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### KISI-KISI PENULISAN INSTRUMEN PENILAIAN

Identitas Sekolah : SD Negeri 01 Kalirandu

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya

Subtema : 1 Suhu dan Kalor

Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)

Pembelajaran ke : 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)

Alokasi waktu : 7x35 Menit

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah/Level	Penilaian			Nomor soal
				Teknik Penilaian	Jenis penilaian	Bentuk Penilaian	
1	2	3	4	5	6	7	8
PPKn	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat	1.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan	Spiritual	Non Tes	Pengamatan	Rubrik dan lembar pengamatan	I

	beragama dalam kehidupan sehari-hari.	bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.				sikap spiritual	
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	2.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.	Sosial	Non Tes	Pengamatan	Rubrik dan lembar pengamatan sikap sosial	II
	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menemukan contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	Pengetahuan / L3	Tes	Tes Tertulis	Isian Singkat	9-10

	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab	Psikomotorik	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV
		4.2.2 Mengkomunikasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab	Psikomotorik	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV

Bahasa Indonesia	3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Menentukan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	Pengetahuan / L2	Tes	Tes Tertulis	Isian Singkat	1-2
	4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.3 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	Psikomotorik	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV

		4.3.4 Mengkomunikasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	Psikomotorik	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV
IPS	3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Memahami bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan	Pengetahuan / L3	Tes	Tes Tertulis	Isian Singkat	3-8
		3.2.2 Menemukan pengaruh bentuk interaksi terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat	Pengetahuan / L3	Tes	Tes Tertulis	Isian Singkat	



		Indonesia					
	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.1.1 Mengkomunikasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan.	Psikomotorik	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV

### I. RUBRIK PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya

Subtema : 1 Suhu dan Kalor

Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)

Pembelajaran ke : 3 (tiga)

Indikator : 1.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.

*Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria				Penilaian		Nilai
		Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4			
						4		

Rubrik penilaian sikap spiritual aspek berperilaku syukur dalam kehidupan sosial di sekolah. :

No	Kriteria yang Diamati	Skor 4 (sangat baik)	Skor 3 (baik)	Skor 2 (cukup)	Skor 1 (perlu bimbingan)
1.	<p>Berperilaku syukur dalam kehidupan sosial di sekolah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengucapkan syukur (Alhamdulillah) dalam kehidupan di sekolah.</li> <li>- Melerai apabila ada teman apabila bertengkar.</li> <li>- Menunjukkan rasa gembira dalam kegiatan sehari-hari di sekolah.</li> <li>- Mengikuti hening cipta pada waktu upacara dengan tertib.</li> </ul>	Jika nampak 4 kriteria	Jika nampak 3 kriteria	Jika nampak 2 kriteria	Jika nampak 1 kriteria

### LEMBAR JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya

Subtema : 1 Suhu dan Kalor

Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)

Pembelajaran ke : 3 (tiga)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					

## II. RUBRIK PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya  
Subtema : 1 Suhu dan Kalor  
Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)  
Pembelajaran ke : 3 (tiga)  
Indikator : 2.2.1 Berperilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

*Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Berperilaku jujur dalam kehidupan sosial di sekolah				Nilai	Catatan khusus	Tindak lanjut
		1	2	3	4			
1								
2								

Rubrik penilaian sikap sosial aspek berperilaku jujur dalam kehidupan social di sekolah :

No	Kriteria yang diamati	Skor 4 (sangat baik)	Skor 3 (baik)	Skor 2 (cukup)	Skor 1 (perlu bimbingan)
1.	Mau mengakui kesalahan.	Jika nampak 4 kriteria	Jika nampak 3 kriteria	Jika nampak 2 kriteria	Jika nampak 1 kriteria
2.	Berani mengemukakan ketidaknyamana terhadap teman yang selalu membuat keributan.				
3.	Mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang diyakininya, walaupun berbeda dengan pendapat teman				
4.	Menegur teman yang berbeda suku dalam melakukan kesalahan kemudiam diberitahukan cara yang benar agar tidak mengulangi lagi kesalahan.				

### LEMBAR JURNAL SIKAP SOSIAL

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya

Subtema : 1 Suhu dan Kalor

Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)

Pembelajaran ke : 3 (tiga)

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

**III. SOAL EVALUASI**

Kelas/ Semester : V (Lima) / II (Genap)  
 Tema : 6. Panas dan perpindahanya  
 Subtema : 1. Suhu dan kalor  
 Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)  
 Tanggal : .....  
 Alokasi waktu : 15 menit  
 Tujuan Pembelajaran :

Nama	:
Kelas	:
No. Presensi	:

Dengan bermain menggunakan Flashcard bentuk interaksi manusia dengan lingkungan secara berkelompok siswa diharapkan mampu memahami bentuk interaksi manusia dengan lingkungan secara benar.

**Petunjuk Mengerjakan :**

1. Tulislah namamu terlebih dahulu pada pojok kanan atas!
2. Bacalah setiap soal di bawah ini dengan cermat!
3. Tanyakan kepada gurumu apabila ada soal yang belum jelas!
4. Kerjakan secara mandiri dan jujur!

**I. isilah titik-titik soal berikut ini dengan jawaban yang benar!**

Perhatikan teks bacaan berikut ini untuk menjawab soal nomor 1-2!

Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam. Kedua adalah hubungan yang membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik.



Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak. Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi.

1. Pokok pikiran paragraph pertama adalah . . .

2. Pokok pikiran paragraph kedua adalah . . .

3. Contoh manusia dapat memfaatkan alam sekitar . . .

4. Sebutkan 3 contoh interaksi manusia di lingkungan desa . . .

5. Salah satu penyebab kebakaran hutan. . . .

6. Menebang pohon sembarangan akan menyebabkan. . . .

7. Penyebab banjir adalah...

8. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan waktu dengan.

9. Sebutkan 3 kewajiban kamu sebagai pelajar. . . .

10. Sebutkan 3 hak kamu sebagai pelajar...

## KUNCI JAWABAN

### II. Isian Singkat

1. Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam.
2. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca
3. Menggunakan cuaca untuk bercocok tanam
4. Gotong royong, kerja bakti, pos ronda
5. Membakar sampah sembarangan
6. Tanah longsor
7. Membuang sampah sembarangan
8. cuaca
9. belajar, menaati tata tertib, melakukan piket
10. mendapatkan ilmu, hak mempunyai teman, hak menggunakan fasilitas sekolah

### PEDOMAN PENSKORAN

#### ISIAN SINGKAT

Nomor soal	Bobot skor
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2
6	2
7	2
8	2
9	2
10	2
Total skor	20

Keterangan :

Jawaban benar skor 2

Jawaban mendekati benar skor 1

Jawaban salah skor 0

Nilai = (skor perolehan : skor maksimal) x  
100

#### IV. LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya  
 Subtema : 1 Suhu dan Kalor  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)  
 Pembelajaran ke : 3 (tiga)  
 Indikator : 4.2.1 Melakukan diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Kerja sama dalam berdiskusi				Kesesuaian pembahasan diskusi				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4			
										8		

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubrik penilaian melakukan diskusi manfaat persatuan dan kesatuan di dalam kerukunan NKRI:

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	<b>Kerja sama dalam berdiskusi</b>	Semua anggota kelompok mengerjakan tugas berdiskusi	Sebagian besar anggota kelompok melakukan kegiatan diskusi sedangkan yang lainnya bermain.	Sebagian kecil anggota kelompok melakukan kegiatan diskusi sedangkan lainnya bermain.	Hanya 1 orang yang mengerjakan tugas
2	<b>Kesesuaian pembahasan diskusi</b>	Semua anggota kelompok berdiskusi dan Pembahasan diskusi sesuai tugas yang diberikan.	Diskusi dilaksanakan setengah jalan selebihnya membahas yang tidak sesuai tugas.	Awal-awal kegiatan membahas diskusi selanjutnya lebih banyak berdiskusi hal lain.	Pembahasan diskusi menyimpang dari tugas yang diberikan

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya  
 Subtema : 1 Suhu dan Kalor  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)  
 Pembelajaran ke : 3 (tiga)  
 Muatan Pembelajaran : PPKn  
 Indikator : 4.2.2 Mengkomuni-kasikan hasil diskusi manfaat hak, kewajiban, dan tanggung jawab

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Volume suara				Penyampaian hasil diskusi				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubrik penilaian mengkomunikasikan hasil diskusi manfaat persatuan dan kesatuan di dalam kerukunan NKRI.

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Volume suara	Suara terdengar oleh semua anggota kelas.	Suara terdengar hanya oleh sebagian anggota kelas.	Suara hanya terdengar oleh guru.	Suara terdengar sangat pelan.
2	Penyampaian hasil diskusi	Penyampaian hasil diskusi sesuai dengan isi diskusi.	50% Penyampaian hasil diskusi sesuai dengan isi diskusi.	25% Penyampaian hasil diskusi sesuai dengan isi diskusi.	Penyampaian hasil diskusi menyimpang dengan isi diskusi.

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya

Subtema : 1 Suhu dan Kalor

Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)

Muatan Pembelajaran : Bahasa Indoensia

Pembelajaran ke : 3

Indikator : 4.3.1 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.

*Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Ketepatan kesimpulan dengan isi teks bacaan				Ketepatan EYD				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4			
										8		

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubrik penilaian membuat kesimpulan teks bacaan berdasarkan kosakata baru menggunakan bahasa sendiri:

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Ketepatan kesimpulan dengan isi teks bacaan	Kesimpulan yang dibuat sesuai dengan teks bacaan.	50% kesimpulan sesuai dengan teks bacaan.	25% kesimpulan sesuai dengan teks bacaan.	Kesimpulan menyimpang dari teks.
2	Ketepatan EYD	Bahasa tulis baik sesuai dengan konteks, sesuai dengan aturan berkaitan dengan diksi dan tanda baca titik.	Bahasa tulis baik, sesuai dengan konteks, namun kurang memperhatikan aturan berkaitan dengan diksi dan tanda titik.	Bahasa tulis kurang baik dan kurang mampu memperhatikan aturan berkaitan dengan diksi dan tanda baca titik.	Belum mampu menulis kalimat dengan pilihan kata yang baik dan benar dan tidak menggunakan tanda titik.



Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya

Subtema : 1 Suhu dan Kalor

Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)

Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia

Pembelajaran ke : 3

Indikator : 4.3.2 Mengkomuni-kasikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Volume suara				Penyampaian kesimpulan				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubrik penilaian mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat

<b>No</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor 4</b>	<b>Skor 3</b>	<b>Skor 2</b>	<b>Skor 1</b>
1	Volume suara	Suara terdengar oleh semua anggota kelas.	Suara terdengar hanya oleh sebagian anggota kelas.	Suara hanya terdengar oleh guru.	Suara terdengar sangat pelan.
2	Penyampaian kesimpulan	Kesimpulan disampaikan secara tepat dan jelas.	Sebagian besar kesimpulan disampaikan dengan tepat dan jelas.	Sebagian kecil kesimpulan disampaikan dengan tepat dan jelas.	Penyampaian kesimpulan tidak tepat dan tidak jelas.

Tema : 6 Suhu dan Perpindahannya

Subtema : 1 Suhu dan Kalor

Kelas/ semester : V (Lima)/ II (Dua)

Muatan Pembelajaran : IPS

Pembelajaran ke : 3

Indikator : 4.1.1 Mengkomunikasikan hasil diskusi tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Volume suara				Cara penyampaian				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubrik penilaian mengkomunikasikan kliping yang sudah dibuat.:

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Volume suara	Suara terdengar oleh semua anggota kelas.	Suara terdengar hanya oleh sebagian anggota kelas.	Suara hanya terdengar oleh guru.	Suara terdengar sangat pelan.
2	Cara penyampaian kliping	Pengaturan informasi sangat teratur, rapi, dan mudah dibaca.	Pengaturan informasi cukup teratur, rapi, dan cukup mudah dibaca.	Pengaturan informasi kurang teratur, rapi, dan sulit dibaca.	Pengaturan informasi tidak teratur, rapi, dan sulit dibaca.

### Lampiran 3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

#### LEMBAR OBERVASI AKTIVITAS SISWA KELAS EKSPERIMEN

Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Poster terhadap Hasil belajar IPS Materi Bentuk Bentuk Interaksi Manusia Dengan Lingkungan dan Pengaruhnya Terhadap Pembangunan Sosial, Budaya, dan Ekonomi Masyarakat Indonesia pada Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang

Nama Guru : M. Setyo Aji, S.Pd.

Nama Sekolah : SDN 04 Temuireng

Kelas : V

Hari/Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan descriptor!

Keterangan:

1. Jika deskriptor tidak tampak, maka beri skor 0
2. Jika deskriptor tampak 1, maka beri skor 1
3. Jika deskriptor tampak 2, maka beri skor 2
4. Jika deskriptor tampak 3, maka beri skor 3
5. Jika deskriptor tampak 4, maka beri skor 4

(Rusman, 2014:98)

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1.	Kesiapan mengikuti pembelajaran IPS materi bentuk interaksi masyarakat sekitar	a. Siswa datang tepat waktu		
		b. Siswa berdoa sebelum pembelajaran		
		c. Siswa menyiapkan alat pembelajaran		
		d. Siswa bersemangat mengikuti kegiatan awal pembelajaran		
2.	Menanggapi apresiasi diawal pembelajaran IPS materi	a. Siswa bersemangat dalam melakukan apresepsi		
		b. Siswa bersemangat mengikuti		

	bentuk interaksi masyarakat sekitar	kegiatankegiatan awal pembelajaran		
		c. Siswa berani menyampaikan pendapatnya		
		d. Siswa melakukan apresepsi dengan baikdan benar		
3.	Melakukan pembelajaran muatan pelajaran IPS dengan permainan <i>make a match</i> berbantuan <i>flashcard</i>	a. Siswa terlibat aktif dalam permainan Make A Match		
		a Siswa saling bekerjasama dalam permainan Make A Match		
		b Siswa dapat berfikir kreatif dalam permainan Make A Match		
		c Siswa dapat menyelesaikan permainan Make A Match sesuai dengan waktu yang telah ditentukan		
4.	Mendiskusikan dengan pasangan kartu <i>flashcard</i> bentuk interaksi masyarakat sekitar yang diperoleh	a. siswa mendiskusikan kartu yang diperoleh dengan pasangan kartu		
		b. Siswa mendiskusikan materi yang terdapat dalam kartu pasangan		
		c. Siswa menyampaikan hasil diskusi dari kartu yang diperoleh		
		d. Siswa menanggapi penyampaian dari pasangan kartu yang lain		
5.	Mendiskusikan lembar kerja siswa muatan pelajaran IPS	a. Siswa tertib saat berkelompok		
		b. Siswa menjalankan tugasnya masing-masing dalam mengerjakan LKPD		
		c. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya saat mengerjakan dengan baik		
		d. Siswa mencatat hasil		
6.	Memperhatikan penjelasan	a. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan		

	pembelajaran muatan pelajaran IPS dari guru	oleh guru dengan cermat		
		a. Siswa dapat menanggapi penjelasan yang disampaikan oleh guru		
		b. Siswa menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru selama penjelasan		
		c. Siswa menggunakan bahasa yang mudah dipahami selama berpendapat		
7.	Semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS materi bentuk interaksi masyarakat sekitar	a. siswa semangat dalam melakukan permainan		
		b. Siswa semangat dalam berpendapat		
		c. Siswa menangkap dengan baik tujuan pembelajaran		
		d. Siswa berkata baik selama proses pembelajaran		
8.	Membuat kesimpulan atau penilaian pembelajaran muatan pelajaran IPS	a. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran		
		e. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil permainan Make A Match		
		f. Siswa menyampaikan hambatan yang dialami saat permainan Make A Match		
		g. Siswa mencatat hal-hal penting		
<b>Total</b>				

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal} & i &= \frac{32}{4} \\
 &= 32 - 0 & &= 8 \\
 &= 32 & &
 \end{aligned}$$

## Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Tingkat Keberhasilan Siswa
$24 \leq \text{Skor} \leq 32$	Sangat Baik	Berhasil
$16 \leq \text{Skor} < 24$	Baik	Berhasil
$8 \leq \text{Skor} < 16$	Cukup	Tidak berhasil
$0 \leq \text{Skor} < 8$	Kurang	Tidak berhasil



#### Lampiran 4. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

##### LEMBAR OBERVASI AKTIVITAS SISWA KELAS KONTROL

Penggunaan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and learning* terhadap Hasil belajar IPS Materi Bentuk Bentuk Interaksi Manusia Dengan Lingkungan dan Pengaruhnya Terhadap Pembangunan Sosial, Budaya, dan Ekonomi Masyarakat Indonesia pada Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang

Nama Guru : Nur Laila, S.Pd.

Nama Sekolah : SDN 01 Kalirandu

Kelas : V

Hari/Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan descriptor!

Keterangan:

1. Jika deskriptor tidak tampak, maka beri skor 0
2. Jika deskriptor tampak 1, maka beri skor 1
3. Jika deskriptor tampak 2, maka beri skor 2
4. Jika deskriptor tampak 3, maka beri skor 3
5. Jika deskriptor tampak 4, maka beri skor 4

(Rusman, 2014:98)

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1.	Kesiapan mengikuti pembelajaran IPS materi bentuk interaksi masyarakat sekitar	a. Siswa datang tepat waktu		
		b. Siswa berdoa sebelum pembelajaran		
		c. Siswa menyiapkan alat pembelajaran		
		d. Siswa bersemangat mengikuti kegiatan awal pembelajaran		
2.	Menanggapi apresiasi diawal pembelajaran IPS materi	a. Siswa bersemangat dalam melakukanapresepsi		
		b. Siswa bersemangat mengikuti		

	bentuk interaksi masyarakat sekitar	kegiatankegiatan awal pembelajaran		
		c. Siswa berani menyampaikan pendapatnya		
		d. Siswa melakukan apresepsi dengan baikdan benar		
3.	Menyampaikan Penyajian informasi materi bentuk interaksi masyarakat sekitar	a. Siswa terlibat aktif penyajian informasi		
		b. Siswa saling bekerjasama penyajian informasi		
		c. Siswa dapat berfikir kreatif dalam penyajian informasi		
		d. Siswa dapat menyampaikan informasi sesuai dengan yang diperoleh		
4.	Mempelajari materi bentuk masyarakat sekitar yang disampaikan	a. siswa mempelajari materi yang disampaikan		
		b. Siswa mendiskusikan materi yang disampaikan		
		c. Siswa menyampaikan hasil diskusi materi		
		d. Siswa menanggapi penyampaian dari materi yang disampaikan		
5.	Mendiskusikan lembar kerja siswa muatan pelajaran IPS	a. Siswa tertib saat berkelompok		
		b. Siswa menjalankan tugasnya masing-masing dalam mengerjakan LKPD		
		c. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya saat mengerjakan dengan baik		
		d. Siswa mencatat hasil		
6.	Melakukan pembelajaran muatan pelajaran IPS dengan model <i>Contextual</i>	a. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan model <i>Contextual teaching and learning</i>		
		b. Siswa saling bekerjasama dalam pembelajaran		

	<i>teaching and learning</i>	dengan model <i>Contextual teaching and learning</i>		
		c. Siswa dapat berfikir kreatif dalam pembelajaran dengan model <i>Contextual teaching and learning</i>		
		d. Siswa dapat menyelesaikan pembelajaran dengan model <i>Contextual teaching and learning</i> sesuai dengan waktu yang telah ditentukan		
7.	Semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS materi bentuk interaksi masyarakat sekitar	a. siswa semangat dalam melakukan permainan		
		b. Siswa semangat dalam berpendapat		
		c. Siswa menangkap dengan baik tujuan pembelajaran		
		d. Siswa berkata baik selama proses pembelajaran		
8.	Membuat kesimpulan atau penilaian pembelajaran muatan pelajaran IPS	a. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran		
		b. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil permainan Make A Match		
		c. Siswa menyampaikan hambatan yang dialami saat permainan Make A Match		
		d. Siswa mencatat hal-hal penting		
<b>Total</b>				

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal} & i &= \frac{32}{4} \\
 &= 32 - 0 & &= 8 \\
 &= 32
 \end{aligned}$$

## Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Tingkat Keberhasilan Siswa
$24 \leq \text{Skor} \leq 32$	Sangat Baik	Berhasil
$16 \leq \text{Skor} < 24$	Baik	Berhasil
$8 \leq \text{Skor} < 16$	Cukup	Tidak berhasil
$0 \leq \text{Skor} < 8$	Kurang	Tidak berhasil

Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba

**KISI-KISI SOAL UJI COBA**

Satuan Pendidikan : SDN 02 Kalirandu

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : V / 2

Materi Pokok : bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah	Penilaian			No Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk Instrumen	
1.	3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya	3.2.1 Menyebutkan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.	Disajikan gambar interaksi manusia kota dan desa Siswa dapat mengelompokkan interaksi manusia sekitar  Disajikan gambar interaksi manusia dengan alam	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	1 dan 35  2, 9, dan 29

	<p>terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.</p>		<p>Siswa dapat memberikan contoh tujuan bentuk interaksi manusia dengan alam</p> <p>Disajikan ciri manusia sebagai makhluk hidup, siswa dapat memberi contoh ciri manusia sebagai makhluk hidup</p> <p>Disajikan tujuan manusia bersosialisasi dengan lingkungannya, siswa dapat memberi contoh tujuan manusia bersosialisasi dengan lingkungannya</p>					<p>3</p> <p>4</p>
--	---	--	--	--	--	--	--	-------------------

			Disajikan contoh kebutuhan rohani manusia. Siswa dapat membedakan kebutuhan rohani manusia di lingkungan					5
			Disajikan macam kebutuhan tersier manusia, siswa dapat mengidentifikasi macam kebutuhan tersier manusia					6
			Disajikan definisi manusia makhluk social, siswa dapat mengidentifikasi arti kata makhluk social					10, 11, dan 53

			Disajikan definisi manusia makhluk individu, siswa dapat mengidentifikasi arti kata makhluk individu				52
			Disajikan ciri lingkungan Indonesia, siswa dapat menyebutkan ciri-ciri tersebut.				16 dan 24
			Disajikan komponen lingkungan sekitar, siswa dapat membedakan komponen lingkungan sekitar				37
			Disajikan manfaat dari lingkungan alam, siswa				30, 38, dan 41



			dapat menganalisis manfaat lingkungan alam disekitar.					
			Disajikan macam lingkungan sekitar, siswa dapat menyebutkan kelompok lingkungan tersebut					40
			Disajikan contoh hasil lingkungan sekitar, siswa dapat menyebutkan hasil lingkungan sekeitar tersebut					43
		3.2.2 Menganalisis pengaruh perubahan lingkungan akibat interaksi manusia	Disajikan contoh kebutuhan ekonomi manusia. Siswa dapat memberi contoh					31

		terhadap pembangunan social, budaya dan ekonomi	kebutuhan ekonomi manusia di lingkungan						
			Disajikan perubahan social yang dipengaruhi oleh interaksi manusia, siswa dapat menyebutkan perubahan IPTEK akibat interaksi social						12 dan 13
			Disajikan peninggalan sejarah kerajaan islam, siswa dapat memberi contoh peninggalan sejarah kerajaan islam di sekitar						19 dan 22
			Disajikan kerajaan islam disekitar, siswa dapat						20,21, dan 23

			<p>menganalisis pemimpin kerajaan tersebut</p> <p>Disajikan macam perubahan penduduk berdasarkan pengaruh interaksi manusia, siswa dapat menyebutkan pengaruh tersebut.</p> <p>Disajikan cara terhindar dampak buruk pengaruh interaksi manusia, siswa dapat memberi contoh cara tersebut</p> <p>Disajikan gambar lokasi ibu kota provinsi Jawa Tengah, siswa dapat</p>					<p>26, 27, dan 28</p> <p>39 dan 42</p> <p>46</p>
--	--	--	---	--	--	--	--	--

			menyebutkan lokasi tersebut.					
			Disajikan interaksi manusia dibidang ekonomi, siswa dapat menganalisis interaksi tersebut					50 dan 51
			Disajikan cara mengatasi masalah yang ada di lingkungan social, siswa dapat menganalisis cara tersebut					54
		3.2.3 Menganalisis dampak perubahan lingkungan akibat interaksi manusia	Disajikan nama daerah penghasil pangan, siswa dapat menganalisis nama daerah tersebut					56, 57, dan 60

		terhadap pembangunan social, budaya dan ekonomi	Disajikan macam makanan khas daerah jogja, siswa dapat menyebutkan nama makanan tersebut					59
			Disajikan analisa program kegiatan 3R, siswa dapat membedakan arti dari kata tersebut					55
			Disajikan interaksi manusia dan lingkungan yang berdampak buruk, siswa dapat memberi contoh dampak dari interaksi tersebut					7, 8, 25, 32,33, 34, dan 36

		3.2.4 Menganalisis bentuk budaya di lingkungan sekitar	Disajikan gambar alat music tradisional siswa dapat menyebutkan nama alat music					14
			Disajikan gambar tari tradisional, Siswa menyebut kan asal daerah tari tradisional tersebut					15
			Disajikan macam budaya yang ada di Desa, siswa dapat membedakan macam budaya yang dimaksud					17 dan 18
			Disajikan adat istiadat Baritan Kabupaten					44,45, dan 47

			Pemalang, siswa dapat menganalisis adat tersebut					
			Disajikan kuliner khas Kabupaten Pemalang, siswa dapat menganalisis kuliner tersebut					48,49

Lampiran 6. Soal Uji Coba

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

---

---

**SOAL UJI COBA**

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : V

Tipe Soal : Pilihan Ganda

***Petunjuk pengerjaan soal:***

1. *Berdoa sebelum mengerjakan soal.*
  2. *Isilah identitas nama pada lembar jawab!*
  3. *Bacalah soal dengan teliti!*
  4. *Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!*
  5. *Isilah pada lembar jawab!*
- 
1. Masyarakat kota dan desa saling membutuhkan dan saling bergantung, maka seharusnya saling ....
    - a. hidup rukun
    - b. tidak peduli
    - c. egois
    - d. bersaing
  2. Bercocok tanam merupakan salah satu bentuk interaksi antara masyarakat dengan alam yang bertujuan untuk menghasilkan ....
    - a. bahan sandang
    - b. bahan pangan
    - c. bahan industry
    - d. bahan bangunan



3. Hal berikut yang merupakan ciri manusia sebagai makhluk individu adalah...
  - a. menjalin hubungan dengan lingkungan sekitar
  - b. memiliki kepribadian yang berbeda-beda
  - c. keharusan untuk memenuhi kebutuhan hidup
  - d. keinginan untuk bersosialisasi dan bermasyarakat
4. Berikut ini yang bukan merupakan tujuan manusia bersosialisasi dengan lingkungan adalah . . . .
  - a. Tidak mampu hidup sendiri
  - b. mendapatkan makanan
  - c. mampu hidup sendiri
  - d. mempertahankan hidup
5. Contoh dari kebutuhan rohani adalah . . . .
  - a. makanan
  - b. ibadah
  - c. olahraga
  - d. minuman
6. Keperluan tersier (tambahan/mewah) adalah keperluan yang . . . .
  - a. tidak harus dipenuhi semuanya
  - b. segera untuk dipenuhi
  - c. wajib dipenuhi
  - d. jangan sampai tidak terpenuhi
7. Tidak semua interaksi manusia dengan alam berdampak baik bagi alam. Perilaku masyarakat yang suka membuang sampah sembarangan misalnya dapat...
  - a. dapat merusak lingkungan alam di sekitarnya
  - b. membuang sampah di sungai
  - c. merusak manusia
  - d. membuang sampah di laut

8. Interaksi manusia dengan lingkungan yang kurang baik, juga dapat menyebabkan beberapa bencana yang merugikan manusia diantaranya, kecuali
  - a. terjadi banjir sampah
  - b. kegiatan manusia
  - c. bencana tanah longsor
  - d. kebakaran hutan
9. Contoh bentuk interaksi antara petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan...
  - a. musim penghujan
  - b. musim kemarau
  - c. musim pancaroba
  - d. musim tanam
10. Manusia merupakan makhluk individu dan *makhluk sosial*, arti kata yang bercetak miring adalah.....
  - a. makhluk yang hidup sendiri.
  - b. Makhluk yang hidup berinteraksi dengan masyarakat
  - c. Makhluk yang tidak berinteraksi dengan masyarakat
  - d. Makhluk tunggal
11. Menurut kodratnya manusia adalah, kecuali...
  - a. makhluk sosial.
  - b. Makhluk yang membutuhkan orang lain
  - c. Makhluk bersosial
  - d. Makhluk tunggal
12. Kemajuan IPTEK akan mempengaruhi perubahan.....
  - a. manusia dalam penghasilannya
  - b. manusia dalam karakternya
  - c. manusia dalam kerugiannya
  - d. aktivitas manusia dalam kehidupannya

13. Yang termasuk contoh perubahan kehidupan manusia dalam bidang pendidikan dengan Kemajuan IPTEK adalah.....

- Sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka .
- Sistem pembelajaran tidak sengaja
- Sistem pembelajaran di ruangan
- Sistem pembelajaran setara

14. Perhatikan alat music tradisional dibawah ini,



Apa nama alat music tradisional ini...

- Kendang dan Angklung
- Angklung dan gamelan
- Angklung dan Kecapi
- Gamelan dan Kecapi

15. Perhatikan gambar, berasal dari suku manakah tarianpada gambar A dan B?



- Betawi dan Sunda
- Betawi dan Bali
- Bali dan Betawi
- Minang dan Dayak

16. Indonesia memiliki banyak pulau, maka Indonesia disebut Negara ...
  - a. Maritime
  - b. Kepulauan
  - c. Agraris
  - d. Industri
17. Desa yang masih memegang budaya dan beringinan tetap melestarikan budaya nenek moyang disebut ... .
  - a. Desa adat
  - b. Desa tradisional
  - c. Desa modern
  - d. Desa maju
18. Desa adat osing berada di ... .
  - a. Jember
  - b. Banyuwangi
  - c. Banjarnegara
  - d. Bali
19. Berikut ini yang bukan merupakan peninggalan sejarah berupa kesenian pada masa kerajaan Islam di Indonesia adalah . . .
  - a. sekaten
  - b. pertunjukan wayang
  - c. suluk dan tembang
  - d. ngaben
20. Masjid Agung Demak ini didirikan oleh . . .
  - a. Raden Patah
  - b. Sunan Kudus
  - c. Sunan Kalijaga
  - d. Sunan Giri

21. Puncak kejayaan kerajaan Aceh terjadi pada masa pemerintahan . . .
  - a. Sulta Agung
  - b. Sultan Hamengkubuwono
  - c. Sultan Iskandar Muda
  - d. Sultan Ageng Tirtayasa
22. Kerajaan Islam tertua di Indonesia adalah . . .
  - a. Samudra Pasai
  - b. Demak
  - c. Gowa Talo
  - d. Banten
23. Kerajaan kembar Gowa dan Tallo terbentuk pada masa pemerintahan . . .
  - a. Karaeng Tumaparissi Klona
  - b. Karaeng Matoaya
  - c. Sutan Abidin
  - d. Sutan Alahudin
24. Indonesia merupakan negara agraris, karena sebagian besar penduduknya bekerja sebagai ....
  - a. Petani
  - b. Pedagang
  - c. Nelayan
  - d. Pengusaha
25. Dampak pengkapan ikan menggunakan bahan peledak adalah ....
  - a. ikan menjadi tidak enak rasanya
  - b. harga ikan menjadi murah
  - c. populasi ikan terancam cepat punah
  - d. berbagai macam ikan tidak disukai konsumen
26. Berikut ini yang termasuk dampak terjadinya kemiskinan adalah ....
  - a. kesejahteraan masyarakat meningkat
  - b. gizi buruk pada balita
  - c. lapangan pekerjaan banyak tersedia
  - d. kualitas pendidikan maju

27. Angka kelahiran yang tinggi dan angka kematian yang rendah akan menyebabkan terjadinya ....
- pertumbuhan penduduk yang tinggi
  - pertumbuhan penduduk yang rendah
  - persebaran penduduk yang tidak merata
  - peningkatan pendapatan
28. Program yang dilaksanakan untuk mengatasi masalah kependudukan adalah program ....
- pendidikan dasar 9 tahun
  - pancausaha tani
  - transmigrasi
  - reboisasi
29. Contoh kegiatan manusia yang menyesuaikan diri dengan alam adalah ....
- Manusia dapat mengolah tanah dengan traktor
  - Nelayan menggunakan jaring untuk mencari ikan
  - Petani menanam padi dengan melihat curah hujan
  - Manusia memanen buah di dalam hutan
30. Lingkungan alam dapat terus dimanfaatkan oleh manusia jika ....
- Manusia membunuh semua hewan pengganggu
  - Manusia menjaga kelestarian alam dengan baik
  - Manusia menanam pohon di sepanjang sungai
  - Menggunkan tenaga mesin yang modern
31. Berikut ini adalah contoh kegiatan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan alam untuk mendapatkan penghasilan, kecuali ....
- Kerja bakti
  - Bercocok tanam
  - Berkebun
  - Beternak

32. Interaksi manusia yang berdampak negatif bagi lingkungan alam seperti ....
- Bercocok tanam di sawah
  - Memancing ikan di danau
  - Membuang sampah ke sungai
  - Membuat selokan yang besar
33. Membuka lahan pertanian dengan cara membakar hutan dapat menyebabkan...
- Habitat hewan menjadi rusak
  - Kualitas kayu yang dibakar menjadi kuat
  - Lahan menjadi tidak subur
  - Populasi jumlah hewan meningkat
34. Bencana yang bisa diakibatkan karena perbuatan manusia sendiri antara lain....
- Tanah longsor karena memasang jaring di sungai
  - Banjir karena menebang hutan sampai gundul
  - Gempa bumi karena menggali sumur yang dalam
  - Tsunami karena menangkap ikan di tengah laut
35. Lingkungan manusia terdiri atas lingkungan masyarakat dan ....
- lingkungan social
  - lingkungan ekonomi
  - lingkungan alam
  - lingkungan kerja
36. Akibat interaksi antara manusia dan lingkungan alam yang kurang baik menyebabkan...
- bencana gunung meletus
  - banyaknya pengangguran
  - maraknya kejahatan
  - bencana banjir
37. Lingkungan alam terdiri dari lingkungan ...
- manusia dan hewan
  - hewan dan tumbuhan
  - individu dan social
  - benda hidup dan benda mati

38. Bercocok tanam di sawah maupun ladang, merupakan interaksi manusia dengan lingkungan alam yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ...
- Sandang
  - Pangan
  - Industry
  - obat-obatan
39. Agar terhindar banjir maka kita perlu ....
- membuang sampah di sungai
  - melakukan reboisasi di perbukitan
  - memperbanyak tanah resapan
  - menanami tanaman bakau di pinggir pantai
40. Berikut ini yang termasuk kelompok pertanian adalah....
- Perikanan
  - Perkebunan
  - Persawahan
  - Industry
41. Pemanfaat hasil laut yang diperbolehkan contohnya....
- menangkap ikan dengan bahan peledak
  - mengambil terumbu karang sebanyak-banyaknya
  - menangkap ikan dengan jala
  - menangkap ikan dengan pukuk harimau
42. Tanaman bakau berguna untuk mencegah ...
- Erosi
  - Abrasi
  - Irigasi
  - Emosi
43. Berikut ini termasuk contoh hasil perikanan payau adalah....
- ikan tongkol
  - ikan lele
  - ikan bandeng
  - ikan tuna



44. Tradisi adat suronan dengan memberikan sedekah bumi ke lautan di daerah Pematang disebut acara...
- Baritan
  - Kokoratan
  - Sammy
  - Ruwatan
45. Sedekah bumi yang diberikan ke lautan pada acara Baritan adalah...
- Bunga 7 rupa
  - Kepala Kerbau
  - Kepala Sapi
  - Hasil Bumi
46. Ibukota Provinsi Jawa Tengah adalah...
- Palu
  - Makasar
  - Mamuju
  - Semarang
47. Tujuan dari acara Baritan adalah...
- mendatangkan pengunjung
  - mengharap keselamatan dari Tuhan YME
  - agar dikenal seluruh nusantara
  - memamerkan hasil laut
48. Makanan khas dari daerah Pematang adalah ...
- Tahu Aci
  - Lunpia
  - Nasi Grombyang
  - Pindang Tetel
49. Daerah pematang adalah daerah dengan penghasil terbesar...
- Buah Nanas
  - Buah Jambu air
  - Buah Durian
  - Buah Rambutan

50. Menawarkan harga jual terendah dari nelayan kepada pembeli, merupakan peran dari... di tempat pelelangan ikan
- Pembeli
  - Penjual
  - Tengkulak
  - Juru lelang
51. Kegiatan tawar menawar terjadi di ...
- Pasar
  - Supermarket
  - warung makan
  - Toko kelontong
52. Menurut kodratnya manusia terlahir sebagai makhluk individu dan ...
- Pribadi
  - Social
  - Berkelompok
  - Berkerjasama
53. Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial karena...
- bisa hidup sendiri memenuhi kebutuhannya
  - bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain
  - tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain
  - tak bisa hidup tanpa adanya makanan dan minuman
54. Daerah yang terkenal sebagai penghasil Beras Rojolele adalah..
- Brebes
  - Karawang
  - Delanggu
  - Klaten
55. Makanan khas Jogjakarta yang terbuat dari buah nangka muda disebut...
- Gudeg
  - Empek-empek
  - Kapal selam
  - Ketoprak

56. Jika disekitar kita terjadi masalah sosial maka harus segera ...
- Dilanjutkan
  - Dipertahankan
  - Diselesaikan
  - Diperlihatkan
57. Di bawah ini yang termasuk contoh permasalahan sosial budaya di lingkungan sekitar kita adalah..
- hidup sendiri tanpa bantuan orang lain
  - harga sembako melonjak tinggi
  - lapangan pekerjaan semakin sempit
  - Anak muda sekarang enggan mempelajari budayanya
58. Program 3R yang berarti mengurangi adanya sampah disebut, kecuali...
- Reduce
  - Reuse
  - Recycle
  - Reboisasi
59. Berikut ini yang termasuk kegiatan recycle sampah adalah...
- mengubah botol air mineral menjadi vas bunga
  - menjual botol mineral ke pemulung
  - memperbanyak mengkonsumsi air mineral dalam kemasan botol
  - memakai kembali botol air mineral

60.



- Perhatikan gambar disamping!  
Kegiatan disamping termasuk kedalam kegiatan bersosial dimasyarakat yang biasa disebut dengan...
- Bercocok tanam
  - Senam sehat
  - Gotong royong
  - Festival adat

**KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA**

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

## Lampiran 7. Pedoman Penskoran Soal Uji Coba

### PEDOMAN PENSKORAN SOAL UJI COBA

Soal pilihan ganda:

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0
3. Skor maksimal 60
4. Skor minimal 0

Penilaian:

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

**Lampiran 8. Daftar Nilai Soal Uji Coba**

**DAFTAR HASIL TES UJI COBA**

No	Kode	Jumlah Benar	Nilai
1	C-1	34	56,66667
2	C-2	30	50
3	C-3	16	26,66667
4	C-4	18	30
5	C-5	31	51,66667
6	C-6	21	35
7	C-7	36	60
8	C-8	44	73,33333
9	C-9	31	51,66667
10	C-10	18	30
11	C-11	39	65
12	C-12	28	46,66667
13	C-13	42	70
14	C-14	22	36,66667
15	C-15	40	66,66667
16	C-16	29	48,33333
17	C-17	39	65
18	C-18	34	56,66667
19	C-19	47	78,33333
20	C-20	46	76,66667
21	C-21	44	73,33333
22	C-22	52	86,66667
23	C-23	36	60
24	C-24	15	25
25	C-25	41	68,33333
26	C-26	50	83,33333
27	C-27	39	65
28	C-28	16	26,66667
29	C-29	46	76,66667
30	C-30	49	81,66667
31	C-31	25	41,66667
32	C-32	33	55

Lampiran 9. Skor Uji Coba Tertinggi

86.6

Nama : Naila Salsabila P.  
 Kelas : V (Lima)  
 Nomor : .....

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

LEMBAR JAWAB SOAL UJI COBA

1	<del>A</del>	B	C	D
2	A	<del>B</del>	C	D
3	A	<del>B</del>	C	D
4	A	B	<del>C</del>	D
5	A	B	<del>C</del>	D
6	<del>A</del>	B	C	D
7	<del>A</del>	B	C	D
8	A	<del>B</del>	C	D
9	<del>A</del>	B	C	D
10	A	<del>B</del>	C	D
11	A	B	C	<del>D</del>
12	A	B	<del>C</del>	D
13	A	<del>B</del>	C	D
14	A	<del>B</del>	C	D
15	A	B	<del>C</del>	D
16	A	<del>B</del>	C	D
17	<del>A</del>	B	C	D
18	A	<del>B</del>	C	D
19	A	B	<del>C</del>	D
20	<del>A</del>	B	C	D

21	A	B	<del>C</del>	D
22	<del>A</del>	B	C	D
23	A	<del>B</del>	C	D
24	<del>A</del>	B	C	D
25	A	B	<del>C</del>	D
26	A	<del>B</del>	C	D
27	<del>A</del>	B	C	D
28	A	B	<del>C</del>	D
29	A	B	<del>C</del>	D
30	A	<del>B</del>	C	D
31	<del>A</del>	B	C	D
32	A	B	<del>C</del>	D
33	<del>A</del>	B	C	D
34	<del>A</del>	<del>B</del>	C	D
35	A	B	<del>C</del>	D
36	A	B	C	<del>D</del>
37	A	B	C	<del>D</del>
38	A	<del>B</del>	C	D
39	A	B	<del>C</del>	D
40	A	B	<del>C</del>	D

41	A	B	<del>C</del>	D
42	A	<del>B</del>	C	D
43	A	B	<del>C</del>	D
44	<del>A</del>	B	C	D
45	A	<del>B</del>	C	D
46	A	B	C	<del>D</del>
47	A	<del>B</del>	C	D
48	A	<del>B</del>	C	D
49	<del>A</del>	B	C	D
50	A	B	<del>C</del>	D
51	<del>A</del>	B	C	D
52	A	<del>B</del>	C	D
53	A	B	<del>C</del>	D
54	A	B	<del>C</del>	D
55	<del>A</del>	B	C	D
56	A	B	<del>C</del>	D
57	A	B	C	<del>D</del>
58	A	B	<del>C</del>	D
59	<del>A</del>	B	C	D
60	A	B	<del>C</del>	D

Lampiran 10. Skor Uji Coba Terendah

25

Nama : Paras Bintang Ct.  
 Kelas : V (Lima)  
 Nomor : .....

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

LEMBAR JAWAB SOAL UJI COBA

1	A	X	C	D
2	A	B	C	X
3	A	B	X	D
4	A	B	C	X
5	A	X	C	D
6	A	X	C	D
7	X	B	C	D
8	A	B	X	D
9	A	X	C	D
10	A	X	C	D
11	A	B	X	D
12	A	B	X	D
13	A	X	C	D
14	A	X	C	D
15	A	B	C	X
16	A	B	X	D
17	X	B	C	D
18	A	X	C	D
19	A	B	C	X
20	A	B	X	D

21	A	X	C	D
22	A	B	C	X
23	A	B	X	D
24	A	B	C	X
25	A	X	C	D
26	X	B	C	D
27	X	B	C	D
28	A	X	C	D
29	A	B	C	X
30	A	B	X	D
31	A	X	C	D
32	A	X	C	D
33	A	B	C	X
34	A	B	X	D
35	A	X	C	D
36	A	B	X	D
37	X	B	C	D
38	X	B	C	D
39	A	B	C	X
40	A	B	X	D

41	A	X	C	D
42	A	B	C	X
43	A	B	X	D
44	X	B	C	D
45	A	X	C	D
46	A	B	C	X
47	A	B	X	D
48	A	B	X	D
49	A	X	C	D
50	A	X	C	D
51	A	X	C	D
52	A	B	X	D
53	A	X	C	D
54	A	B	C	X
55	A	B	X	D
56	A	X	C	D
57	A	X	C	D
58	X	B	C	D
59	A	X	C	D
60	A	B	C	X



Lampiran 11. Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran, dan Daya beda Soal Uji Coba

UJI VALIDITAS SOAL UJI COBA

No.	Nama Siswa	Butir Soal																																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	C-1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	
2	C-2	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1		
3	C-3	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0		
4	C-4	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0		
5	C-5	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0		
6	C-6	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1		
7	C-7	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1		
8	C-8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1		
9	C-9	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1		
10	C-10	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0		
11	C-11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1		
12	C-12	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1		
13	C-13	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1		
14	C-14	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	
15	C-15	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
16	C-16	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	
17	C-17	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
18	C-18	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
19	C-19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	
20	C-20	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
21	C-21	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
22	C-22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	C-23	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	
24	C-24	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	
25	C-25	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	
26	C-26	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
27	C-27	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	
28	C-28	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1
29	C-29	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
30	C-30	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
31	C-31	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	
32	C-32	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Jumlah soal benar		23	20	15	14	23	27	26	19	11	28	22	21	11	25	21	21	20	22	14	14	9	10	14	24	23	27	10	16	17	24			
Jumlah soal salah		9	12	17	18	9	5	6	13	21	4	10	11	21	7	11	11	12	10	18	18	23	22	18	8	9	5	22	16	15	8			
Proporsi yang menjawab benar		0,72	0,63	0,47	0,44	0,72	0,84	0,81	0,59	0,34	0,875	0,688	0,656	0,344	0,781	0,656	0,656	0,625	0,688	0,438	0,438	0,281	0,313	0,438	0,75	0,719	0,844	0,313	0,5	0,531	0,75			
Proporsi yang menjawab salah		0,28	0,38	0,53	0,56	0,28	0,16	0,19	0,41	0,66	0,125	0,313	0,344	0,656	0,219	0,344	0,344	0,375	0,313	0,563	0,563	0,719	0,688	0,563	0,25	0,281	0,156	0,688	0,5	0,469	0,25			
Rata-rata skor menjawab benar (Mp)		37,5	35,1	40,9	36,2	34,6	36,4	36,5	39,7	40,4	35,89	37,86	34,62	40,45	35	34,67	37,76	37,95	35,82	34,57	40,36	42,89	42,2	34,43	37,58	37,91	36,22	41,7	41,19	37,53	36,83			
Rata-rata skor total (Mt)		34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1		
Standar Deviasi		10,9	10,9	10,9	10,9	10,9	10,9	10,9	10,9	10,9	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93		
r pbis		0,49	0,12	0,58	0,17	0,07	0,5	0,47	0,62	0,4	0,435	0,511	0,066	0,421	0,2	0,072	0,464	0,455	0,234	0,039	0,505	0,503	0,5	0,027	0,553	0,559	0,452	0,469	0,649	0,335	0,434			
r tabel		0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4		
Status soal		VALID	TIDAK	VALID	TIDAK	TIDAK	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK	VALID	TIDAK	TIDAK	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID		
Nomor Soal		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Total		
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	34	
1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	30		
1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	16		
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	18		
1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	31		
1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	21		
1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	36	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	44	
0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	31	
0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	18	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	39	
1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	28	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	42	
0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	22		
1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	40	
0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	29	
0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	39	
0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	34	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	47	
1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	46
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	44
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	52
1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	36	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	15	
1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	41	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	50
1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	39	
0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	16
1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	46	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	49	
0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	25	
0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	33	
20	15	17	20	22	19	18	20	6	22	15	12	9	23	19	18	11	9	20	7	26	24	16	20	20	22	16	8	20	26	1091		
12	17	15	12	10	13	14	12	26	10	17	20	23	9	13	14	21	23	12	25	6	8	16	12	12	10	16	24	12	6			
0,625	0,469	0,531	0,625	0,688	0,594	0,563	0,625	0,188	0,688	0,469	0,375	0,281	0,719	0,594	0,563	0,344	0,281	0,625	0,219	0,813	0,75	0,5	0,625	0,625	0,688	0,5	0,25	0,625	0,813			
0,375	0,531	0,469	0,375	0,313	0,406	0,438	0,375	0,813	0,313	0,531	0,625	0,719	0,281	0,406	0,438	0,656	0,719	0,375	0,781	0,188	0,25	0,5	0,375	0,375	0,313	0,5	0,75	0,375	0,188			
38,85	40,33	40,06	37,95	37,95	37,68	35	39,05	36,67	37,09	39,8	34,17	37,11	37,48	38,37	38,67	35,36	35,11	37,9	44,29	36,77	36,88	39,81	35,3	38,25	37,55	40,44	35,38	38,4	36,69			
34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1	34,1		
10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93	10,93		
0,562	0,536	0,581	4	3	0,397	0,094	0,585	0,113	0,407	0,49	0,005	0,173	0,495	0,473	0,474	0,084	0,058	0,449	0,493	0,509	0,441	0,523	0,142	0,491	0,468	0,58	0,068	0,509	0,495			
0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4		
VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK	TIDAK	VALID	TIDAK	VALID	VALID	TIDAK	TIDAK	VALID	VALID	VALID	TIDAK	TIDAK	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID		
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60			

### UJI RELIABILITAS SOAL UJI COBA

No.	Kode	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	UCS-1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0		
2	UCS-2	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1			
3	UCS-3	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0			
4	UCS-4	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0			
5	UCS-5	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0			
6	UCS-6	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1			
7	UCS-7	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1			
8	UCS-8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1		
9	UCS-9	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1			
10	UCS-10	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0			
11	UCS-11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1			
12	UCS-12	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1			
13	UCS-13	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1			
14	UCS-14	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1		
15	UCS-15	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1		
16	UCS-16	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1		
17	UCS-17	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1		
18	UCS-18	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1		
19	UCS-19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1		
20	UCS-20	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1		
21	UCS-21	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1		
22	UCS-22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
23	UCS-23	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0		
24	UCS-24	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
25	UCS-25	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1		
26	UCS-26	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
27	UCS-27	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0		
28	UCS-28	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1		
29	UCS-29	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1		
30	UCS-30	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
31	UCS-31	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	
32	UCS-32	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	
Jumlah soal benar		23	20	15	14	23	27	26	19	11	28	22	21	11	25	21	21	20	22	14	14	9	10	14	24	23	27	10	16	17	24			
Jumlah soal salah		9	12	17	18	9	5	6	13	21	4	10	11	21	7	11	11	12	10	18	18	23	22	18	8	9	5	22	16	15	8			
p= Proporsi yang menjaw		0,72	0,63	0,47	0,44	0,72	0,84	0,81	0,59	0,34	0,88	0,69	0,66	0,34	0,78	0,66	0,66	0,63	0,69	0,44	0,44	0,28	0,31	0,44	0,75	0,72	0,84	0,31	0,50	0,53	0,75			
q= Proporsi yang menjaw		0,28	0,38	0,53	0,56	0,28	0,16	0,19	0,41	0,66	0,13	0,31	0,34	0,66	0,22	0,34	0,34	0,38	0,31	0,56	0,56	0,72	0,69	0,56	0,25	0,28	0,16	0,69	0,50	0,47	0,25			
p x q		0,20	0,23	0,25	0,25	0,20	0,13	0,15	0,24	0,23	0,11	0,21	0,23	0,23	0,17	0,23	0,23	0,23	0,21	0,25	0,25	0,20	0,21	0,25	0,19	0,20	0,13	0,21	0,25	0,25	0,19			
jumlah p x q		12,89																																
varians		0,2454726																																
reliabilitas		0,9975763																																
r tabel		0,404																																
kriteria soal		tinggi																																

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Total		
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	34	
1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	30	
1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	16		
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	18		
1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	31		
1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	21		
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	36	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	44		
0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	31	
0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	18		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	39		
1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	28	
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	42	
0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	22	
1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	40	
0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	29		
0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	39	
0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	34	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	47	
1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	46	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	44
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	52
1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	36
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	15	
1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	41	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	50	
1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	39	
0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	16	
1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	46	
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	49	
0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	25	
0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	33	
20	15	17	20	22	19	18	20	6	22	15	12	9	23	19	18	11	9	20	7	26	24	16	20	20	22	16	8	20	26			
12	17	15	12	10	13	14	12	26	10	17	20	23	9	13	14	21	23	12	25	6	8	16	12	12	10	16	24	12	6			
0,63	0,47	0,53	0,63	0,69	0,59	0,56	0,63	0,19	0,69	0,47	0,38	0,28	0,72	0,59	0,56	0,34	0,28	0,63	0,22	0,81	0,75	0,50	0,63	0,63	0,69	0,50	0,25	0,63	0,81			
0,38	0,53	0,47	0,38	0,31	0,41	0,44	0,38	0,81	0,31	0,53	0,63	0,72	0,28	0,41	0,44	0,66	0,72	0,38	0,78	0,19	0,25	0,50	0,38	0,38	0,31	0,50	0,75	0,38	0,19			
0,23	0,25	0,25	0,23	0,21	0,24	0,25	0,23	0,15	0,21	0,25	0,23	0,20	0,20	0,24	0,25	0,23	0,20	0,23	0,17	0,15	0,19	0,25	0,23	0,23	0,21	0,25	0,19	0,23	0,15			

### UJI TARAF KESUKARAN SOAL UJI COBA

No.	Kode	Butir Soal																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	UCS-1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0
2	UCS-2	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1
3	UCS-3	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	
4	UCS-4	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	
5	UCS-5	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	
6	UCS-6	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	
7	UCS-7	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	
8	UCS-8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	
9	UCS-9	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	
10	UCS-10	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	
11	UCS-11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	
12	UCS-12	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	
13	UCS-13	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	
14	UCS-14	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1
15	UCS-15	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
16	UCS-16	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1
17	UCS-17	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
18	UCS-18	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
19	UCS-19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1
20	UCS-20	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
21	UCS-21	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
22	UCS-22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	UCS-23	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0
24	UCS-24	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
24	UCS-25	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1
24	UCS-26	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	UCS-27	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0
24	UCS-28	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1
24	UCS-29	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1
24	UCS-30	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	UCS-31	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1
24	UCS-32	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1
J5	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
B = Jml Benar		23	20	15	14	23	27	26	19	11	28	22	21	11	25	21	21	20	22	14	14	9	10	14	24	23	27	10	16	17	24	
P		0,719	0,625	0,219	0,438	0,719	0,844	0,813	0,594	0,344	0,875	0,688	0,656	0,250	0,781	0,656	0,656	0,625	0,688	0,438	0,438	0,281	0,183	0,438	0,750	0,656	0,844	0,219	0,500	0,531	0,750	
Kriteria P		SEDANG	SEDANG	SUKAR	SEDANG	MUDAH	MUDAH	MUDAH	SEDANG	SEDANG	MUDAH	SEDANG	SEDANG	SUKAR	MUDAH	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SUKAR	SUKAR	SEDANG	MUDAH	SEDANG	MUDAH	SUKAR	SEDANG	SEDANG	MUDAH
Nomor Soal		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60		
0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	
0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0		
0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	
0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	
1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	
1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	
1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	
1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	
1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	
1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	
32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32		
24	20	15	17	20	22	19	18	20	6	22	15	12	9	23	19	18	11	9	20	7	26	24	16	20	20	22	16	8	20	26		
0,750	0,625	0,250	0,531	0,625	0,688	0,594	0,563	0,625	0,188	0,688	0,183	0,375	0,281	0,719	0,594	0,563	0,344	0,281	0,625	0,219	0,813	0,750	0,281	0,625	0,625	0,688	0,281	0,250	0,625	0,813		
MUDAH	SEDANG	SUKAR	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SUKAR	SEDANG	SUKAR	SEDANG	SUKAR	MUDAH	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SUKAR	SEDANG	SUKAR	MUDAH	MUDAH	SUKAR	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SUKAR	SUKAR	SEDANG	MUDAH		
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60		

## SOAL UJI COBA

No.	Nama Siswa	Butir Soal																																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
22	UCS-22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	UCS-26	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	UCS-30	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	UCS-19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	
20	UCS-20	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
24	UCS-29	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	
8	UCS-8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	
21	UCS-21	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	UCS-13	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
24	UCS-25	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	
15	UCS-15	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
11	UCS-11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	
17	UCS-17	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
24	UCS-27	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	
7	UCS-7	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	UCS-23	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	
1	UCS-1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	
18	UCS-18	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
24	UCS-32	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	
5	UCS-5	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	
9	UCS-9	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	
2	UCS-2	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	
16	UCS-16	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	
12	UCS-12	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	
24	UCS-31	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	
14	UCS-14	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	
6	UCS-6	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	
4	UCS-4	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	
10	UCS-10	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	
3	UCS-3	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	
24	UCS-28	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	
24	UCS-24	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	
JA		16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
JB		16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
BA		15	11	11	8	11	16	15	13	8	16	15	10	8	14	11	14	13	14	6	10	7	7	7	15	15	16	9	12	11	14	14	14	
BB		8	9	4	6	12	11	11	6	3	12	7	11	3	11	10	7	7	8	8	4	2	3	7	9	8	11	1	4	6	10	10	10	
PA		0,938	0,688	0,688	0,5	0,688	1	0,938	0,813	0,5	1	0,938	0,625	0,5	0,875	0,688	0,875	0,813	0,875	0,375	0,625	0,438	0,438	0,438	0,938	0,938	1	0,563	0,75	0,688	0,875	0,875		
PB		0,5	0,563	0,25	0,375	0,75	0,688	0,688	0,375	0,188	0,75	0,438	0,688	0,188	0,688	0,625	0,438	0,438	0,5	0,5	0,25	0,125	0,188	0,438	0,563	0,5	0,688	0,063	0,25	0,375	0,625	0,625		
D		0,438	0,125	0,438	0,125	-0,063	0,313	0,25	0,438	0,313	0,25	0,5	-0,063	0,313	0,188	0,063	0,438	0,375	0,375	-0,125	0,375	0,313	0,25	0	0,375	0,438	0,313	0,5	0,5	0,313	0,25	0,25	0,25	
Klasifikasi D		BAIK	JELEK	BAIK	JELEK	JELEK	CUKUP	CUKUP	BAIK	CUKUP	CUKUP	BAIK	JELEK	CUKUP	JELEK	JELEK	BAIK	CUKUP	CUKUP	JELEK	CUKUP	CUKUP	CUKUP	JELEK	CUKUP	BAIK	CUKUP	BAIK	BAIK	BAIK	CUKUP	CUKUP	CUKUP	

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1			
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1		
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1		
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1		
1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1		
1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1		
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1		
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1		
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	
1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	
1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1		
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	
0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1		
1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1		
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1		
1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	
0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	
0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	
0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	
1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	
0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	
1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	
0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	
0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	
1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	
0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
15	12	13	13	15	12	9	13	3	13	11	6	6	15	13	12	6	5	14	6	15	15	13	10	13	14	12	4	14	16	16		
5	3	4	7	7	7	9	7	3	9	4	6	3	8	6	6	5	4	6	1	11	9	3	10	7	8	4	4	6	10	10		
0,938	0,75	0,813	0,813	0,938	0,75	0,563	0,813	0,188	0,813	0,688	0,375	0,375	0,938	0,813	0,75	0,375	0,313	0,875	0,375	0,938	0,938	0,813	0,625	0,813	0,875	0,75	0,25	0,875	1			
0,313	0,188	0,25	0,438	0,438	0,438	0,563	0,438	0,188	0,563	0,25	0,375	0,188	0,5	0,375	0,375	0,313	0,25	0,375	0,063	0,688	0,563	0,188	0,625	0,438	0,5	0,25	0,25	0,375	0,625			
0,625	0,563	0,563	0,375	0,5	0,313	0	0,375	0	0,25	0,438	0	0,188	0,438	0,438	0,375	0,063	0,063	0,5	0,313	0,25	0,375	0,625	0	0,375	0,375	0,5	0	0,5	0,375			
BAIK	BAIK	BAIK	CUKUP	BAIK	CUKUP	JELEK	CUKUP	JELEK	CUKUP	BAIK	JELEK	JELEK	BAIK	BAIK	CUKUP	JELEK	JELEK	BAIK	CUKUP	CUKUP	CUKUP	BAIK	JELEK	CUKUP	CUKUP	BAIK	JELEK	BAIK	CUKUP			



## Lampiran 12. Analisis Hasil Uji Taraf Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Uji Coba

### 1. Uji Taraf Kesukaran Soal Uji Coba

=

Keterangan:

I = indeks kesulitan untuk setiap butir soal

B = banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

N = banyaknya siswa yang memberikan jawaban pada soal yang dimaksudkan

Kriteria indeks kesulitan soal itu adalah sbb:

0.00 - 0,30 soal kategori sukar,

0.31 - 0,70 soal kategori sedang,

0.71 - 1,00 soal kategori mudah

(Sudjana, 2009:137)

Perhitungan:

Berikut merupakan salah satu contoh perhitungan indeks kesukaran pada soal nomor 1 menggunakan Ms. Excel diperoleh hasil  $I = 0,719$ , maka indeks kesukaran butir soal nomor 1 termasuk kriteria mudah.

## 2. Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba

$$D = \frac{J_a - J_b}{J_a + J_b} = Pa - Pb$$

Keterangan:

D = daya beda soal

Ja = banyaknya peserta kelompok atas

Jb = banyaknya peserta kelompok bawah

Ba = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

Bb = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Pa = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

Pb = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto, 2012: 232)

Klasifikasi daya pembeda (Arikunto, 2012: 232):

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

Perhitungan:

Berikut merupakan salah satu contoh perhitungan daya pembeda pada soal nomor 1 menggunakan Excel diperoleh hasil:

$$D = \frac{J_a - J_b}{J_a + J_b} = Pa - Pb$$

$$= \frac{0,938 - 0,5}{0,938 + 0,5}$$

$$= 0,438$$

D= 0,438, maka daya pembeda butir soal nomor 1 termasuk kriteria baik.

**Lampiran 13. Soal Pretest dan Posttest**

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

---

---

**SOAL PRETEST/POSTEST**

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : IV

Tipe Soal : Pilihan Ganda

***Petunjuk pengerjaan soal:***

1. *Berdoa sebelum mengerjakan soal.*
2. *Isilah identitas nama pada lembar jawab!*
3. *Bacalah soal dengan teliti!*
4. *Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!*
5. *Isilah pada lembar jawab!*



Masyarakat kota dan desa saling membutuhkan dan saling bergantung, maka seharusnya saling ....

- a. hidup rukun
- b. tidak peduli
- c. egois
- d. bersaing

2. Hal berikut yang merupakan ciri manusia sebagai makhluk individu adalah...
  - a. menjalin hubungan dengan lingkungan sekitar
  - b. memiliki kepribadian yang berbeda-beda
  - c. keharusan untuk memenuhi kebutuhan hidup
  - d. keinginan untuk bersosialisasi dan bermasyarakat
3. Keperluan tersier (tambahan/mewah) adalah keperluan yang . . . .
  - a. tidak harus dipenuhi semuanya
  - b. segera untuk dipenuhi
  - c. wajib dipenuhi
  - d. jangan sampai tidak terpenuhi
4. Tidak semua interaksi manusia dengan alam berdampak baik bagi alam. Perilaku masyarakat yang suka membuang sampah sembarangan misalnya dapat...
  - a. dapat merusak lingkungan alam di sekitarnya
  - b. membuang sampah di sungai
  - c. merusak manusia
  - d. membuang sampah di laut
5. Interaksi manusia dengan lingkungan yang kurang baik, juga dapat menyebabkan beberapa bencana yang merugikan manusia diantaranya, kecuali
  - a. terjadi banjir sampah
  - b. kegiatan manusia
  - c. bencana tanah longsor
  - d. kebakaran hutan
6. Manusia merupakan makhluk individu dan *makhluk sosial* , arti kata yang bercetak miring adalah.....
  - a. makhluk yang hidup sendiri.
  - b. Makhluk yang hidup berinteraksi dengan masyarakat
  - c. Makhluk yang tidak berinteraksi dengan masyarakat
  - d. Makhluk tunggal

7. Menurut kodratnya manusia adalah, kecuali...
  - a. makhluk sosial.
  - b. Makhluk yang membutuhkan orang lain
  - c. Makhluk bersosial
  - d. Makhluk tunggal
8. Yang termasuk contoh perubahan kehidupan manusia dalam bidang pendidikan dengan Kemajuan IPTEK adalah.....
  - a. Sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka .
  - b. Sistem pembelajaran tidak sengaja
  - c. Sistem pembelajaran di ruangan
  - d. Sistem pembelajaran setara
9. Indonesia memiliki banyak pulau, maka Indonesia disebut Negara ...
  - a. Maritime
  - b. Kepulauan
  - c. Agraris
  - d. Industri
- 10.



Desa adat osing berada di ... .

- a. Jember
- b. Banyuwangi
- c. Banjarnegara
- d. Bali

11. Masjid Agung Demak ini didirikan oleh . . .
  - a. Raden Patah
  - b. Sunan Kudus
  - c. Sunan Kalijaga
  - d. Sunan Giri
12. Puncak kejayaan kerajaan Aceh terjadi pada masa pemerintahan . . .
  - a. Sulta Agung
  - b. Sultan Hamengkubuwono
  - c. Sultan Iskandar Muda
  - d. Sultan Ageng Tirtayasa
13. Kerajaan Islam tertua di Indonesia adalah . . .
  - a. Samudra Pasai
  - b. Demak
  - c. Gowa Talo
  - d. Banten
14. Indonesia merupakan negara agraris, karena sebagian besar penduduknya bekerja sebagai ....
  - a. Petani
  - b. Pedagang
  - c. Nelayan
  - d. Pengusaha
15. Dampak pengkapan ikan menggunakan bahan peledak adalah ....
  - a. ikan menjadi tidak enak rasanya
  - b. harga ikan menjadi murah
  - c. populasi ikan terancam cepat punah
  - d. berbagai macam ikan tidak disukai konsumen
16. Berikut ini yang termasuk dampak terjadinya kemiskinan adalah ....
  - a. kesejahteraan masyarakat meningkat
  - b. gizi buruk pada balita
  - c. lapangan pekerjaan banyak tersedia
  - d. kualitas pendidikan maju

17. Angka kelahiran yang tinggi dan angka kematian yang rendah akan menyebabkan terjadinya ....
- a. pertumbuhan penduduk yang tinggi
  - b. pertumbuhan penduduk yang rendah
  - c. persebaran penduduk yang tidak merata
  - d. peningkatan pendapatan
18. Program yang dilaksanakan untuk mengatasi masalah kependudukan adalah program ....
- a. pendidikan dasar 9 tahun
  - b. pancausaha tani
  - c. transmigrasi
  - d. reboisasi
19. Lingkungan alam dapat terus dimanfaatkan oleh manusia jika ....
- a. Manusia membunuh semua hewan pengganggu
  - b. Manusia menjaga kelestarian alam dengan baik
  - c. Manusia menanam pohon di sepanjang sungai
  - d. Menggunkan tenaga mesin yang modern
20. Berikut ini adalah contoh kegiatan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan alam untuk mendapatkan penghasilan, kecuali ....
- a. Kerja bakti
  - b. Bercocok tanam
  - c. Berkebun
  - d. Beternak
21. Interaksi manusia yang berdampak negatif bagi lingkungan alam seperti ....
- a. Bercocok tanam di sawah
  - b. Memancing ikan di danau
  - c. Membuang sampah ke sungai
  - d. Membuat selokan yang besar

22. Membuka lahan pertanian dengan cara membakar hutan dapat menyebabkan...
- Habitat hewan menjadi rusak
  - Kualitas kayu yang dibakar menjadi kuat
  - Lahan menjadi tidak subur
  - Populasi jumlah hewan meningkat
23. Bencana yang bisa diakibatkan karena perbuatan manusia sendiri antara lain....
- Tanah longsor karena memasang jaring di sungai
  - Banjir karena menebang hutan sampai gundul
  - Gempa bumi karena menggali sumur yang dalam
  - Tsunami karena menangkap ikan di tengah laut
24. Lingkungan manusia terdiri atas lingkungan masyarakat dan ....
- lingkungan social
  - lingkungan ekonomi
  - lingkungan alam
  - lingkungan kerja
25. Akibat interaksi antara manusia dan lingkungan alam yang kurang baik menyebabkan...
- bencana gunung meletus
  - banyaknya pengangguran
  - maraknya kejahatan
  - bencana banjir

26.




Bercocok tanam di sawah maupun ladang, merupakan interaksi manusia dengan lingkungan alam yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ...

- Sandang
- Pangan
- Industry
- obat-obatan



27. Berikut ini yang termasuk kelompok pertanian adalah....
- Perikanan
  - Perkebunan
  - Persawahan
  - Industry
28. Pemanfaat hasil laut yang diperbolehkan contohnya....
- menangkap ikan dengan bahan peledak
  - mengambil terumbu karang sebanyak-banyaknya
  - menangkap ikan dengan jala
  - menangkap ikan dengan pukat harimau
29. Tradisi adat suronan dengan memberikan sedekah bumi ke lautan di daerah Pemalang disebut acara...
- Baritan
  - Kokoratan
  - Sammy
  - Ruwatan
30. Sedekah bumi yang diberikan ke lautan pada acara Baritan adalah...
- Bunga 7 rupa
  - Kepala Kerbau
  - Kepala Sapi
  - Hasil Bumi

31.  Ibukota Provinsi Jawa Tengah adalah...
- Palu
  - Makasar
  - Mamuju
  - Semarang

32. Daerah pemalang adalah daerah dengan penghasil terbesar...
- Buah Nanas
  - Buah Jambu air
  - Buah Durian
  - Buah Rambutan
33. Menawarkan harga jual terendah dari nelayan kepada pembeli, merupakan peran dari... di tempat pelelangan ikan
- Pembeli
  - Penjual
  - Tengkulak
  - Juru lelang
34. Kegiatan tawar menawar terjadi di ...
- Pasar
  - Supermarket
  - warung makan
  - Toko kelontong
35. Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial karena...
- bisa hidup sendiri memenuhi kebutuhannya
  - bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain
  - tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain
  - tak bisa hidup tanpa adanya makanan dan minuman
36. Makanan khas Jogjakarta yang terbuat dari buah nangka muda disebut...
- Gudeg
  - Empek-empek
  - Kapal selam
  - Ketoprak
37. Jika disekitar kita terjadi masalah sosial maka harus segera ...
- Dilanjutkan
  - Dipertahankan
  - Diselesaikan
  - Diperlihatkan

38. Di bawah ini yang termasuk contoh permasalahan sosial budaya di lingkungan sekitar kita adalah..

- a. hidup sendiri tanpa bantuan orang lain
- b. harga sembako melonjak tinggi
- c. lapangan pekerjaan semakin sempit
- d. Anak muda sekarang enggan mempelajari budayanya

39. Berikut ini yang termasuk kegiatan recycle sampah adalah...

- a. mengubah botol air mineral menjadi vas bunga
- b. menjual botol mineral ke pemulung
- c. memperbanyak mengkonsumsi air mineral dalam kemasan botol
- d. memakai kembali botol air mineral

40.



Perhatikan gambar disamping!

Kegiatan disamping termasuk kedalam kegiatan bersosial dimasyarakat yang biasa disebut dengan...

- a. Bercocok tanam
- b. Senam sehat
- c. Gotong royong
- d. Festival adat

**KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST DAN POSTTEST**

1. A	21. C
2. B	22. A
3. A	23. B
4. A	24. C
5. B	25. D
6. B	26. B
7. D	27. C
8. A	28. C
9. B	29. A
10. B	30. B
11. A	31. D
12. C	32. A
13. A	33. D
14. A	34. A
15. C	35. C
16. B	36. A
17. A	37. C
18. C	38. D
19. B	39. A
20. A	40. C

**Lampiran 14. Pedoman Penskoran Soal Pretest dan Posttest****PEDOMAN PENSKORAN SOAL PRETEST DAN POSTEST**

Soal pilihan ganda:

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0
3. Skor maksimal 40
4. Skor minimal 0

Penilaian:

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

**Lampiran 15. Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen**

**DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST KELAS EKSPERIMEN**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Kode</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
1.	A. A. A	C1	67,5	80,0
2.	A. D. P	C2	57,5	65,0
3.	A.	C3	65,0	70,0
4.	A. T.	C4	70,0	77,5
5.	C. M. A.	C5	47,5	65,0
6.	C. A.	C6	47,5	72,5
7.	C. M. R.	C7	62,5	72,5
8.	D. D. U	C8	82,5	87,5
9.	D. H.	C9	52,5	75,0
10.	D. A. S.	C10	55,0	65,0
11.	F. A.	C11	45,0	72,5
12.	F.	C12	80,0	82,5
13.	F. As.	C13	57,5	70,0
14.	F. N. H.	C14	70,0	80,0
15.	I. F.	C15	57,5	72,5
16.	I. B.	C16	57,5	67,5
17.	K. A.	C17	60,0	70,0
18.	K. L.	C18	50,0	75,0
19.	M. A.	C19	42,5	60,0
20.	M. Al.	C20	72,5	75,0
21.	M. A. T.	C21	45,0	72,5
22.	N. O.	C22	45,0	70,0
23.	P. M.	C23	47,5	65,0
24.	R. P.	C24	75,0	82,5
25.	R. J. P.	C25	50,0	70,0
26.	S. N. A.	C26	45,0	62,5
27.	S. S. H.	C27	65,0	77,5
28.	S. A. Y.	C28	70,0	90,0
29.	T. F.	C29	42,5	62,5
30.	U. N. L.	C30	47,5	70,0
31.	U. S.	C31	57,5	72,5
32.	V. R. P.	C32	47,5	67,5
33.	Y. Z. P.	C33	57,5	82,5
34.	M. Z. F.	C34	75,0	85,0

## Lampiran 16. Nilai Pertest Kelas Eksperimen

## NILAI PERTEST KELAS EKSPERIMEN

## 1. Nilai Tertinggi

82,5

Nama : Daffa Ujaya Ulhaq  
 Kelas : V (Lima)  
 Nomor : .....

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

B = 33

## LEMBAR JAWAB PRETEST

1	<del>X</del>	B	C	D
2	A	<del>X</del>	C	D
3	<del>X</del>	B	C	D
4	<del>X</del>	B	C	D
5	A	<del>X</del>	C	D
6	A	<del>X</del>	C	D
7	A	B	C	<del>X</del>
8	<del>X</del>	B	C	D
9	A	<del>X</del>	C	D
<del>10</del>	A	B	<del>X</del>	D
11	<del>X</del>	B	C	D
12	A	B	<del>X</del>	D
13	<del>X</del>	B	C	D
14	<del>X</del>	B	C	D
15	A	B	<del>X</del>	D
16	A	<del>X</del>	C	D
17	<del>X</del>	B	C	D
<del>18</del>	A	B	C	<del>X</del>
<del>19</del>	A	B	<del>X</del>	D
<del>20</del>	A	<del>X</del>	C	D

21	A	B	<del>X</del>	D
22	<del>X</del>	<del>X</del>	C	D
23	A	<del>X</del>	C	D
24	A	B	<del>X</del>	D
25	A	B	C	<del>X</del>
26	A	<del>X</del>	C	D
27	A	B	<del>X</del>	D
28	A	B	<del>X</del>	D
<del>29</del>	A	<del>X</del>	C	D
<del>30</del>	<del>X</del>	B	C	D
<del>31</del>	A	B	<del>X</del>	D
32	<del>X</del>	B	C	D
33	A	B	C	<del>X</del>
34	<del>X</del>	B	C	D
35	A	B	<del>X</del>	D
36	<del>X</del>	B	C	D
37	A	B	<del>X</del>	D
38	A	B	C	<del>X</del>
39	<del>X</del>	B	C	D
40	A	B	<del>X</del>	D

## 2. Nilai Terendah

42,5

Nama : T. Ryafator  
 Kelas : 5  
 Nomor : 35

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

B = 17

## LEMBAR JAWAB PRETEST

1	X	B	C	D
2	A	X	C	D
3	X	B	C	D
4	A	B	X	D
<del>5</del>	A	B	X	D
<del>6</del>	A	B	C	X
7	A	B	C	X
<del>8</del>	A	B	X	D
<del>9</del>	X	B	C	D
<del>10</del>	X	B	C	D
<del>11</del>	A	X	C	D
<del>12</del>	A	B	C	X
<del>13</del>	A	X	C	D
14	X	B	C	D
15	A	B	X	D
16	A	X	C	D
17	X	B	C	D
<del>18</del>	A	X	C	D
<del>19</del>	A	B	X	D
<del>20</del>	A	B	C	X

21	A	B	X	D
22	X	B	C	D
23	A	X	C	D
24	A	B	X	D
<del>25</del>	A	B	X	D
<del>26</del>	A	X	C	D
<del>27</del>	A	B	C	X
<del>28</del>	A	X	C	D
<del>29</del>	X	B	C	D
<del>30</del>	A	B	X	D
<del>31</del>	X	B	C	D
<del>32</del>	A	B	C	X
<del>33</del>	X	B	C	D
<del>34</del>	A	B	C	X
<del>35</del>	A	B	C	X
<del>36</del>	A	B	X	D
37	A	B	X	D
38	A	B	C	X
39	X	B	C	D
40	A	B	X	D



## Lampiran 17. Nilai Posttest Kelas Eksperimen

## NILAI POSTTEST KELAS EKSPERIMEN

## 1. Nilai Tertinggi

90

Nama : Shafqa Auliyah  
 Kelas : V (Ipa)  
 Nomor : .....

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

B = 36

## LEMBAR JAWAB POSTTEST

1	<del>A</del>	B	C	D
2	A	<del>B</del>	C	D
3	<del>A</del>	B	<del>C</del>	D
4	<del>A</del>	B	C	D
5	A	<del>B</del>	C	D
6	A	<del>B</del>	C	D
7	A	B	C	<del>D</del>
8	<del>A</del>	B	C	D
9	A	B	<del>C</del>	D
10	A	B	<del>C</del>	D
11	<del>A</del>	B	C	D
12	A	B	<del>C</del>	D
13	A	B	<del>C</del>	D
14	<del>A</del>	B	C	D
15	A	B	<del>C</del>	D
16	A	<del>B</del>	C	D
17	<del>A</del>	B	C	D
18	A	B	<del>C</del>	D
19	A	<del>B</del>	C	D
20	<del>A</del>	B	C	D

21	A	B	<del>C</del>	D
22	<del>A</del>	B	C	D
23	A	<del>B</del>	C	D
24	A	B	<del>C</del>	D
25	<del>A</del>	B	C	<del>D</del>
26	A	<del>B</del>	C	D
27	A	B	<del>C</del>	D
28	A	B	<del>C</del>	D
29	<del>A</del>	B	C	D
30	A	<del>B</del>	C	D
31	A	B	C	<del>D</del>
32	A	<del>B</del>	C	D
33	A	B	C	<del>D</del>
34	<del>A</del>	B	C	D
35	A	B	<del>C</del>	D
36	<del>A</del>	B	C	D
37	A	B	<del>C</del>	D
38	A	B	C	<del>D</del>
39	<del>A</del>	B	C	D
40	A	B	<del>C</del>	D

## 2. Nilai Terendah

60

Nama : marwan A.  
 Kelas : V (Lima)  
 Nomor : .....

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

B : 24

## LEMBAR JAWAB POSTEST

1	X	B	C	D
2	A	X	C	D
3	X	B	C	D
4	X	B	C	D
5	A	X	C	D
6	A	X	C	D
7	A	X	C	D
8	A	B	X	D
9	A	B	C	X
10	A	B	C	X
11	X	B	C	D
12	A	B	X	D
13	X	B	C	D
14	X	B	C	D
15	A	X	C	D
16	A	B	X	D
17	X	B	C	D
18	A	B	C	X
19	A	X	C	D
20	X	B	C	D

21	A	B	C	X
22	X	B	C	D
23	A	X	C	D
24	A	B	X	D
25	A	B	C	X
26	A	B	X	D
27	A	B	X	D
28	A	B	X	D
29	X	B	C	D
30	A	B	C	X
31	X	B	C	D
32	A	B	C	X
33	X	B	C	D
34	A	X	C	D
35	A	X	C	D
36	X	B	C	D
37	A	B	X	D
38	A	B	X	D
39	X	B	C	D
40	A	B	X	D

**Lampiran 18. Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol**

**DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST KELAS KONTROL**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Kode</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
1.	K. A.	A1	42,5	60,0
2.	A. A. S.	A2	52,5	65,0
3.	A. K.	A3	60,0	70,0
4.	A. D. R.	A4	72,5	82,5
5.	A. O.	A5	47,5	65,0
6.	A. Z. L.	A6	50,0	62,5
7.	B. A. S. H.	A7	65,0	72,5
8.	C. B. S.	A8	62,5	70,0
9.	C. D. P.	A9	60,0	65,0
10.	D. N. R. P.	A10	45,0	62,5
11.	D. N. A.	A11	52,5	70,0
12.	D. A.	A12	60,0	77,5
13.	H. S.	A13	65,0	67,5
14.	I. R.	A14	52,5	62,5
15.	L. W.	A15	50,0	62,5
16.	M. F. S.	A16	60,0	62,5
17.	N. P. A.	A17	55,0	70,0
18.	N. N. R.	A18	42,5	60,0
19.	N. M. K.	A19	67,5	80,0
20.	N. D. A.	A20	52,5	67,5
21.	N. Z. L.	A21	50,0	65,0
22.	N. A.	A22	67,5	72,5
23.	N. N. A.	A23	55,0	67,5
24.	N. G. A.	A24	60,0	75,0
25.	S. I. M.	A25	47,5	65,0
26.	S. A. P.	A26	52,5	70,0
27.	S. A.	A27	57,5	67,5
28.	S. W. F.	A28	75,0	77,5
29.	T. A. K.	A29	45,0	70,0
30.	W. A. H.	A30	62,5	70,0
31.	W. I. A.	A31	60,0	72,5

Lampiran 19. Nilai Pertest Kelas Kontrol

75

Nama : SHAFIRA WALDAH PARULHAI  
 Kelas : V 5 lima  
 Nomor : .....

B = 30

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

LEMBAR JAWAB PRETEST

1	<del>A</del>	B	C	D
2	A	<del>B</del>	C	D
3	<del>A</del>	B	C	D
4	<del>A</del>	B	C	D
5	A	B	C	<del>D</del>
6	A	B	<del>C</del>	D
7	A	B	C	<del>D</del>
8	<del>A</del>	B	C	D
9	A	<del>B</del>	C	D
10	A	<del>B</del>	C	D
11	A	B	<del>C</del>	D
12	A	B	<del>C</del>	D
13	<del>A</del>	B	C	D
14	<del>A</del>	B	C	D
15	A	B	<del>C</del>	D
16	A	<del>B</del>	C	D
17	<del>A</del>	B	C	D
18	<del>A</del>	B	C	D
19	A	<del>B</del>	C	D
20	<del>A</del>	B	C	D

21	A	B	<del>C</del>	D
22	<del>A</del>	B	C	D
23	A	<del>B</del>	C	D
24	A	B	<del>C</del>	D
25	A	B	C	<del>D</del>
26	A	<del>B</del>	C	D
27	A	B	C	<del>D</del>
28	A	B	<del>C</del>	D
29	A	B	<del>C</del>	D
30	<del>A</del>	B	C	D
31	<del>A</del>	B	C	D
32	A	<del>B</del>	C	D
33	A	B	<del>C</del>	D
34	<del>A</del>	B	C	D
35	A	B	<del>C</del>	D
36	<del>A</del>	B	C	D
37	A	B	<del>C</del>	D
38	A	B	C	<del>D</del>
39	<del>A</del>	B	C	D
40	A	B	<del>C</del>	D

## 2. Nilai Terendah

42,5

Nama Khairul AnamKelas : V

Nomor : .....

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

B = 17

## LEMBAR JAWAB PRETEST

1	X	B	C	D
2	A	X	C	D
3	X	B	C	D
<del>4</del>	A	B	X	D
<del>5</del>	A	B	X	D
<del>6</del>	A	B	C	X
7	A	B	C	X
<del>8</del>	A	B	X	D
<del>9</del>	X	B	C	D
<del>10</del>	X	B	C	D
<del>11</del>	A	X	C	D
<del>12</del>	A	B	C	X
<del>13</del>	A	X	C	D
14	X	B	C	D
15	A	B	X	D
16	A	X	C	D
17	X	B	C	D
<del>18</del>	A	X	C	D
<del>19</del>	A	B	X	D
<del>20</del>	A	B	C	X

21	A	B	X	D
22	X	B	C	D
23	A	X	C	D
24	A	B	X	D
<del>25</del>	A	B	X	D
<del>26</del>	A	X	C	D
<del>27</del>	A	B	C	X
<del>28</del>	A	X	C	D
<del>29</del>	X	B	C	D
<del>30</del>	A	B	X	D
<del>31</del>	X	B	C	D
<del>32</del>	A	B	C	X
<del>33</del>	X	B	C	D
<del>34</del>	A	B	C	X
35	A	B	X	D
36	X	B	C	D
<del>37</del>	X	B	C	D
38	A	B	C	X
39	X	B	C	D
40	A	B	X	D

## Lampiran 20. Nilai Posttest Kelas Kontrol

## NILAI POSTTEST KELAS KONTROL

## 1. Nilai Tertinggi

**82,5**

Nama : Aira Desty Ramadani  
 Kelas : V Lima  
 Nomor : .....

Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas Ilmu Pendidikan  
 Universitas Negeri Semarang

**B = 33**

---

LEMBAR JAWAB POSTEST

1	<del>A</del>	B	C	D
2	A	<del>B</del>	C	D
3	<del>A</del>	B	C	D
4	<del>A</del>	B	C	D
5	A	B	<del>C</del>	D
6	A	B	<del>C</del>	D
7	A	B	C	<del>D</del>
8	<del>A</del>	B	C	D
9	A	<del>B</del>	C	D
10	A	<del>B</del>	C	D
11	A	<del>B</del>	C	D
12	A	B	<del>C</del>	D
13	<del>A</del>	B	C	D
14	<del>A</del>	B	C	D
15	A	B	<del>C</del>	D
16	A	<del>B</del>	C	D
17	<del>A</del>	B	C	D
18	A	B	C	<del>D</del>
19	A	<del>B</del>	C	D
20	<del>A</del>	B	C	D
21	A	B	<del>C</del>	D
22	<del>A</del>	B	C	D
23	A	<del>B</del>	C	D
24	A	B	<del>C</del>	D
25	A	B	C	<del>D</del>
26	A	<del>B</del>	C	D
27	A	B	<del>C</del>	D
28	A	B	<del>C</del>	D
29	A	<del>B</del>	C	D
30	<del>A</del>	B	C	D
31	A	B	<del>C</del>	D
32	<del>A</del>	B	C	D
33	A	B	C	<del>D</del>
34	<del>A</del>	B	C	D
35	A	B	<del>C</del>	D
36	<del>A</del>	B	C	D
37	A	B	<del>C</del>	D
38	A	B	C	<del>D</del>
39	<del>A</del>	B	C	D
40	A	B	<del>C</del>	D

## 2. Nilai Terendah

60

Nama : KHOIRUL ANAM

Kelas : V

Nomor : .....

B = 24

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## LEMBAR JAWAB POSTEST

1	X	B	C	D
2	A	X	C	D
3	X	B	C	D
<del>4</del>	A	X	C	D
5	A	X	C	D
6	A	X	C	D
<del>7</del>	X	B	C	D
<del>8</del>	A	B	C	X
<del>9</del>	A	B	C	X
<del>10</del>	X	B	C	D
<del>11</del>	A	X	C	D
<del>12</del>	A	B	C	X
13	X	B	C	D
14	X	B	C	D
15	A	B	X	D
<del>16</del>	X	B	C	D
17	X	B	C	D
18	A	B	X	D
19	A	X	C	D
20	X	B	C	D

21	A	B	X	D
22	X	B	C	D
23	A	X	C	D
<del>24</del>	A	B	C	X
<del>25</del>	X	B	C	D
<del>26</del>	A	B	C	X
27	A	B	X	D
28	A	B	X	D
29	X	B	C	D
30	A	X	C	D
<del>31</del>	A	X	C	D
<del>32</del>	A	B	C	X
<del>33</del>	A	X	C	D
<del>34</del>	A	B	C	X
<del>35</del>	A	X	C	D
36	X	B	C	D
37	A	B	X	D
38	A	B	C	X
39	X	B	C	D
40	A	B	X	D

**Lampiran 21. Uji Normalitas Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen**

**UJI NORMALITAS NILAI PRETEST KELAS KONTROL DAN  
EKSPERIMEN**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	,136	31	,151	,934	31	,055
Kontrol	,127	31	,200*	,970	31	,510

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

a. Lilliefors Significance Correction



**Lampiran 22. Uji Homogenitas Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen****UJI HOMOGENITAS NILAI PRETEST KELAS KONTROL DAN  
EKSPERIMEN****Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,923	13	49	,500

**Lampiran 23. Uji Normalitas Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen**

**UJI NORMALITAS NILAI POSTTEST KELAS KONTROL DAN EKSPERIMEN**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	,150	31	,075	,962	31	,330
Kontrol	,147	31	,084	,946	31	,117

a. Lilliefors Significance Correction

**Lampiran 24. Uji Homogenitas Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen****UJI HOMOGENITAS NILAI POSTTEST KELAS KONTROL DAN  
EKSPERIMEN****Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,545	9	52	,835

## Lampiran 25. Analisis Uji Hipotesis

### ANALISIS UJI HIPOTESIS

Data posttest dihitung menggunakan *Ms. Excel*. Kriteria pengujian menurut Priyatno (2017:201) yaitu apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak.  $t_{tabel}$  dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikansi  $0,05 : 2 = 0,025$  (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan  $(df)=n-2$ . Kedua data homogen maka hasil perhitungan dapat dilihat pada kolom *Equal variance assumed*. Langkah-langkah yang digunakan yaitu: masukkan data *posttest* pada *Data View*, klik menu *Analyze>Compare Means>Independent Sample T-Test*, pindahkan variabel nilai *posttest* ke *Test Variable(s)* dan variabel kelas ke *Grouping Variable*, klik *Define Groups*, pada *Group 1* isi dengan angka 1 dan *Group 2* dengan angka 2, kemudian klik tombol *Continue* lalu OK. Berikut hasil uji *Independent Sample T-Test*:

#### t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	Variable 1	Variable 2
Mean	73,08823529	68,62903226
Variance	55,32531194	32,84946237
Observations	34	31
Pooled Variance	44,62252643	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	63	
t Stat	2,688089946	
P(T<=t) one-tail	0,004591082	
t Critical one-tail	1,669402222	
P(T<=t) two-tail	0,009182164	
t Critical two-tail	1,998340543	

Simpulan:

Hasil perhitungan menggunakan *Independent Sample T-Test* diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 2,688, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 1,998. Karena  $t_{hitung} = 2,688 > t_{tabel} = 1,998$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Flashcard* lebih efektif dibandingkan model *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pematang.

## Lampiran 26. Uji N Gain Kelas Kontrol

## UJI N GAIN KELAS KONTROL

No	Code	Pretest	Posttest	SMI	n-gain	kriteria
1.	A1	42,5	60,0	100	0,304347826	Sedang
2.	A2	52,5	65,0	100	0,263157895	Rendah
3.	A3	60,0	70,0	100	0,25	Rendah
4.	A4	72,5	82,5	100	0,363636364	Sedang
5.	A5	47,5	65,0	100	0,333333333	Sedang
6.	A6	50,0	62,5	100	0,25	Rendah
7.	A7	65,0	72,5	100	0,214285714	Sedang
8.	A8	62,5	70,0	100	0,2	Sedang
9.	A9	60,0	65,0	100	0,125	Sedang
10.	A10	45,0	62,5	100	0,318181818	Rendah
11.	A11	52,5	70,0	100	0,368421053	Sedang
12.	A12	60,0	77,5	100	0,4375	Sedang
13.	A13	65,0	67,5	100	0,071428571	Rendah
14.	A14	52,5	62,5	100	0,210526316	Rendah
15.	A15	50,0	62,5	100	0,25	Rendah
16.	A16	60,0	62,5	100	0,0625	Rendah
17.	A17	55,0	70,0	100	0,333333333	Sedang
18.	A18	42,5	60,0	100	0,304347826	Sedang
19.	A19	67,5	80,0	100	0,384615385	Sedang
20.	A20	52,5	67,5	100	0,315789474	Sedang
21.	A21	50,0	65,0	100	0,3	Sedang
22.	A22	67,5	72,5	100	0,153846154	Rendah
23.	A23	55,0	67,5	100	0,277777778	Rendah
24.	A24	60,0	75,0	100	0,375	Sedang
25.	A25	47,5	65,0	100	0,333333333	Sedang
26.	A26	52,5	70,0	100	0,368421053	Sedang
27.	A27	57,5	67,5	100	0,235294118	Rendah
28.	A28	75,0	77,5	100	0,1	Rendah
29.	A29	45,0	70,0	100	0,454545455	Sedang
30.	A30	62,5	70,0	100	0,2	Rendah
31.	A31	60,0	72,5	100	0,3125	Sedang
<b>Rata-rata</b>		56,37097	68,62903		0,273262026	<b>Rendah</b>
<b>Varians</b>					0,010015338	

## Lampiran 27. Uji N Gain Kelas Eksperimen

## UJI N GAIN KELAS EKSPERIMEN

No	Code	Pretest	Posttest	SMI	n-gain	kriteria
1.	C1	67,5	80,0	100	0,384615385	Sedang
2.	C2	57,5	65,0	100	0,176470588	Rendah
3.	C3	65,0	70,0	100	0,142857143	Rendah
4.	C4	70,0	77,5	100	0,25	Rendah
5.	C5	47,5	65,0	100	0,333333333	Sedang
6.	C6	47,5	72,5	100	0,476190476	Sedang
7.	C7	62,5	72,5	100	0,266666667	Rendah
8.	C8	82,5	87,5	100	0,285714286	Rendah
9.	C9	52,5	75,0	100	0,473684211	Sedang
10.	C10	55,0	65,0	100	0,222222222	Rendah
11.	C11	45,0	72,5	100	0,5	Sedang
12.	C12	80,0	82,5	100	0,125	Rendah
13.	C13	57,5	70,0	100	0,294117647	Rendah
14.	C14	70,0	80,0	100	0,333333333	Sedang
15.	C15	57,5	72,5	100	0,352941176	Sedang
16.	C16	57,5	67,5	100	0,235294118	Rendah
17.	C17	60,0	70,0	100	0,25	Rendah
18.	C18	50,0	75,0	100	0,5	Rendah
19.	C19	42,5	60,0	100	0,304347826	Sedang
20.	C20	72,5	75,0	100	0,090909091	Rendah
21.	C21	45,0	72,5	100	0,5	Sedang
22.	C22	45,0	70,0	100	0,454545455	Sedang
23.	C23	47,5	65,0	100	0,333333333	Sedang
24.	C24	75,0	82,5	100	0,3	Sedang
25.	C25	50,0	70,0	100	0,4	Sedang
26.	C26	45,0	62,5	100	0,318181818	Sedang
27.	C27	65,0	77,5	100	0,357142857	Sedang
28.	C28	70,0	90,0	100	0,666666667	Sedang
29.	C29	42,5	62,5	100	0,347826087	Sedang
30.	C30	47,5	70,0	100	0,428571429	Sedang
31.	C31	57,5	72,5	100	0,352941176	Sedang
32.	C32	47,5	67,5	100	0,380952381	Sedang
33.	C33	57,5	82,5	100	0,588235294	Sedang
34.	C34	75,0	85,0	100	0,4	Sedang
<b>Rata-rata</b>		57,94118	73,08824		0,347826294	<b>Sedang</b>
<b>Varians</b>					0,016388353	

## Lampiran 28. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

### 1. Kelas Uji Coba



PEMERINTAH KABUPATEN PEMALANG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
KABUPATEN PEMALANG  
**SD NEGERI 02 KALIRANDU**  
Jl. Raya Kalirandu, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang

#### SURAT KETERANGAN

No. **421.2/36/2020**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Henri Susilo, S.Pd.SD  
Jabatan : Kepala SD Negeri 02 Kalirandu  
NIP : 19600128 197911 1 002

membenarkan bahwa yang namanya tercantum dibawah ini:

Nama : Linda Cahyaning Tyas  
NIM : 1401416226  
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan penelitian skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pemalang” di SD Negeri 02 Kalirandu pada tanggal 7 Januari 2020.

Demikian surat ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pemalang, 3 Februari 2020

Kepala SD Negeri 02 Kalirandu



Henri Susilo, S.Pd.SD

NIP 19600128 197911 1 002



## 2. Kelas Kontrol



PEMERINTAH KABUPATEN PEMALANG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
KABUPATEN PEMALANG  
**SD NEGERI 01 KALIRANDU**  
Jl. Raya Kalirandu, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang

### SURAT KETERANGAN

No. **421.2/38/2020**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sriwiyarti, S.Pd.SD  
Jabatan : Kepala SD Negeri 01 Kalirandu  
NIP : 19721003 199903 2 005

membenarkan bahwa yang namanya tercantum dibawah ini:

Nama : Linda Cahyaning Tyas  
NIM : 1401416226  
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas : Universitas Negeri Semarang

telah melakukan penelitian skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pemalang” di SD Negeri 01 Kalirandu pada tanggal 20 – 24 Januari 2020.

Demikian surat ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pemalang, 3 Februari 2020

Kepala SD Negeri 01 Kalirandu

  
Sriwiyarti, S.Pd.SD  
19721003 199903 2 005

### 3. Kelas Eksperimen



PEMERINTAH KABUPATEN PEMALANG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
KABUPATEN PEMALANG  
**SD NEGERI 04 TEMUIRENG**  
Jl. Temuireng Utara, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang

#### SURAT KETERANGAN

No. **421.2/19/2020**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Karjo, S.Pd.SD.  
Jabatan : Kepala SD Negeri 04 Temuireng  
NIP : 19620604 198201 1 004

membenarkan bahwa yang namanya tercantum dibawah ini:

Nama : Linda Cahyaning Tyas  
NIM : 1401416226  
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas : Universitas Negeri Semarang

telah melakukan penelitian skripsi dengan judul "Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pemalang" di SD Negeri 04 Temuireng pada tanggal 27 – 30 Januari 2020.

Demikian surat ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pemalang, 3 Februari 2020

Kepala SD Negeri 04 Temuireng



Karjo, S.Pd.SD.

NIP 19620604 198201 1 004

## Lampiean 29. Dokumentasi

### DOKUMENTASI

#### 1. Kelas Uji Coba

##### PROFIL SEKOLAH DASAR

Nama Sekolah : SDN 02 Kalirandu

Alamat Sekolah : Jl. Raya Kalirandu, Kecamatan Petarukan, Kabupaten  
Pemalang

NSPN : 20324905

Kepala Sekolah : Henri Susilo, S.Pd. SD.



**Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas guna mendapatkan informasi prapenelitian**



**Persiapan berdo'a untuk mengerjakan soal uji coba**



**Membagikan soal uji coba dan lembar jawab**



**Siswa mengerjakan soal uji coba**



**Berdoa setelah selesai mengerjakan soal uji coba**





**Siswa mendengarkan petunjuk mengerjakan soal *pretest***



**Siswa menyimak penjelasan guru tentang materi Bentuk-bentuk interaksi masyarakat**



**Siswa mengerjakan LKPD secara berkelompok**



**Siswa mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas**



**Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran dan mengerjakan soal evaluasi**



**Siswa mengerjakan soal *posttest***



**Peneliti mengamati aktifitas siswa selama pembelajaran di kelas kontrol**



### 3. Kelas Eksperimen

#### PROFIL SEKOLAH DASAR

Nama Sekolah : SDN 04 Temuireng

Alamat Sekolah : Jl. Temuireng Utara, Kecamatan Petarukan,  
Kabupaten Pematang

NSPN : 20323994

Kepala Sekolah : Karjo, S.Pd. SD.



**Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas guna mendapatkan informasi prapenelitian**



**Siswa mengerjakan soal *pretest***



**Siswa menyimak penjelasan guru tentang materi bentuk-bentuk interaksi masyarakat**



**Siswa bermain flashcard materi bentuk-bentuk interaksi masyarakat**



**Siswa mengerjakan LKPD secara berkelompok**



**Siswa bertanya jawab dan mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas**



**Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran**



**Siswa mengerjakan soal evaluasi**



**Siswa mengerjakan soal *posttest***



**Peneliti mengamati aktifitas siswa selama pembelajaran di kelas eksperimen**