



**PENGEMBANGAN MEDIA KANORADO
(KARTU KRONOLOGI SEJARAH INDONESIA)
BERBASIS *QR-CODE* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS KELAS V
SDN MANGKANG KULON 02**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh :
Evi Meliawati
1401416013

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02”, karya:

nama : Evi Meliawati

NIM : 1401416013

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 08 Juli 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M. Pd.

NIP. 196008201987031003

Pembimbing,



Dra. Kurniana Bektiningsih, M. Pd.

NIP. 196203121988032001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02”, karya:

nama : Evi Meliawati

NIM : 140416013

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin, tanggal 31 Agustus 2020

Semarang, 29 September 2020

Panitian Ujian

Sekretaris,



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

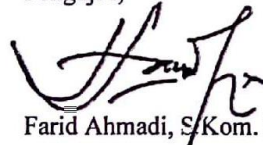
NIP. 198005052008011015



Dr. Eddy Purwanto, M. Si.

NIP. 196301211987031001

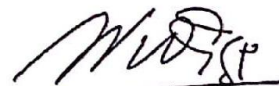
Penguji I,



Farid Ahmadi, S.Kom. M.Kom. Ph.D

NIP. 197701262008121003

Penguji II,



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP. 195607041982032002

Penguji III,



Dra. Kusiana Bektiningsih, M. Pd.

NIP. 196203121988032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertandatangan di bawah ini,

nama : Evi Meliawati

NIM : 1401416013

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

Judul : Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah
Indonesia) Berbasis *QR-Code* untuk Meningkatkan Hasil Belajar
IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02.

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, 08 Juli 2020

Peneliti,



Evi Meliawati

NIM 1401416013

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Ilmu tanpa akal ibarat seperti memiliki sepatu tanpa kaki. Dan akal tanpa ilmu ibarat seperti memiliki kaki tanpa sepatu. (Ali Bin Abi Thalib)
2. Pendidikan diibaratkan sungai yang mengalir, berkelok menuruni lembah dan berujung di muara. (Evi Meliawati)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta Ayahanda Endi Budiana dan Ibunda Suhati yang senantiasa mendoakan, mendukung serta memotivasi.

ABSTRAK

Meliawati, Evi. 2020. *Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis QR-Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd. 157 halaman.

Pembelajaran IPS memiliki fungsi membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, dengan berbekal pengetahuan serta kepedulian sosial bagi dirinya, masyarakat, dan negara. Tujuan pembelajaran IPS didukung dengan ketersediaan media dalam pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien. Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dalam kegiatan pra penelitian di SDN Mangkang Kulon 02, penggunaan media dalam pembelajaran IPS belum optimal sehingga hasil belajar siswa rendah. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan menguji keefektifan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* pada pembelajaran IPS.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono dengan dibatasi hanya sampai pada 8 langkah tahapan, yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk, 7) ujicoba pemakaian, dan 8) produk akhir. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02 dengan teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan non-tes. Teknik analisis data meliputi analisis produk, analisis data awal dan analisis data akhir dengan *uji-t* dan *N-gain*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kanorado berbasis *QR-Code* dinyatakan sangat layak oleh ahli media dengan persentase 100%, persentase ahli materi 90,9%, dan persentase ahli bahasa 86,1%). Media pembelajaran kanorado berbasis *QR-Code* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata melalui *uji-t* dengan nilai t hitung $>$ t tabel yaitu $53,46 > 2,039$ dan peningkatan rata-rata melalui uji *n-gain* sebesar 0,334 dengan kategori sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media kanorado berbasis *QR-Code* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Saran penelitian ini adalah media kanorado berbasis *QR-Code* dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan sebagai media pembelajaran IPS di kelas V, serta memfasilitasi guru dengan diadakannya pelatihan pengembangan media pembelajaran oleh pihak sekolah.

Kata kunci: media kartu, *QR-Code*, hasil belajar, pembelajaran IPS

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02” . Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Drs. Dr. Edy Purwanto, M. Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Farid Ahmadi, S.Kom, M.Kom, Ph.D, Penguji I;
5. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Penguji II;
6. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Penguji III,
7. Basuki Sulistio, S.Pd, M.Pd., validator ahli media;
8. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., validator ahli materi;
9. Qurrota Ayu Neina, S.Pd, M.Pd., selaku validator bahasa;
10. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberi bekal kepada peneliti berupa ilmu pengetahuan;
11. Tukijo, S.Pd.SD, Kepala SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang;
12. Umi Baroroh, S. Pd., Kepala SDN Mangkan Wetan 01 Kota Semarang;

13. Christining Tri Komandini, S. Pd., Wali Kelas V SDN Mangkang Kulon 02

Kota Semarang;

14. Semua pihak yang membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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

Semarang, 08 Juli 2020

Peneliti,



Evi Meliawati

NIM 1401416013

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DATAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	Xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Masalah	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan	13

BAB II KAJIAN TEORI	15
2.1 Kajian Teoritis.....	15
2.1.1 Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran.....	15
2.1.1.1 Pengertian Pengembangan	15
2.1.1.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	18
2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	20
2.1.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	22
2.1.1.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	24
2.1.1.7 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	25
2.1.1.8 Pengembangan Media Pembelajaran.....	26
2.1.2 Pengembangan Media Kartu Berbasis <i>QR-Code</i>	26
2.1.2.1 <i>Barcode</i>	26
2.1.2.1.1 Pengertian <i>Barcode</i>	26
2.1.2.1.2 Jenis-Jenis <i>Barcode</i>	27
2.1.2.1.3 <i>QR-Code</i>	32
2.1.2.1.4 Keunggulan <i>QR-Code</i>	33
2.1.2.2 Media Kartu.....	34
2.1.2.2.1 Pengertian Media Kartu	34
2.1.2.2.2 Keunggulan Media Kartu	35
2.1.2.3 Penerapan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis <i>QR-Code</i>	35
2.1.3 Hakikat Belajar.....	38

2.1.3.1	Pengertian Belajar	38
2.1.3.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	39
2.1.3.3	Teori Belajar.....	40
2.1.3.4	Hasil Belajar	44
2.1.4	Hakikat Pembelajaran	47
2.1.4.1	Pengertian Pembelajaran	47
2.1.4.2	Komponen-Komponen Pembelajaran	48
2.1.5	Pembelajaran IPS SD	51
2.1.5.2	Pengertian Pendidikan IPS	51
2.1.5.3	Tujuan Pendidikan IPS SD.....	53
2.1.5.4	Ruang Lingkup IPS SD	54
2.1.5.5	Ruang Lingkup Muatan Pembelajaran IPS SD Kelas V	55
2.1.5.6	Karakteristik Pendidikan IPS	57
2.2	Kajian Empiris.....	58
2.3	Kerangka Befikir	67
BAB III METODE PENELITIAN		71
3.1	Desain Penelitian.....	71
3.1.1	Model Pengembangan	72
3.1.2	Prosedur Penelitian.....	74
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	78
3.2.1	Tempat Penelitian.....	78
3.2.2	Waktu Penelitian	79
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	79

3.4	Variabel Penelitian	81
3.5	Definisi Operasional Variabel	81
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	83
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, Uji Reliabilitas	86
3.7.1	Uji Kelayakan.....	86
3.7.2	Uji Validitas	87
3.7.3	Uji Reliabilitas.....	89
3.7.4	Indeks Kesukaran	91
3.7.5	Daya Beda	92
3.8	Teknik Analisis Data	93
3.8.1	Teknik Analisis Data Awal	93
3.8.1.1	Uji Normalitas	93
3.8.1.2	Analisis Deskriptif Angket Kebutuhan	94
3.8.2	Analisis Produk	95
3.8.3	Teknik Analisis Data Akhir.....	96
3.8.3.1	<i>Uji-t</i>	96
3.8.3.2	Uji <i>N-gain</i>	97
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		98
4.1	Hasil Penelitian	98
4.1.1	Perancangan Produk.....	98
4.1.1.1	Potensi dan Masalah.....	99
4.1.1.2	Pengumpulan Data	100
4.1.1.3	Perancangan Produk.....	101

4.1.2	Hasil Produk	111
4.1.2.1	Hasil Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis <i>QR-Code</i>	111
4.1.2.2	Hasil Penilaian Kelayakan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis <i>QR-Code</i>	127
4.1.3	Hasil Ujicoba Produk	134
4.1.3.1	Hasil Ujicoba Kelompok Kecil	134
4.1.3.2	Hasil Ujicoba Kelompok Besar	137
4.1.4	Analisis Data	141
4.1.4.1	Analisis Data Awal.....	141
4.1.4.2	Analisis Data Akhir	142
4.2	Pembahasan	144
4.2.1	Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis <i>QR-Code</i>	144
4.2.2	Kelayakan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis <i>QR-Code</i>	148
4.2.3	Keefektifan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis <i>QR-Code</i>	151
4.3	Implikasi Penelitian	153
4.3.1	Implikasi Teoritis	153
4.3.2	Implikasi Praktis.....	154
4.3.3	Implikasi Pedagogis	155

BAB V PENUTUP	156
5.1 Simpulan.....	157
5.2 Saran	162
DAFTAR PUSTAKA	158
LAMPIRAN	166

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tingkatan Ranah Kognitif	45
Tabel 2.2	Tingkatan Ranah Afektif	46
Tabel 2.3	Tingkatan Ranah Psikomotorik	47
Tabel 2.4	KD Muatan Pembelajaran IPS Kelas V	56
Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel	82
Tabel 3.2	Kriteria Kelayakan Media.....	87
Tabel 3.3	Hasil Uji Validitas Soal Ujicoba	89
Tabel 3.4	Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	90
Tabel 3.5	Analisis Reliabilitas Soal Ujicoba	90
Tabel 3.6	Indeks Kesukaran Soal	91
Tabel 3.7	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Ujicoba	92
Tabel 3.8	Klasifikasi Daya Pembeda.....	93
Tabel 3.9	Hasil Analisis Daya Beda Soal Ujicoba	93
Tabel 3.10	Kriteria Penilaian Validasi Ahli	95
Tabel 3.11	Interpretasi Indeks <i>n-gain</i>	97
Tabel 4.1	Rekapitulasi angket kebutuhan guru.....	101
Tabel 4.2	Rekapitulasi angket kebutuhan siswa	103
Tabel 4.3	Prototype Media.....	107
Tabel 4.4	Prototype Aplikasi Kanorado	108
Tabel 4.5	Desain Media Kanorado Berbasis <i>QR-Code</i>	111

Tabel 4.6	Rekapitulasi Validasi Ahli Media.....	129
Tabel 4.7	Revisi Desain Media Kanorado	130
Tabel 4.8	Tampilan media sebelum dan sesudah revisi.....	130
Tabel 4.9	Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	133
Tabel 4.10	Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa	134
Tabel 4.11	Rekapitulasi hasil angket tanggapan siswa ujicoba kelompok kecil.....	136
Tabel 4.12	Rekapitulasi hasil angket tanggapan guru ujicoba kelompok kecil.....	137
Tabel 4.13	Rekapitulasi hasil angket tanggapan siswa ujicoba kelompok besar	139
Tabel 4.14	Rekapitulasi hasil angket tanggapan guru ujicoba kelompok besar	140
Tabel 4.15	Hasil Uji Normalitas Ujicoba Skala Kecil.....	141
Tabel 4.16	Hasil Uji Normalitas Ujicoba Skala Besar	142
Tabel 4.17	Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	142
Tabel 4.18	Uji Peningkatan Rata-Rata Kelompok Kecil.....	143
Tabel 4.19	Uji Peningkatan Rata-Rata Kelompok Besar	143

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Mangkang Kulon 02.....	7
Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman E.Dale	17
Gambar 2.2	Contoh <i>barcode code 39</i>	28
Gambar 2.3	Contoh <i>barcode ITF-1</i>	28
Gambar 2.4	Contoh <i>barcode</i> dengan <i>Bearer Bar</i>	29
Gambar 2.5	Contoh <i>barcode 128</i>	29
Gambar 2.6	Contoh <i>barcode UPC-A</i>	30
Gambar 2.7	Contoh <i>barcode EAN-13</i>	30
Gambar 2.8	Contoh <i>barcode EAN-8</i>	31
Gambar 2.9	Contoh <i>barcode QR-Code</i>	31
Gambar 2.10	Contoh <i>barcode PDF417</i>	31
Gambar 2.11	Kerangka Berfikir <i>Fish Bone</i> Pengembangan Media Kanorado Berbasis <i>QR-Code</i>	70
Gambar 3.1	Skema Tahapan Penelitian Pengembangan	73
Gambar 3.2	Skema Prosedur Penelitian Pengembangan	74
Gambar 3.3	Pola <i>one group pretest posttest design</i>	77
Gambar 4.1	Jaring-Jaring Tempat Penyimpanan Kartu.....	105
Gambar 4.2	Tempat Penyimpanan Kartu	112
Gambar 4.3	Desain Kanorado Subjudul Peristiwa Proklamasi	113

Gambar 4.4	Desain Kanorado Subjudul Peristiwa Heroik	114
Gambar 4.5	Desain Kanorado Subjudul Peristiwa Pembentukan NKRI.....	114
Gambar 4.6	Desain Kartu Galilea Subjudul Peristiwa Proklamasi	115
Gambar 4.7	Desain Kartu Galilea Subjudul Peristiwa Heroik	115
Gambar 4.8	Desain Kartu Galilea Subjudul Peristiwa Pembentukan NKRI.....	116
Gambar 4.9	Desain Kartu Zonk Subjudul Peristiwa Proklamasi.....	116
Gambar 4.10	Desain Kartu Zonk Subjudul Peristiwa Heroik	117
Gambar 4.11	Desain Kartu Zonk Subjudul Peristiwa Pembentukan NKRI.....	117
Gambar 4.12	Desain Belakang Kanorado.....	118
Gambar 4.13	Desain Utama Aplikasi Kanorado	119
Gambar 4.14	Desain Tampilan Menu Aplikasi Kanorado	119
Gambar 4.15	Desain Tampilan Pemindai Kartu	120
Gambar 4.16	Desain Tampilan Kompetensi	120
Gambar 4.17	Desain Tampilan Panduan Siswa.....	121
Gambar 4.18	Desain Tampilan Panduan Guru	121
Gambar 4.19	Desain Tampilan Profil Peneliti.....	122
Gambar 4.20	Desain Tampilan Daftar Pustaka	122
Gambar 4.21	Desain Tampilan Hasil Scan Kanorado Subjudul Peristiwa Proklamasi.....	123
Gambar 4.22	Desain Tampilan Hasil Scan Kanorado Subjudul	123

	Peristiwa Heroik.....	
Gambar 4.23	Desain Tampilan Hasil Scan Kanorado Subjudul	
	Peristiwa Pembentukan NKRI	124
Gambar 4.24	Desain Tampilan Hasil Scan Kartu Galilea Subjudul	
	Peristiwa Proklamasi.....	124
Gambar 4.25	Desain Tampilan Hasil Scan Kartu Galilea Subjudul	
	Peristiwa Heroik.....	125
Gambar 4.26	Desain Tampilan Hasil Scan Kartu Galilea Subjudul	
	Peristiwa Pembentukan NKRI	125
Gambar 4.27	Desain Tampilan Hasil Scan Kartu Zonk Subjudul	
	Peristiwa Proklamasi.....	126
Gambar 4.28	Desain Tampilan Hasil Scan Kartu Zonk Subjudul	
	Peristiwa Heroik.....	126
Gambar 4.29	Desain Tampilan Hasil Scan Kartu Zonk Subjudul	
	Peristiwa Pembentukan NKRI	127
Gambar 4.30	Diagram Hasil Belajar Uji Coba Kelompok Kecil	135
Gambar 4.31	Diagram Hasil Belajar Uji Coba Kelompok Besar	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media.....	167
Lampiran 2	Instrumen Pedoman Wawancara Guru	168
Lampiran 3	Hasil Wawancara	170
Lampiran 4	Daftar Nama Siswa.....	173
Lampiran 5	Angket Kebutuhan Guru.....	175
Lampiran 6	Angket Kebutuhan Siswa	178
Lampiran 7	Hasil Angket Kebutuhan Guru	181
Lampiran 8	Hasil Angket Kebutuhan Siswa	184
Lampiran 9	Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Siswa	187
Lampiran 10	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media	188
Lampiran 11	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	189
Lampiran 12	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Bahasa	190
Lampiran 13	Lembar Penilaian Ahli Media.....	191
Lampiran 14	Lembar Penilaian Ahli Materi	195
Lampiran 15	Lembar Penilaian Ahli Bahasa	198
Lampiran 16	Hasil Tanggapan Ahli Media.....	201
Lampiran 17	Hasil Tanggapan Ahli Materi	206
Lampiran 18	Hasil Tanggapan Ahli Bahasa	210
Lampiran 19	Angket Tanggapan Guru	213
Lampiran 20	Angket Tanggapan Siswa	216

Lampiran 21	Hasil Tanggapan Guru.....	219
Lampiran 22	Hasil Tanggapan Siswa	225
Lampiran 23	Perangkat Pembelajaran 1	229
Lampiran 24	Perangkat Pembelajaran 2	272
Lampiran 25	Kisi-Kisi Ujicoba Soal.....	323
Lampiran 26	Tes Ujicoba Soal.....	327
Lampiran 27	Kunci Jawaban Ujicoba Soal.....	337
Lampiran 28	Hasil Ujicoba Soal	338
Lampiran 29	Hasil Analisis Validitas, Reliabilitas, Indeks Kesukaran dan Daya Pembeda Soal	340
Lampiran 30	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	346
Lampiran 31	Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	353
Lampiran 32	Hasil <i>Pretest</i>	35
Lampiran 33	Hasil <i>Posttest</i>	354
Lampiran 34	Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil ..	358
Lampiran 35	Analisis Normalitas Kelompok Kecil.....	359
Lampiran 36	Analisis <i>T-Test</i> Kelompok Kecil	362
Lampiran 37	Analisis <i>n-gain</i> Kelompok Kecil	364
Lampiran 38	Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar ..	365
Lampiran 39	Analisis Normalitas Kelompok Besar	366
Lampiran 40	Analisis <i>T-Test</i> Kelompok Besar	372
Lampiran 41	Analisis <i>n-gain</i> Kelompok Besar.....	374
Lampiran 42	Surat Telah Melakukan Penelitian	376

Lampiran 43	Dokumentasi.....	378
-------------	------------------	-----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peranan terpenting dalam memajukan keberlangsungan hidup suatu bangsa adalah pendidikan. Untuk itu bangsa yang maju akan memiliki kualitas sumber daya manusia yang tinggi. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan dengan harapan mampu bersaing di era milenial seperti saat ini. Kemampuan serta keterampilan dalam berbagai bidang, memiliki wawasan yang luas, produktif serta mampu menghadapi tantangan di masa depan merupakan sumber daya manusia yang berkualitas. Sejalan dengan Undang-Undang 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar serta terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan terkandung dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Maka dari itu, dalam dunia pendidikan diperlukan kurikulum sebagai upaya dalam

mewujudkan program pendidikan serta perangkat pembelajaran yang ditujukan untuk peserta didik agar tercapainya fungsi dan tujuan dari pendidikan tersebut.

Kurikulum yang berlaku saat ini di Sekolah Dasar adalah Kurikulum 2013. Aturan mengenai pemberlakuan Kurikulum 2013 telah di atur dalam Undang-Undang Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 1 yang menyebutkan bahwa Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang telah dilaksanakan sejak tahun 2013/2014 disebut dengan Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Pemberlakuan Kurikulum 2013 tidak terlepas dari tujuan yang hendak dicapai, seperti yang telah diatur dalam Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 yang menyebutkan kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah mengelompokkan muatan pembelajaran menjadi dua yaitu mata pelajaran umum kelompok A dan mata pelajaran umum kelompok B. Hal tersebut diatur dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 5 Ayat 1. Salah satu mata pelajaran kelompok A adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam pelaksanaan proses pembelajarannya terdapat empat kompetensi yang harus dicapai peserta didik yaitu: (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan, yang diatur dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 di tingkat Pendidikan Dasar dan Menengah.

Muatan pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diintegrasikan dengan pembelajaran lainnya. Muatan pembelajaran IPS adalah sebuah perpaduan dari mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi serta ilmu-ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2017: 7). Susanto (2016: 145) menjelaskan bahwa tujuan utama dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang ada di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan ketimpangan yang terjadi, serta terampil dalam mengatasi masalah yang menimpa dirinya atau masyarakat dalam kehidupan kesehariannya. Kemudian tujuan dari muatan pembelajaran IPS juga diperjelas dalam Permendiknas Nomor 24 Tahun 2006 yang diantaranya (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama serta berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional, dan global.

Tercapainya suatu tujuan dalam pembelajaran disekolah ditunjang oleh penggunaan media yang digunakan (Kusumaningtyas, 2018: 41). Menurut Ahmadi (2017:73) media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar serta memperjelas materi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran

dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Selain itu, media juga memiliki manfaat dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar dan mengurangi kebosanan saat mengikuti pembelajaran (Suryani, 2018: 14).

Melalui media pembelajaran yang tepat, rasa ingin tahu siswa untuk menemukan hal baru meningkat sehingga guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam memilih media. Di era modern seperti saat ini, media berbasis teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Yektyastuti, 2016: 89). Pemanfaatan teknologi pada media biasanya berupa *game edukasi*, *e-learning*, internet atau *m-learning* yang sengaja dibuat untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan sistem *barcode* dalam dunia pendidikan juga sudah mulai diterapkan, contohnya dalam presensi kehadiran siswa dan kartu rencana studi (Firmansyah, 2019: 267).

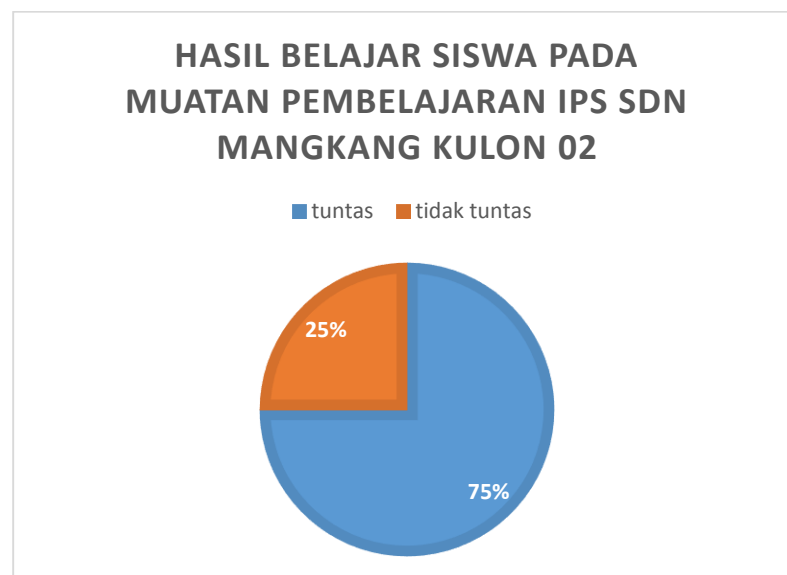
Penggunaan sistem *barcode* dengan jenis *QR-Code* pada pembelajaran masih sangat jarang, karena pada umumnya sistem *barcode* banyak digunakan dalam dunia marketing. Semakin majunya peradaban, *barcode* mengalami evolusi yang ditandai dengan kemunculan sistem *barcode* dua dimensi seperti *QR-Code*. Perbedaan keduanya dapat dilihat dari bentuk dan pembacaan kode pada sistem terkait, dimana *barcode* hanya dapat dibaca dengan satu arah saja sehingga ketika ada bagiannya yang rusak sistem tidak dapat membacanya. Berbeda dengan *QR-Code* yang memiliki keunggulan untuk dapat dibaca dari segala arah dan tetap terbaca sistem meskipun bagiannya sudah rusak/kotor (Setyorini, 2018: 5).

Berdasarkan penjelasan tersebut, *QR-Code* dalam proses pembelajaran akan menjadi ketertarikan tersendiri bagi siswa karena selain mudah *QR-Code* sangat jarang digunakan pada proses pembelajaran sehingga akan menjadi sesuatu yang baru bagi siswa. Penggunaan *QR-Code* dalam pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan kartu sebagai bentuk visual dari *barcode*. Jenis kartu yang digunakan adalah kartu bergambar.

Kartu bergambar merupakan kartu yang disajikan dengan penyertaan gambar dan keterangan dalam satu kartu. Kartu bergambar dikenal dengan istilah *flashcard* yang sering dikaitkan dengan kartu pengingat karena topik bahasan yang disajikan dikemas secara ringkas (Hasan, 2019: 47). Penggunaan *flashcard* membuat siswa tidak mudah merasa bosan serta memudahkan siswa dalam memahami pengajaran yang disampaikan karena kegiatan pembelajaran tidak sekedar mendengarkan.

Hasil survei *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) Education For All Global Monitor Report* pada tahun 2016 menunjukkan bahwa kualitas pendidikan Indonesia di dunia berada pada urutan ke-10 dari 14 negara berkembang. Hal ini diperkuat dengan Index Pendidikan yang dikeluarkan oleh *Human Development Reports* yang menyatakan bahwa kondisi pendidikan di Indonesia berada di posisi ke-7 di ASEAN dengan skor 0,622 di tahun 2017. Dari data survei tersebut, Indonesia perlu berbenah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Perbaikan kualitas pendidikan satu diantaranya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media dalam proses belajar.

Melalui kegiatan pra penelitian yang telah dilaksanakan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang, diperoleh informasi mengenai permasalahan dalam pembelajaran, satu diantaranya penggunaan media dalam proses belajar masih belum optimal. Selain itu, kurang bervariasinya metode pembelajaran yang guru terapkan saat di kelas membuat siswa merasa cepat bosan, ditambah dengan banyaknya materi hafalan pada muatan IPS sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang menunjukkan presentase ketuntasan sebesar 75% dari 32 siswa. Artinya terdapat 24 siswa yang belum dapat mencapai KKM, sedangkan 8 siswa lain telah berhasil mencapai KKM. Data pendukung yang diambil melalui dokumentasi menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran dengan rata-rata nilai terendah dari mata pelajaran lainnya. Berikut adalah dokumen hasil belajar siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02 semester gasal tahun pelajaran 2019/2020.



Gambar 1.1 Diagram ketuntasan hasil belajar kelas V SDN Mangkang Kulon 02 Dengan memperhatikan beberapa faktor yang menjadi pemicu permasalahan, maka perlu adanya perbaikan kualitas pembelajaran IPS agar siswa

mampu mencapai nilai yang ditetapkan melalui KKM. Oleh karena itu, peneliti memiliki keinginan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Salah satunya adalah dengan cara melibatkan penggunaan media inovasi berbasis *m-learning* yaitu berupa kolaborasi media kartu dengan sistem *barcode* dua dimensi yang masih sangat jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Media berisikan penjelasan materi singkat yang dapat ditampilkan pada layar monitor ponsel setelah kode QR pada kartu bergambar dipindai dengan aplikasi pemindai khusus. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan KI dan KD pembelajaran serta dilengkapi dengan adanya panduan penggunaan guru dan siswa pada aplikasi pemindai.

Adapun penelitian yang mendukung penelitian ini sehingga dapat menjadikan acuan adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh Deepashree Mehendale tahun 2017 dengan judul "*To Study the Use of QR Code in the Classroom to Enhance Motivation, Communication, Collaboration and Critical Thinking*". Hasil penelitian ini menuliskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan media inovatif seperti *QR-Code* yang dikolaborasikan dengan *smartphone* dapat menjadi alat bantu dalam pengajaran yang menarik untuk digunakan siswa karena siswa dapat mencari informasi secara mandiri melalui *smarhphone* yang digunakannya. Dengan meningkatnya motivasi belajar tentunya akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Penelitian oleh Yani Septiyani yang berjudul "Penerapan Media Cuplikan Film Berbantuan Pindai Kode QR dalam Pembelajaran Teks Biografi" pada tahun

2019. Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan kode QR sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Hasil akhir dalam penelitian ini adalah berupa peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media dari 53,73 menjadi 77,37. Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan kode QR dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Penelitian relevan lainnya adalah penelitian oleh Dahlia Fauziah yang berjudul “Pengembangan Media *QR Card* Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Jurnal Penutup Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Pelajaran 2018/2019”. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis kartu soal yang dipadukan dengan kode QR. Hasil penelitian ini menunjukkan keantusiasan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *QR Card*, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai *gain* dalam pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media.

Berdasarkan jurnal penelitian yang ditulis oleh Dahlia Fauzia dapat disimpulkan bahwa *QR-Code* dapat dikombinasikan dengan media kartu yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Penelitian Wahyu Bagja Sulfemi, dkk. yang berjudul “Penggunaan *Tames Games Tournamen* (TGT) dengan Media Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar” pada tahun 2018 membuktikan bahwa media kartu efektif digunakan sebagai sarana penunjang peningkatan hasil belajar siswa dalam materi IPS. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil belajar yang mengalami peningkatan dari tiap siklusnya. Selain itu, keefektifan media kartu

bergambar dalam pembelajaran diperkuat dengan penelitian Istiqomah yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Pembelajaran IPA” tahun 2017 dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 59,4 menjadi 84,7. Maka dari itu, berdasarkan penjabaran latar belakang permasalahan dan penelitian yang mendukung, peneliti berusaha mengembangkan media berbahan dasar kartu yang dipadukan dengan teknologi *barcode* multidimensi yaitu *QR-Code*. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi siswa dalam melakukan pembelajaran IPS khususnya ruang lingkup sejarah serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang akan peneliti kaji melalui penelitian pengembangan *Research and Development* dengan judul “Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan data pengamatan di SDN Mangkang Kulon 02 permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran media yang digunakan belum optimal, sehingga masih memanfaatkan media yang disediakan oleh pihak sekolah berupa gambar-gambar tempelan, buku ajar, serta globe. Untuk itu perlu adanya variasi media pembelajaran dan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Proses belajar yang masih berpusat pada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran membuat siswa menjadi kurang aktif dalam proses kegiatan belajar berlangsung.

3. Sumber belajar siswa yang masih terbatas yaitu hanya menggunakan buku guru dan buku siswa tanpa buku pendukung lain, sehingga pengetahuan siswa terbatas pada materi yang ada di buku.
4. Rendahnya minat belajar siswa pada materi yang mengandung banyak hafalan dan bacaan, seperti halnya dalam muatan pembelajaran IPS yang banyak membahas rangkaian peristiwa sejarah dimasa lampau membuat siswa mudah merasa bosan mengikuti pembelajaran tersebut sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.
5. Hasil belajar IPS siswa kelas V masih rendah. Rerata hasil belajar siswa hanya 71,22 dari 32 siswa, 24 (75%) siswa diantaranya belum memenuhi KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi masalah terkait penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas serta rasa bosan ketika mengikuti pembelajaran, khususnya pada muatan pembelajaran IPS yang perlu adanya inovasi serta pengembangan media untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* yang didasarkan pada kriteria aspek kelayakan media dengan memperhatikan kevalidan, keefektifan serta kepraktisan. Kevalidan dilakukan oleh validator ahli melalui uji validasi media, untuk aspek keefektifan

ditinjau dari hasil belajar kognitif siswa, sedangkan untuk kepraktisan ditinjau dari respon siswa terhadap penggunaan media yang peneliti kembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dapat dikaji pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media kanorado berbasis *QR-Code* pada siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02?
2. Bagaimanakah kelayakan media kanorado berbasis *QR-Code* pada siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02?
3. Bagaimanakah keefektifan media kanorado berbasis *QR-Code* pada siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media kanorado berbasis *QR-Code* pada siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02.
2. Mengkaji kelayakan media kanorado berbasis *QR-Code* pada siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02.
3. Meguji keefektifan media kanorado berbasis *QR-Code* pada siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02.

1.6 Manfaat Penelitian

Rancangan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yang berupa media kartu tentang kronologi sejarah dengan berbasis aplikasi *scanner QR-Code* dalam pembelajaran IPS. Manfaat dari penelitian ini dapat berupa manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* pada muatan pembelajaran IPS akan memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pendukung teori untuk penelitian-penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis, ada juga manfaat praktis yang berdampak pada beberapa pihak, seperti guru, siswa, sekolah dan peneliti.

a. Bagi Guru

Melalui Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* dalam pembelajaran IPS dapat dipakai sebagai salah satu sumber belajar yang digunakan guru dalam penyampaian materi pembelajaran serta menambah variasi media dalam proses belajar mengajar. Selain itu dengan penggunaan media yang berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan guru sebagai inovasi baru dalam pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi Siswa

Melalui Pengembangan Media Kanorado berbasis *QR-Code* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, serta mendorong siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu dapat melatih siswa untuk memanfaatkan IPTEK.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah, memperkaya pengetahuan baru bagi sekolah dan mensosialisasikan penggunaan Media Kanorado berbasis *QR-Code* dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Mangkang Kulon 02 sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan baru dalam pengembangan sebuah media, serta menjadi motivasi untuk berkarya dalam bidang pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media kartu berbasis *QR-Code* dengan materi sejarah indonesia seputar proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang. Adapun spesifikasi yang dikembangkan sebagai berikut.

1. Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* dikembangkan menggunakan *software Android Studio* dan *Coreldraw X8*.

2. Media Kanorado berbasis *QR-Code* bertujuan untuk menarik motivasi belajar siswa dalam mempelajari muatan pembelajaran IPS materi sejarah seputar proklamasi kemerdekaan sehingga dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran serta menambah pemahaman siswa mengenai pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan.
3. Gambar dalam media Kanorado berbasis *QR-Code* disesuaikan dengan materi bahasan yang ada dalam kartu, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat peristiwa yang terjadi di masa itu.
4. Media Kanorado berbasis *QR-Code* dicetak dengan ukuran 9 x 12 cm, menggunakan kertas *art cartoon* 310 gram dengan pertimbangan keberulangan dalam pemakaian.
5. Media Kanorado berbasis *QR-Code* terdiri atas kemasan, 3 set kartu dengan ulasan materi berbeda. Pada tiap set kanorado terdapat kartu kanorado berisi waktu terjadinya sebuah peristiwa sejarah, kartu galilea berisi tentang informasi mengenai peristiwa atau tokoh sejarah serta kartu *zonk* yang berisi tantangan untuk siswa dalam bentuk kalimat tanya. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan aplikasi *scanner* untuk memindai kode QR yang terdapat pada kartu untuk menampilkan informasi dalam tiap kartunya.
6. Dalam aplikasi Kanorado dilengkapi dengan menu tampilan utama yang akan menyajikan menu pindai kode, komepetensi, panduan siswa, panduan guru, profil peneliti serta daftar pustaka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan

Mengembangkan merupakan kegiatan dengan tujuan memperluas, memperdalam, dan memberikan penyempurnaan pada sebuah teori, ilmu pengetahuan atau produk yang sudah ada sebelumnya. Secara luas, mengembangkan sebuah produk dapat dikatakan sebagai kegiatan memperbarui produk yang telah ada menjadi lebih praktis, efektif dan efisien atau menciptakan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya. Menyempurnakan fungsi maupun bentuk dari produk yang sudah ada merupakan kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan produk. Dalam kegiatan mengembangkan produk ada beberapa hal yang dilibatkan diantaranya, yaitu: desain, proses, kualitas produk, inovasi dan kualitas. Kegiatan ini berisi kegiatan membuat rancangan dan menguji validitas produk hingga didapatkan produk yang sesuai dengan penilaian spesifikasi yang telah ditentukan (Sugiyono, 2015).

2.1.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

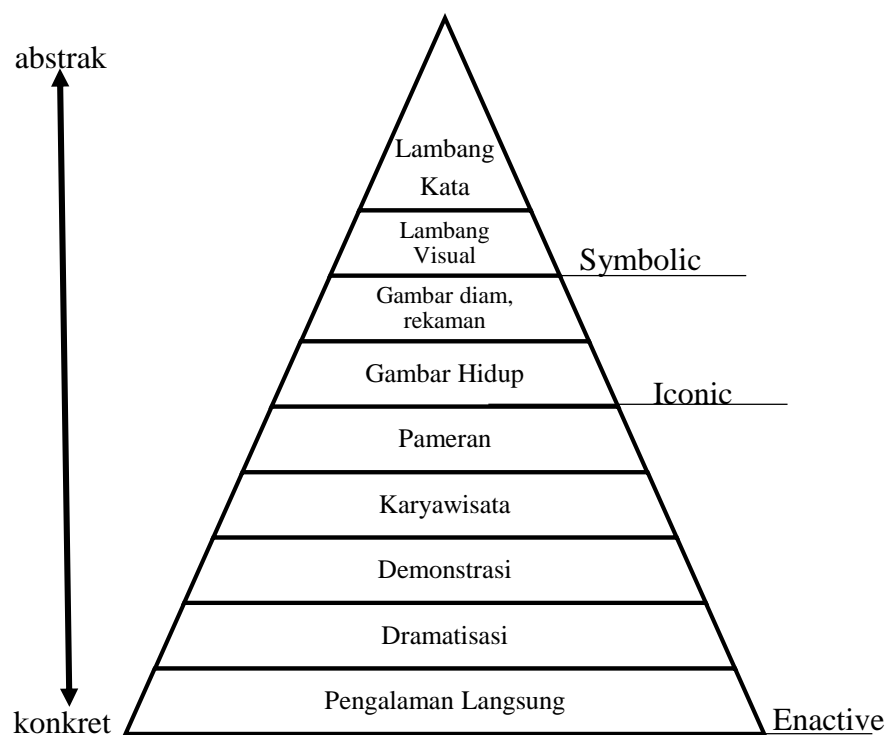
Pesatnya kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong untuk melakukan inovasi terhadap media pembelajaran. Media dalam bahasa *Latin* berasal dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Pribadi, 2017:13). Pada umumnya, media

dapat dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari suatu sumber. Secara garis besar, media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Kustandi, 2013:7). Menurut Suryani (2018:3) media adalah semua bentuk penyampaian pesan yang dapat menumbuhkan motivasi dan perhatian, serta kemauan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang sesuai dengan informasi yang akan disampaikan. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2014: 3) yang menyatakan bahwa media adalah rangkaian dari sumber belajar yang bersifat instruksional dan dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media memiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran. Ahmadi (2017:73) menjelaskan media pembelajaran adalah alat yang berperan membantu proses belajar mengajar serta memperjelas materi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Sedangkan media pembelajaran menurut Suryani (2018: 5) merupakan sarana yang dibuat yang kemudian digunakan sebagai penyalur informasi untuk merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa agar proses pembelajaran terjadi secara sengaja dan terkendali sesuai dengan teori pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara dalam menyampaikan informasi pembelajaran untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat terjadi proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Landasan penggunaan media dalam proses belajar adalah kerucut pengalaman dari Edgar Dale. Tingkatan belajar yang digambarkan oleh Dale merupakan tingkatan dalam memperoleh informasi melalui komunikasi. Dale menjelaskan bahwa semakin atas puncak kerucut maka semakin abstrak penyampaian pesan dari suatu media, pun sebaliknya. Semakin kebawah menuju dasar kerucut menunjukkan pengetahuan yang diperoleh semakin besar karena dibuktikan melalui pengalaman secara langsung. Dasar pengerucutan tersebut bukanlah pada tingkat kesulitan materi, melainkan tingkat keabstrakan jenis indra yang turut serta pada masa proses pengajaran berlangsung atau dapat dikatakan bahwa kerucut pengalaman dari Edgar Dale merupakan elaborasi yang rinci dari konsep pengalaman yang dikemukakan Bruner. Berikut adalah gambaran kerucut pengalaman dari Edgar Dale (Suryani, 2018:25).



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman E. Dale

Berdasarkan pengamatan dan penjelasan mengenai kerucut pengalaman Edgar Dale, media Kanorado berbasis *QR-Code* berada pada tingkatan ketiga jika diurutkan dari atas, yaitu pada tingkatan lambang kata, lambang visual dan gambar diam serta rekaman. Media tersebut masuk dalam tingkatan gambar diam dan rekaman yang didalamnya berisi pengetahuan seputar peristiwa sejarah materi IPS kelas V peristiwa proklamasi kemerdekaan yang dikemas dalam bentuk aplikasi.

2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Keoptimalan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang digunakan tidak hanya untuk memberikan bantuan mengenai pemahaman materi saja tetapi juga dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga memperoleh hasil yang optimal. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang guru ciptakan (Arsyad, 2014: 19).

Menurut Levie dan Lentz (dalam Kustandi, 2013:19-20) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran khususnya media visual, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Fungsi atensi, memiliki fungsi untuk mengarahkan serta memusatkan konsentrasi peserta didik dalam pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, memiliki fungsi untuk membangkitkan emosi dan sikap peserta didik.

- 3) Fungsi kognitif, memiliki fungsi memudahkan peserta didik dalam memperoleh informasi.
- 4) Fungsi kompensatoris, memiliki fungsi untuk memudahkan siswa memperoleh informasi melalui bahan bacaan.

Sementara itu beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Suryani (2018:10) adalah sebagai berikut.

- 1) Fungsi Semantik

Dapat memperjelas serta memberikan pengalaman belajar yang dapat memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan merupakan fungsi semantik dari media pembelajaran.

- 2) Fungsi Manipulatif

Memiliki fungsi untuk dapat mengilustrasikan suatu kejadian yang tidak dapat dicapai ketika proses pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran.

- 3) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif merupakan fungsi yang dapat menampilkan kembali kejadian yang sudah berlangsung di masa lalu agar siswa dapat memahami peristiwa yang tidak berlangsung selama proses pembelajaran.

- 4) Fungsi Distributif

Memiliki fungsi dalam menangani keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki oleh manusia sehingga media dapat menangani batas ruang dan waktu.

- 5) Fungsi Sosiokultural

Fungsi sosiokultural adalah fungsi yang membantu dalam perbedaan sosial budaya di dalam kelas pada peserta didik.

6) Fungsi Psikologis

Dalam segi psikologi media pembelajaran memiliki fungsi yang diantaranya adalah : (a) fungsi atensi, berfungsi untuk mendapatkan perhatian dari peserta didik, (b) fungsi afektif, berfungsi dalam proses olah rasa seperti emosi dan perasaan siswa selama pembelajaran, (c) fungsi kognitif, berfungsi untuk memberikan pengetahuan serta pemahaman baru bagi peserta didik, (d) fungsi psikomotorik, berfungsi untuk mengolah kemampuan keterampilan yang dimiliki peserta didik, (e) fungsi imajinatif, berfungsi untuk mengembangkan daya imajinasi yang dimiliki siswa sehingga menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif, dan (f) fungsi motivasi, berfungsi menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan pemaparan mengenai fungsi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan sehingga lebih efektif dalam pembelajaran.

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Perkembangan zaman mengharuskan para pendidik untuk lebih inovatif dan kreatif dalam memanfaatkan berbagai media serta sumber belajar. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan nilai positif dalam pembelajaran, diantaranya dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Suryani, 2014: 14) manfaat media pembelajaran adalah membuat

pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, makna bahan pembelajaran akan lebih mudah untuk dipahami siswa sehingga memungkinkannya untuk menguasai materi dan tercapainya tujuan pembelajaran, menciptakan variasi metode pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, serta membuat siswa lebih aktif karena terlibat langsung dalam belajar.

Menurut Suryani (2018:14) mengacu pada kerucut pengalaman Dale media pembelajaran bermanfaat dalam meletakkan dasar-dasar konkret dalam berfikir sehingga mengurangi kebiasaan menghafal dalam pembelajaran, sebagai daya tarik siswa, meletakkan konsep penting untuk perkembangan belajar, menciptakan kegiatan mandiri pada siswa sehingga dapat memberikan pengalaman, menumbuhkan pemikiran yang kritis, membantu mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa, serta menambah variasi pembelajaran.

Sependapat dengan hal tersebut menurut Arsyad (2014: 29) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) memperjelas penyajian pesan dan informasi dalam materi sehingga hasil belajar meningkat,
- 2) menumbuhkan daya tarik dan perhatian siswa untuk fokus dalam memahami materi dan memotivasi siswa,
- 3) menjadi solusi dari keterbatasan indera, ruang dan waktu,
- 4) memberikan pengalaman yang sama serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa, guru, lingkungan dan masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk menjadi daya tarik siswa dalam belajar, memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memudahkan siswa untuk memamani materi, serta untuk meningkatkan hasil belajar.

2.1.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, jenis media pembelajaran sangat beragam dengan karakteristiknya masing-masing. Asyhar (2012: 45) berpendapat bahwa media berdasarkan indra perangsang yang digunakan diantaranya, yaitu sebagai berikut.

1. Media visual adalah media yang semata-mata hanya digunakan menggunakan indera penglihatan peserta didik. Sehingga pengalaman yang didapatkan peserta didik bergantung pada indera penglihatannya. Contoh dari media visual, yaitu (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster, (b) model dan prototype seperti globe, dan (c) media realitas dan sebagainya.
2. Media audio yaitu jenis media yang hanya melibatkan indera pendengaran saat pembelajaran menggunakan media berlangsung. Informasi yang diterima dapat berupa pesan secara verbal dan nonverbal, pesan verbal berupa bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain sedangkan pesan nonverbal dapat berupa bunyi-bunyian, musik dan sebagainya. Media audio yang umum digunakan biasanya seperti tape recorder, radio, dan CD player.

3. Media audio-visual yaitu jenis media yang melibatkan dua indera sekaligus indera penglihatan dan indera pendengaran dalam satu kegiatan. Pada media jenis ini pesan dapat disalurkan baik secara verbal maupun nonverbal dari indera penglihatan ataupun indera pendengaran. Radio, program televisi, film dan lain-lainnya merupakan beberapa contoh media jenis audio-visual.
4. Media multimedia adalah media yang dalam satu kegiatan pembelajaran melibatkan beberapa jenis media dan peralatan. Kegiatan pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer serta teknologi informasi dan komunikasi.

Media berdasarkan teknologinya dapat dibedakan menjadi dua hal ini dikemukakan oleh Arsyad (2014:35) yang diantaranya adalah media teknologi mutakhir yang meliputi media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor, dan media tradisional yang meliputi media visual, media audio, media penyajian multimedia, media visual dinamis, media cetak, dan media permainan serta media realita.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila pendidik dapat membuat semua alat indra yang dimiliki peserta didik dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media kartu berbasis *QR-Code* termasuk kedalam media audio-visual dengan model gabungan antara media konvensional dengan teknologi mutakhir.

2.1.1.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Seorang guru hendaknya tidak memilih media berdasarkan ketertarikannya pada media yang akan digunakan tanpa memperhatikan alasan kebermanfaatannya. Media yang baik dipilih dengan memperhatikan beberapa kriteria, menurut Sudjana dan Rivai (2017: 4-5) ada lima kriteria dalam memilih media yang akan digunakan sebagai alat pembelajaran yang diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pengajaran, media pembelajaran dipilih sesuai dengan tujuan instruksional pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap bahan isi pelajaran, media memberi kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi.
- 3) Kemudahan memperoleh media, pendidik dapat membuat media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan, pendidik dapat menggunakan berbagai jenis media untuk pembelajaran sebagai sarana dalam meningkatkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik.
- 5) Ada waktu yang tersedia untuk menggunakan media, media dapat bermanfaat bagi peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pemilihan media yang memperhatikan kriteria-kriteria tersebut dapat menghasilkan media yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang

ingin dicapai. Selain itu, siswa juga menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan (Suryani, 2018: 81).

2.1.1.7 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Menciptakan pembelajaran yang baik salah satunya adalah dengan cara menggunakan media dalam pembelajaran. Media yang dibuat harus memenuhi standar kelayakan dari media tersebut, maka dari itu prinsip-prinsip dalam pembuatan media perlu diperhatikan. Menurut Miarso dalam Suryani (2018: 33) prinsip-prinsip yang harus dipenuhi dalam mengembangkan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mengkombinasikan dua atau lebih media pembelajaran. Kombinasi ini dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran melalui media yang digunakan karena setiap media pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing.
- 2) Mencocokkan karakteristik media pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan.
- 3) Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan pelaksanaan kegiatan dalam pembelajaran.
- 4) Menyusun persiapan terhadap media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 5) Mengarahkan perhatian siswa pada media pembelajaran selama penyajian berlangsung.
- 6) Melibatkan partisipasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran.

2.1.1.8 Pengembangan Media Pembelajaran

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan beserta kurikulum dan tuntutan kerja. Tentunya pengembangan seharusnya tidak hanya dilakukan pada kurikulum dan perangkat pembelajarannya saja, akan tetapi media pembelajaran juga perlu dikembangkan. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran proses belajar dikelas dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pengembangan media dapat dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan guru, tujuan yang diharapkan adalah adanya peningkatan kualitas dalam pembelajaran. Selain itu, pengembangan media juga harus disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran dan kondisi serta kebutuhan pengguna. Tujuannya adalah untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik.

2.1.2 Hakikat Pengembangan Media Kartu Berbasis *QR-Code*

2.1.2.1 *Barcode*

Perkembangan jaman yang semakin canggih, membuat banyak inovasi baru dalam berbagai bidang, satu diantaranya di bidang teknologi.

2.1.2.1.1 Pengertian *Barcode*

Barcode secara harfiah berasal dari bahasa Inggris diartikan sebagai kode batang. Selain itu *barcode* didefinisikan sebagai sekumpulan kode berbentuk garis dengan perbedaan ketebalan dan spasi pada masing-masing garis (Malik, 2010: 1). Ketebalan dan spasi pada *barcode* disesuaikan dengan isi informasi yang dimuat

didalamnya. *Barcode* merupakan bentuk visual cetak terbacakan melalui alat yang dikenal dengan nama *barcode scanner* (Widiyati, 2015: 86).

Bernand Silver dan Norman Joseph Woodland merupakan dua orang mahasiswa *Drexel Institute of Technology* yang pertama kali memperkenalkan *barcode* di tahun 1948. Namun penggunaan *barcode* digunakan secara komersial pada tahun 1996, akan tetapi hingga tahun 1980-an penggunaan *barcode* belum begitu sukses (Malik, 2010 : 1-5). Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, *barcode* menjadi bahasa global dalam standarisasi bisnis dan mengalami perkembangan pesat menjadi simbologi baru bahkan sudah dapat dikatakan penggunaan *barcode* saat ini sudah mulai diterapkan pada bidang pendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa *barcode* merupakan simbol-simbol yang berupa garis atau kode tertentu yang berfungsi untuk menyimpan data agar lebih akurat.

2.1.2.1.2 Jenis-Jenis Barcode

Barcode dapat dikelompokkan kedalam dua bentuk yaitu *barcode* satu dimensi dan *barcode* dua dimensi. Pada dasarnya pengelompokkan jenis *barcode* didasarkan pada kapasitas penyimpanan datanya, yang mana pada *barcode* satu dimensi hanya dapat menyimpan informasi secara horizontal dengan kapasitas kecil, sedangkan *barcode* dua dimensi memiliki kapasitas penyimpanan besar serta dapat menyimpan informasi secara dua arah sekaligus yaitu secara vertikal dan horizontal (Malik, 2010: 13-42).

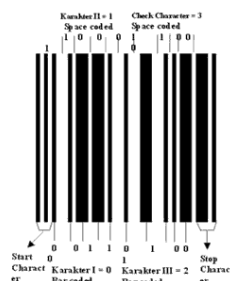
1) *Barcode* Satu Dimensi

- a) *Code 39* merupakan simbologi linier atau satu dimensi yang dapat mengkodekan karakter alfanimerik, yaitu angka desimal dan huruf kapital beserta karakterspasial sebagai tambahan. Dalam satu karakter, *code 39* terdiri dari 9 elemen yaitu 5 garis bar (garis vertikal hitam) dan 4 spasi (garis vertikal putih) yang disusun bergantian antara bar dan spasi tersebut. Kemudian 3 dari 9 elemen ada yang memiliki bentuk lebih tebal daripada yang lain, yang mana terdiri dari 2 bar dan 1 spasi.



Gambar 2.2. Contoh *barcode Code 39*

- b) *Interleaved 2 of 5 (ITF)*, merupakan simbologi yang terdiri dari angka-angka dengan panjang yang dapat berubah-ubah. Kemampuan alat baca yang digunakan adalah faktor pembatas untuk panjang kode *ITF*. Selain itu, *ITF* harus memiliki jumlah digit yang genap dan termasuk memiliki pengkodean yang unik. Setiap karakter dalam kode *ITF* dikodekan dengan 5 elemen dengan 2 elemen tebal dan 3 elemen sempit.



Gambar 2.3 Contoh *barcode ITF-1*



Gambar 2.4 Contoh *barcode* dengan *Bearer Bar*

- c) *Code 128* adalah *barcode* dengan kerapatan yang tinggi, dapat mengkodekan keseluruhan simbol ASCII (128 karakter) dalam luasan yang paling minim dibanding dengan jenis *barcode* lainnya. *Code 128* menggunakan 4 ketebalan elemen yang berbeda. *Code 128* memiliki karakter yang dikodekan oleh 3 bar dan 3 spasi dengan ketebalan elemen 1 sampai 4 ketebalan minimum.



Gambar 2.5 Contoh *barcode 128*

- d) *UPC (Universal Product Code)* merupakan *barcode* yang sering digunakan pada industri grosir, khususnya di negara Amerika Serikat dan Kanada. Standar kode baris yang digunakan adalah *UPC-A* yang terdiri dari 1 digit nomor sistem di awal kode baris, 5 digit nomor manufaktur, 5 digit nomor produk serta 1 digit cek. Kode *UPC-A* tidak di desain untuk penggunaan Internasional.



Gambar 2.6 Contoh *barcode* *UPC-A*

- e) *EAN-13* (*European Article Numbering*) merupakan *barcode* yang sering disebutkan sebagai persaingan antara Eropa dengan Amerika Serikat. Hal ini ditandai dengan adanya *UPC-A* yang merupakan milik Amerika Serikat sehingga *EAN* ini diimplementasikan oleh *International Article Numbering Association* di Eropa.

Simbol yang digunakan pada *EAN* dan *UPC* tidaklah jauh berbeda, sehingga *software* atau *hardware* yang dapat membaca salah satu diantara keduanya dapat digunakan untuk kedua kode tersebut yang membedakan hanyalah kode yang dimiliki oleh negara masing-masing.



Gambar 2.7 Contoh *barcode* *EAN-13*

- f) *EAN-8* (*European Article Numbering*) merupakan versi *kode EAN-13* yang dipendekan dengan tujuan utama untuk menggunakan ruang yang kecil. Kode *EAN-8* dikhususkan pada identifikasi produk dan pembuat produk.



Gambar 2.8 Contoh *barcode EAN-8*

2) *Barcode* Dua Dimensi

- a) *QR-Code* merupakan bagian dari simbologi multidimensi atau 2 dimensi yang memiliki keunggulan dapat menyimpan data dari dua sisi sehingga dapat memuat data lebih banyak dibandingkan dengan *barcode*. *QR-Code* memiliki kapasitas yang cukup besar serta dapat dibaca dari segala arah dengan hasil yang sama sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan akibat salah posisi ketika proses pemindaian kode.



Gambar 2.9 Contoh *barcode QR-Code*

- b) *PDF417* merupakan simbologi 2 dimensi yang dapat menyimpan lebih dari 2000 karakter dalam sebuah ruang yang berukuran 4 inci persegi.



Gambar 2.10 Contoh *barcode PDF417*

2.1.2.1.3 *QR-Code*

Penggunaan *QR-Code* pada proses pembelajaran terbilang masih sangat jarang. Akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan teknologi sudah mulai diterapkan satu diantaranya adalah pembelajaran dengan menggunakan *m-learning (mobile learning)* yang memungkinkan siswa untuk mengakses informasi lebih lengkap secara mandiri (Darmanto, 2015: 2). Penggunaan *m-learning* akan lebih efektif jika dikombinasikan dengan *QR-Code*.

QR-Code merupakan gambar dua dimensi yang mempresentasikan suatu data, terutama data dalam bentuk teks (Sugiana, 2019: 136). *QR-Code* dikatakan sebagai evolusi dari *barcode* yang pada awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi. *QR-Code* terdiri dari modul-modul hitam yang tersusun dalam pola persegi dan berlatar putih (Durak, 2016: 45). Selain itu, kehadiran *QR-Code* dapat mengefektifkan penggunaan *smartphone* dalam mencari informasi secara cepat dan akurat (Guo, 2016: 5).

QR-Code dapat digunakan pada *smartphone* yang memiliki aplikasi pembaca QR. Pada umumnya, aplikasi dapat berjalan jika ponsel terhubung pada koneksi internet dengan cara mengaktifkan aplikasi *scanner* dan mengarahkan kamera ponsel pada kode QR untuk menampilkan informasi terkait.

Pembelajaran *m-learning* yang dikombinasikan dengan *QR-Code* dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik karena dapat memberikan pengalaman kepada siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Selain itu kode QR memiliki keunggulan dapat dilihat dari segala arah meskipun pada bagiannya

kotor ataupun rusak, sehingga ponsel masih dapat membaca informasi yang terekam pada kode tersebut.

Mengoperasikan ponsel bagi siswa pada jaman sekarang sudah tidak asing lagi, sehingga penerapan pembelajaran berbasis *m-learning* dianggap sudah mampu dilaksanakan pada siswa kelas V sekolah dasar.

2.1.2.1.4 Keunggulan *QR-Code*

Menurut Malik (2010: 38) *QR-Code* memiliki keunggulan yang diantaranya, yaitu (1) memiliki kapasitas tinggi dibanding *barcode* satu dimensi, (2) dapat menyimpan berbagai informasi sesuai dengan kebutuhan, (3) penggunaan mudah hanya dengan memindai kode pada website yang berkaitan, (4) masih dapat dibaca sampai dengan kerusakan 30%, (5) dapat dibaca dari segala arah sehingga meminimalisir kesalahan saat pemindian, (6) tidak menyita tempat dan mudah dibawa, dan (7) cocok digunakan untuk media pembelajaran inovatif berbasis *m-learning* di zaman teknologi seperti sekarang ini. Selain beberapa keunggulan tadi, Setyorini (2018: 7) juga mengungkapkan bahwa selain penggunaan *QR-Code* yang sangat mudah tetapi juga dapat diakses secara gratis serta mampu menyandikan berbagai jenis tipe data hanya dalam satu simbol.

Berdasarkan pemaparan mengenai keunggulan *QR-Code* dapat disimpulkan bahwa *QR-Code* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat diakses secara gratis serta mudah untuk digunakan siswa dalam mencari informasi secara mandiri.

2.1.2.2 Media Kartu

2.1.2.2.1 Pengertian Media Kartu

Menurut Arsyad (2014: 115) kartu bergambar merupakan sebuah kartu yang mengingatkan siswa mengenai sesuatu yang berkaitan dengan simbol, gambar atau teks yang ada dalam kartu tersebut. Selain itu, pendapat lain menyebutkan bahwa kartu bergambar diartikan sebagai kartu kecil yang dapat menuntun siswa untuk mengingat sesuatu terkait konten yang ada pada kartu (Herlina, 2020: 317). Umumnya kartu bergambar berukuran 8 x 12 cm atau bergantung pada besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu bergambar biasanya memiliki dua sisi, yaitu sisi depan menampilkan kata atau gambar dan bagian belakang menampilkan teks penjelasan dari gambar terkait. Pembelajaran dengan media kartu merupakan pembelajaran langsung yang didalamnya mengandung kegiatan belajar 5M (mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengamati) (Umar, 2016: 1290). Kartu dapat menjadi media pembelajaran yang menarik apabila penggunaannya dipadukan dengan pembelajaran berbasis *m-learning*, satu diantaranya adalah *QR-Code*. Melalui inovasi media siswa dapat menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran karena suasana belajar menjadi berbeda.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar merupakan kartu yang terdiri atas dua sisi yang menampilkan materi berupa gambar atau simbol untuk membantu siswa dalam belajar.

2.1.2.2 Keunggulan Media Kartu

Menurut Zubaidilah (2019: 48) media kartu bergambar memiliki keunggulan yang diantaranya, yaitu (1) mudah untuk dibawa, (2) pokok bahasan mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar, dan (3) menyenangkan karena biasanya media kartu diterapkan dalam bentuk permainan. Sejalan dengan pendapat tersebut Susilowati (2019:150) menyatakan bahwa kartu bergambar atau *flashcard* memiliki ukuran yang setara dengan *postcard* sehingga mudah untuk dibawa, memiliki nilai kepraktisan dalam penggunaan dan mudah diingat oleh siswa. Dengan demikian, penyampaian materi menggunakan kartu bergambar diharapkan dapat menjadi media yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep materi yang disajikan.

2.1.2.3 Penerapan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia)

Berbasis *QR-Code*

Metode ceramah dalam pembelajaran masih sering digunakan, dengan alasan kurang memadainya sarana dan prasarana yang dapat guru jadikan sebagai media pembelajaran. Kondisi ini mempengaruhi daya tarik siswa dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif saat belajar. Selain itu, pembelajaran pada muatan IPS memuat banyak bacaan dan hafalan membuat siswa merasakan mudah bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Berawal dari permasalahan tersebut peneliti terdorong untuk mengembangkan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* untuk meningkatkan hasil belajar IPS di kelas V SD. Pengembangan media dapat dikolaborasikan dengan model permainan kartu sederhana yang dikolaborasikan

dengan penggunaan *smartphone* didalamnya. Kelas tinggi dipilih untuk menerapkan pembelajaran berbasis *m-learning* yang dimodifikasi dengan permainan kartu manual sudah dianggap mampu karena dapat memahami aturan didalam permainan sehingga dapat melakukan kerjasama yang baik.

Media kanorado berbasis *QR-Code* sebagai media pembelajaran IPS dapat dijadikan solusi untuk menciptakan suasana belajar yang berbeda dengan memberikan pengalaman kepada siswa dalam mencari sumber wawasan. Selain itu, melalui pembelajaran secara langsung siswa dapat lebih mudah untuk mengingat dan memahami materi bahasan.

Media kanorado berbasis *QR-Code* merupakan media kartu kronologi sejarah yang penggunaanya dipadukan dengan aplikasi pemindai melalui ponsel tujuannya adalah untuk memperoleh informasi dari kode QR yang dapat dipindai pada kartu. Media ini memiliki 3 set kartu permainan dengan materi bahasan yang berbeda-beda, setiap setnya terdiri atas 3 jenis kartu yang berbeda, diantaranya ada kanorado, kartu galilea dan kartu zonk. Penerapan media ini dilakukan dengan model permainan kartu sederhana, dengan aturan main sebagai berikut.

- a) Pemain pertama dalam kelompok mengocok Kanorado dan membagikan secara acak kepada seluruh pemain dalam kelompok sampai Kanorado tidak ada yang tersisa.
- b) Pemain pertama memindai Kode QR pada Kanorado yang didapatnya, lalu membacakan penjelasan yang ditampilkan pada ponsel. Setelah selesai dibacakan, kartu di letakkan di tengah meja dan dilanjutkan oleh pemain berikutnya untuk memindai Kanorado lain dan membacakan keterangan yang

ada pada layar ponsel seperti yang dilakukan oleh pemain pertama. Jika pemain tersebut tidak memiliki Kanorado, maka pemindaian dan pembacaan kartu akan dilanjutkan oleh pemain lainnya begitupun seterusnya.

- c) Setelah Kanorado terkumpul semua di tengah meja, pemindaian dilanjutkan pada kartu “Galilea” dan dimainkan sama seperti Kanorado.
- d) Pemain yang mendapatkan kartu “Zonk” melakukan pemindaian di akhir waktu sisa permainan dan harus menjawab pertanyaan di depan pemain dalam kelompok.
- e) Jika pemain yang mendapatkan kartu “Zonk” tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pertanyaan dapat dilempar ke pemain lainnya dalam satu kelompok. Pemain yang dapat menjawab akan mendapat skor tambahan.
- f) Aturan berlaku untuk semua siswa.
- g) Setelah guru memberikan tanda waktu bermain sudah habis, maka langkah selanjutnya adalah penghitungan skor.
- h) Pemain yang berhasil menghabiskan kartunya maka akan memperoleh skor terbanyak dan dinyatakan sebagai pemenang. Pemain yang dapat menjawab kartu “Zonk” dari lawan mendapat skor tambahan.
- i) Setiap siswa menyimpulkan hasil berupa pengetahuan yang diperoleh saat bermain.

2.1.3 Hakikat Belajar

2.1.3.1 Pengertian Belajar

Manusia sejak dari dalam kandungan tidak pernah berhenti untuk belajar karena berlangsung sampai akhir hayat. Salah satu bukti bahwa seseorang telah belajar ditandai dengan adanya pola perubahan tingkah laku (Siregar, 2015: 3). Kemudian pendapat lain mengatakan bahwa belajar merupakan upaya seseorang untuk mendapatkan perubahan pada dirinya yang dihasilkan dari pengalamannya selama berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2015: 2).

Sejalan dengan pendapat dari Slameto, Susanto (2016:4) mengatakan bahwa belajar didefinisikan sebagai usaha sadar seseorang dalam memperoleh pengetahuan baru yang berdampak pada pola tingkah laku dalam bertindak. Kemudian pendapat ini diperkuat oleh pernyataan Majid (2012: 107) yang mengibaratkan belajar sebagai proses pembangunan sebuah gedung dengan peserta didik yang menduduki peran sebagai pembangun gedung. Maknanya adalah dengan berbekal pengetahuan serta pengalaman yang mereka miliki sebagai material untuk membangun, mereka dapat menghasilkan sebuah bangunan gedung yang dapat berdiri kokoh. Maka dari itu, seorang anak akan terus membangun makna baru (pengetahuan, sikap dan keterampilan) dengan berbekal pengetahuan yang mereka kuasai saat ini.

Ketika anak sudah dapat menghubungkan antara pengetahuan dengan pengalaman yang mereka dapatkan selama interaksi bermakna yang terjadi antara siswa dengan siswa, guru, materi pelajaran serta lingkungan tempatnya belajar, maka saat itulah proses belajar pada anak berlangsung. Dari konsep

belajar tersebut, Rifai dan Ana (2016:129) menanggapi bahwa konsep belajar demikian didukung oleh adanya tiga unsur pokok tentang konsep belajar yang diantaranya meliputi:

- a) belajar tidak dapat dipisahkan dengan perubahan tingkat laku karena keduanya saling keterkaitan satu sama lain;
- b) proses pengalaman akan menjadi pemicu perubahan perilaku;
- c) kegiatan belajar yang bersifat relatif permanen menjadi sebab dari perubahan perilaku.

Berdasarkan pemaparan tentang belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang dalam membentuk pengalaman dan pengetahuan baru dalam hidupnya sehingga berdampak pada pola perilaku yang dilakukan dalam kehidupannya. Perubahan tingkah laku tersebut terjadi karena adanya pola interaksi dengan lingkungan dalam proses pencapaian tujuan.

2.1.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar dapat dikatakan belajar apabila ada perubahan dari yang sebelumnya tidak mengetahui sesuatu menjadi paham dan mengerti (Aunurrahman, 2014: 38). Kegiatan belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor kondisional yang terjadi pada proses pengajaran, diantaranya:

- 1) faktor kegiatan, penggunaan, ulangan;
- 2) pengetahuan awal dan pengalaman masa lampau yang telah dimiliki oleh siswa, hal ini akan digunakan untuk menerima pengetahuan-pengetahuan baru;
- 3) faktor kesiapan belajar dari siswa, seorang siswa akan lebih mudah belajar apabila siswa telah siap menerima pengetahuan atau informasi yang diterima;

- 4) minat dan usaha siswa
- 5) faktor fisiologis, keadaan tubuh yang lemah dapat mengakibatkan perhatian anak terhadap kegiatan belajar berkurang;
- 6) faktor intelegensi, tingkat intelegensi yang tinggi memudahkan siswa menerima pembelajaran yang diberikan.

Belajar selain dipengaruhi oleh kegiatan kondisional dapat juga dipengaruhi oleh faktor lainnya, seperti kecerdasan anak, kesiapan atau kematangan belajar, bakat yang dimiliki, kemauan untuk belajar, minat, model yang digunakan dalam penyajian model pembelajaran, sikap dan pribadi guru, kondisi atau situasi belajar, kompetensi yang dimiliki guru, lingkungan atau masyarakat tempat tinggal. (Susanto, 2016: 15).

Berdasarkan pemaparan mengenai faktor yang mempengaruhi belajar, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar bagi siswa itu beragam, diantaranya adalah kecerdasan siswa, kompetensi guru, minat dan kemauan siswa, kondisi fisik serta keadaan lingkungan tempat tinggal.

2.1.3.3 Teori Belajar

Teori belajar merupakan landasan yang menjadi pola pikir mengenai tindakan manusia dalam mempelajari suatu hal yang belum diketahuinya sama sekali sehingga memunculkan berbagai gagasan yang beragam dalam menyikapi proses tersebut. Tentunya ada beragam pendapat dari berbagai tokoh menyikapi teori belajar, akan tetapi mereka memiliki tujuan yang sama yaitu menjadikan manusia seutuhnya. Seperti halnya dengan pendapat yang diutarakan oleh Suyono (2016: 55) yang menyatakan bahwa teori belajar adalah induk dari ide pokok

dalam bidang psikologi pendidikan maupun filsafat pendidikan yang merupakan hasil dari pemikiran ahli pendidikan. Teori belajar terbagi kedalam 3 aliran yaitu behaviorisme, kognitivisme dan konstruktivisme.

1) Teori Behaviorisme

Aliran behaviorisme meyakini belajar sebagai kontrol instrumental yang bersumber dari lingkungan (Rifai, 2018: 25). Belajar atau tidaknya seseorang itu memiliki keterkaitan dengan faktor-faktor kondisional yang ada di lingkungan. Teori behaviorisme atau dengan kata lain aliran tingkah laku berdasar pada paradigma stimulus dan respon yang memberikan tanggapan tertentu terhadap sesuatu yang berasal dari luar (Aunurahman, 2014: 39).

Teori behaviorisme yang berpengaruh dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan proses pembelajaran saat ini salah satunya adalah teori yang dikembangkan oleh Skinner.

Menurut Skinner (dalam Rifa'i, 2018:129), komponen dalam belajar terdiri dari stimulus yang diskriminatif dan penguatan (positif, negatif dan hukuman) sehingga menghasilkan respons (perubahan tingkah laku). Yang dimaksudkan dalam penguatan ini adalah segala konsekuensi yang di ikuti dengan munculnya perubahan perilaku. Munculnya perilaku tersebut diakibatkan dari kuatnya konsekuensi yang muncul dan akan berjalan efektif apabila penguatan diberikan secara langsung. Penguatan yang memperkuat munculnya suatu respons yang benar disebut dengan penguatan positif, sedangkan penguatan negatif ialah memperkuat munculnya suatu respons yang benar dengan melalui cara penghilangannya.

Selain penguatan, terdapat pula hukuman yang berkaitan dengan proses penguatan negatif. Seperti yang telah kita ketahui bahwa hukuman tidaklah menghasilkan perilaku yang positif, sehingga penggunaan penguatan daripada hukuman dianjurkan oleh Skinner apabila menginginkan respons yang benar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam teori Skinner adalah dengan mengikuti latihan yang terorganisir, pola perilaku dapat dengan mudah dibentuk sesuai dengan harapan yang diinginkan. Melalui pengkondisian proses latihan yang dilakukan secara tepat, pemunculan respons yang diinginkan akan berpengaruh jika dilakukan secara berkelanjutan.

2) Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme adalah teori yang menekankan pada proses belajar. Dalam teori ini, ilmu pengetahuan yang terdapat dalam diri seseorang diperoleh melalui proses interaksi dengan lingkungan yang dilakukan secara berkesinambungan (Siregar, 2014: 30). Prosesnya tidak terpisah akan tetapi menyeluruh, sehingga keberhasilan untuk memperoleh pengalaman dan informasi yang bersifat baru itu ditentukan oleh pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.

Teori belajar kognitif yang sering digunakan dalam bidang pendidikan adalah teori yang dikembangkan oleh Brunner dengan model belajar ausbel, Gagne dengan model pemrosesan informasi serta peristiwa yang ada dalam pembelajaran serta Jean Piaget dengan model perkembangan intelektual.

3) Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme dilandasi oleh pemikiran yang menyatakan bahwa pengetahuan bukanlah pemberian dari alam karena interaksi yang dibentuk

diantara keduanya, akan tetapi pengetahuan dibentuk atas hasil konstruk aktif yang dilakukan oleh manusia itu sendiri (Siregar, 2014: 39). Lalu proses konstruk itu terjadi dengan memanfaatkan indera yang berinteraksi langsung dengan objek dan lingkungan melalui rangkaian suatu proses.

Teori konstruktivisme memandang belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan yang dilakukan oleh orang yang bersangkutan secara langsung dan yang menentukan keberhasilan dari proses belajar adalah niat. Konstruktivisme seringkali dikaitkan dengan pendekatan pendidikan yang berupaya dalam peningkatan kegiatan belajar aktif atau kegiatan belajar yang dilakukan dengan belajar. Pada umumnya, pembentukan teori konstruktivisme selalu dikaitkan dengan Jean Piaget yang menyatakan mekanisme internalisasi pada peserta didik (Rifai, 2018: 193). Dimana pengetahuan terbentuk dari pengalaman yang diperoleh melalui proses akomodasi dan asimilasi yang digambarkan dengan pengalaman belajar dari sebuah kegagalan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme dapat dipahami sebagai proses belajar yang dibentuk oleh pengetahuan yang dimiliki oleh orang itu sendiri dan tidak dapat ditransfer begitu saja kepada orang lain.

Dari jenis teori belajar yang telah dijelaskan, teori yang mendukung peneliti dalam pengembangan media kanorodo (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02 adalah teori behaviorisme. Hal tersebut dikarenakan konsep belajar pada teori behaviorisme dilihat dari hasil sebelum dan sesudah belajar

melalui pengalaman yang dilakukannya secara praktik atau langsung sehingga hasilnya dapat dilihat dari perubahan yang diperlihatkan di akhir pembelajaran berupa nilai hasil belajar.

2.1.3.4 Hasil Belajar

Hasil belajar diartikan dengan hasil yang diperoleh dari suatu proses melalui pembelajaran sehingga dihasilkan perubahan dalam diri seseorang. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dikatakan dengan kata lain sebagai perubahan pada kemampuan seseorang yang meliputi kemampuan kognitif, afektif serta psikomotorik yang didasarkan pada tujuan dalam pengajarannya masing-masing (Purwanto, 2016: 44). Sejalan dengan Majid (2015:28) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah pengukuran langsung terhadap kemampuan aktual seseorang. Pengukuran yang digunakan dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh pencapaian mengenai tujuan serta pengajaran dalam pembelajaran. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Susanto (2016: 5) bahwa hasil belajar dapat dilihat dari perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa terkait proses pembelajaran. Pengelompokan hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga yaitu aspek kognitif, afektif serta psikomotorik.

Dari beberapa penjelasan yang telah diungkapkan mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan pada beberapa aspek seperti aspek kognitif, afektif serta psikomotorik pada diri siswa yang diakibatkan dari hasil mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan taksonomi bloom ada tiga ranah penilaian terhadap hasil belajar yang diantaranya adalah sebagai berikut.

1) Aspek Kognitif (Pengetahuan)

Ranah kognitif dikembangkan oleh Bloom (dalam Suyono, 2016: 167) menjadi enam, tersusun secara sistematis dimulai dari tahapan kemampuan yang paling rendah (*lower order thinking*) sampai pada kemampuan untuk berfikir tingkat tinggi (*higher order thinking*). Tahapan yang pertama dimulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan. Keenam bagian tersebut diterapkan dalam pembelajaran Kurikulum 2013 karena dianggap sesuai dengan tingkat perkembangan zaman dalam mempersiapkan peserta didik yang tangguh dengan memiliki kemampuan yang berorientasi kedepan. Dari ke enam ranah pengembangan kognitif Bloom dijabarkan secara rinci dalam Salinan Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 sebagai berikut.

Tabel 2.1 Tingkatan Ranah Kognitif

Kemampuan Berfikir	Kemampuan Kognitif
Mengingat	Mengemukakan kembali yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan baik secara verbal maupun tulisan.
Memahami	Proses mengolah pengetahuan dari bentuk asli kedalam bentuk verbal ataupun non-verbal tanpa adanya perubahan makna.
Menerapkan	Mengaplikasikan pengetahuan dalam bentuk informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori, yang sudah dipelajari.
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajari terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok atau informasi lainnya, anatara fakta dengan konsep, antara argumen dengan kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya.
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria.
Menciptakan	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya.

2) Aspek Afektif (Sikap)

Ranah afektif berhubungan dengan emosional atau perasaan, sikap, minat serta nilai. Yang dimaksudkan ranah afektif dalam penelitian ini adalah sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Pada Kurikulum 2013, ranah afektif termasuk ke dalam lingkup sikap sosial dan spiritual (Permendikbud, 2016: 6).

Tabel 2.2 Tingkatan Ranah Afektif

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut.
Menanggapi nilai	Ketersediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut.
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut dengan komitmen terhadap nilai tersebut.
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya.
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berfikir, berkata, berkomunikasi dan karakter.

3) Aspek Psikomotorik (Keterampilan)

Ranah psikomotorik atau aspek psikomotorik memberikan pengalaman siswa dalam mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Aspek yang satu ini berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf. Ranah psikomotorik dalam penelitian ini berkaitan dengan keterampilan siswa ketika melakukan kegiatan percobaan. Ranah psikomotorik pada Kurikulum 2013 adalah sebagai berikut (Permendikbud, 2014 : 7).

Tabel 2.3 Tingkatan Ranah Psikomotorik

Kemampuan Belajar	Deskripsi
Mengamati	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek atau membaca suatu tulisan atau mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu (on task) yang digunakan untuk mengamati.
Menanya	Jenis, kualitas dan jumlah pertanyaan yang diajukan siswa (pertanyaan konseptual, prosedural dan hipotetik).
Mengumpulkan informasi atau mencoba	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji dan digunakan, kelengkapan informasi, validasi informasi yang dikumpulkan, dan instrumen alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar atau mengasosiasi	Mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta atau konsep, interpretasi argumen dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta atau konsep atau teori, dan argumentasi serta kesimpulan keterkaitan antar berbagai fakta atau konsep atau teori pendapat, mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi dan kesimpulan yang menunjukkan hubungan fakta atau konsep atau teori atau pendapat yang berbeda dari berbagai sumber.

2.1.4 Hakikat Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran

Pane & Dasopang (2017:339) menjelaskan hakikat pembelajaran yakni: “Kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyempaan ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.”

Susanto (2016:19) memberikan penjelasan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses mendapatkan ilmu, penguasaan, kemahiran, tabiat dan pembentukan sikap serta keyakinan. Sejalan dengan Yamin (2017:83) bahwa pembelajaran

merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan tersebut ditunjukkan dengan adanya kemampuan baru yang berlaku dalam jangka waktu relatif lama karena adanya sebuah usaha.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang mendukung proses siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai siswa.

Serangkaian kegiatan tersebut adalah interaksi antara guru dan siswa dengan mengubah stimulus menjadi berbagai informasi yang menyebabkan hasil belajar. Proses interaksi siswa dengan guru dengan mengubah dari lingkungan ke dalam beberapa informasi akan menghasilkan ingatan jangka panjang pada siswa.

2.1.4.2 Komponen Media Pembelajaran

Menurut Sudjana (2012: 13) komponen pembelajaran meliputi:

1. Tujuan, yaitu rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki setiap siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Bahan, adalah bahan pelajaran yang diharapkan dapat mewarnai tujuan, mendukung tercapainya tujuan dan tingkah laku yang dimiliki siswa.
3. Metode dan alat, yang digunakan dalam pembelajaran dipilih atas dasar tujuan dan bahan yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode dan alat berfungsi sebagai jembatan atau media transformasi pelajaran terhadap tujuan yang akan dicapai.
4. Penilaian, yaitu alat untuk menentukan apakah tujuan telah tercapai.

Menurut Rifa'i (2018:92) komponen-komponen pembelajaran apabila ditinjau dari pendekatan sistem yaitu:

a. Tujuan

Tujuan diupayakan secara eksplisit melalui kegiatan pembelajaran biasanya berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang telah dirumuskan secara spesifik. Setelah melalui proses belajar mengajar siswa akan memperoleh apa yang telah ditetapkan pada tujuan. Hasilnya bisa berupa kesadaran akan sifat pengetahuan, tenggang rasa, kecermatan dalam berbahasa dan sebagainya. Tujuan harus terukur dan dapat diamati ketercapaiannya serta berpusat pada perubahan tingkah laku peserta didik.

b. Subjek Belajar

Subjek belajar merupakan komponen utama yang berperan sebagai subjek sekaligus objek. Artinya sebagai subjek peserta didik merupakan individu yang melakukan proses belajar-belajar; sebagai objek kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subjek belajar. Oleh karena itu, peserta harus berperan aktif dalam pembelajaran. Dan sebagai pendidik harus memahami bagaimana menganalisis kesulitan belajar dan analisis tugas agar tercipta perencanaan pembelajaran yang efektif.

c. Materi pelajaran

Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi akan dipelajari dalam kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam Silabus, RPP, dan buku sumber belajar.

d. Strategi Pembelajaran

Strategi merupakan pola umum untuk mewujudkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik harus bisa menentukan model-model, metode mengajar yang tepat agar strategi pembelajaran tersebut berfungsi secara maksimal.

e. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran dalam penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan peran strategi pembelajaran. Media digunakan karena mempunyai peranan dalam proses belajar yaitu meliputi: (1) menghindari terjadinya verbalisme; (2) membangkitkan minat atau motivasi; (3) menarik perhatian; (4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran; (5) mengaktifkan siswa dalam belajar; dan (6) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar (Tafonao, 2018:110).

f. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam hal ini adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya. Fungsi dari komponen penunjang disini adalah untuk memperlancar, melengkapi, dan mempermudah, terjadinya proses pembelajaran.

Sejalan dengan Sugandi (dalam Hamdani 2011:48) komponen pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) tujuan; (2) subjek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5) media pembelajaran; dan (6) penunjang.

Dari uraian tentang komponen-komponen pembelajaran tersebut, dapat diketahui bahwa dalam serangkaian kegiatan pembelajaran pasti melibatkan komponen-komponen yang saling berinteraksi satu sama lain. Komponen tersebut yaitu adanya tujuan belajar yang akan dicapai, subjek belajar, materi pembelajaran, dan strategi pembelajaran. Agar pembelajaran efektif komponen-komponen tersebut harus saling terkait. Tugas guru adalah memanfaatkan komponen tersebut agar kegiatan pembelajaran mencapai tujuan yang telah direncanakan.

2.1.5 Pembelajaran IPS SD

2.1.5.1 Pengertian Pendidikan IPS

Pendidikan Sekolah Dasar sangatlah perlu untuk menerapkan Pendidikan IPS, karena IPS dapat dijadikan fondasi penting bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural dan sosial peserta didik (Syarif, 2017: 48). Selain itu, perkembangan sosial anak sangat berpengaruh dalam proses sosialisasi pada jenjang ini . Proses sosialisasi terjadi dalam tiga proses yang saling memiliki keterkaitan diantaranya adalah belajar untuk menerapkan norma dalam bertingkah laku, memahami peran sosial, dan mengembangkan sikap-sikap sosial. Pembelajaran IPS di sekolah merupakan salah satu mata pelajaran akademis yang secara sengaja dirancang serta dilaksanakan untuk menumbuhkembangkan rasa nasionalisme pada warga negara Indonesia yang akan dimulai dari tingkatan usia SD, SMP, SMA da Perguruan Tinggi (Munisah dan Kurniana Bektiningsih, 2018: 181). Susanto (2016: 137) menyatakan bahwa hakikat IPS adalah suatu pengharapan dalam membina suatu masyarakat yang berkembang sebagai

mahluk sosial yang rasional dan bertanggung jawab. Dalam hal ini, Pendidikan IPS di Sekolah Dasar tidaklah hanya memberi ilmu pengetahuan saja, akan tetapi memberikan pelatihan pada peserta didik untuk memberi tahu bahwa dirinya berkedudukan sebagai warga negara yang menempati suatu kawasan atau wilayah. Sehingga dengan demikian, siswa akan lebih memahami realita mengenai kondisi yang ada didekatnya secara lebih nyata.

Tujuan dari Pendidikan IPS sejalan dengan pemenuhan proses perkembangan sosial pada anak sekolah dasar, yang mana tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang ada di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan ketimpangan yang terjadi, serta terampil dalam mengatasi masalah yang menimpa dirinya dalam kehidupan kesehariannya (Susanto, 2016: 145).

Pendidikan IPS di Sekolah Dasar didefinisikan sebagai mata pelajaran yang mempelajari mahluk sosial beserta interaksinya dengan masyarakat secara luas. Kehidupan manusia dipelajari di dalam pengajaran IPS secara berkelanjutan yang bertujuan sebagai sarana untuk penanaman nilai karakter pada masyarakatnya. IPS memiliki peranan yang sangat penting terutama dalam hal mendidik siswa dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, sikap serta keterampilannya dengan harapan menjadi warga negara yang baik yang selalu mengambil keputusan secara aktif dan bijak.

2.1.5.2 Tujuan Pendidikan IPS SD

Tujuan utama dari pembelajaran IPS ialah sebagai sarana pengembangan potensi pada peserta didik untuk peka terhadap masalah sosial yang ada di lingkungannya. Dengan kata lain, IPS memiliki tujuan dalam membina anak untuk menjadi warga negara yang baik dengan menjunjung nilai karakter serta pengetahuan dalam kegiatan interaksinya di masyarakat. Susanto (2016: 146) menyatakan bahwa IPS memiliki empat tujuan yang diantaranya adalah sebagai berikut: 1) pengetahuan, sebagai pondasi yang digunakan untuk mengenal diri beserta lingkungannya baik itu secara historis, geografis, ekonomi, politik ataupun sosiologi psikologinya, 2) keterampilan, cakupannya adalah mengenai keterampilan untuk berfikir, 3) tingkah laku, yang terdiri dari gabungan antara pola pikir dengan sosial, 4) nilai, diartikan sebagai penilaian yang ada pada masyarakat yang diperoleh baik dari lingkungan ataupun dari kepercayaan, bisa dari segi ekonomi, hubungan antar bangsa serta kepatuhan dalam menjalankan hukum serta pemerintahan.

Berdasarkan pemaparan mengenai tujuan pembelajaran IPS dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS khususnya pada jenjang Sekolah Dasar memiliki tujuan penting dalam pembentukan nilai karakter supaya mampu menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran IPS membekali peserta didik dengan berbagai aspek yang ada dalam kehidupan beserta dengan ragam interaksi didalamnya, sehingga selain memberikan pengetahuan IPS juga memberikan peserta didik pengalaman dalam cara berinteraksi guna menjadi warga negara

yang baik yang selalu menjunjung tinggi nilai sosial dan budaya dalam mengambil setiap keputusan untuk kepentingan bersama.

2.1.5.3 Ruang Lingkup IPS SD

IPS memiliki kesamaan dengan disiplin ilmu lainnya, yaitu memiliki ruang lingkup materi sendiri untuk memfokuskan pengetahuannya. Ruang lingkup dalam IPS terdiri dari beberapa gabungan, maka dari itu banyak yang mengatakan bahwa IPS adalah ibu dari pengetahuan. Susanto (2016: 160) menjelaskan bahwa lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga humaniora, pendidikan dan agama.
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas dengan sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menyangkut berbagai masalah sosial yang perumusannya menggunakan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan berdasar pada prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

5) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji serta memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Dalam penelitian yang peneliti kembangkan, peneliti mengambil ruang lingkup sejarah pada Kompetensi Dasar 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya pada tema 7 subtema 2 muatan IPS terdapat pada pembelajaran 1 yang membahas tentang Pembacaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, pembelajaran 3 yang membahas tentang Tindakan Heroik yang mendukung Proklamasi, dan 4 membahas tentang Perjuangan dalam Mempertahankan Kemerdekaan.

2.1.5.4 Ruang Lingkup Muatan Pembelajaran IPS SD Kelas V

Subbab ini menjabarkan pembahasan mengenai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang menjadi ruang lingkup muatan pembelajaran IPS kelas V semester genap. Dalam Kurikulum 2013, kompetensi inti merupakan kemampuan mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki setiap peserta didik pada setiap tingkatan kelas, sedangkan kompetensi dasar adalah kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai oleh peserta didik untuk suatu muatan pembelajaran pada tiap masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti.

Berikut adalah penjabaran mengenai Kompetensi Dasar dan Keterampilan pada Muatan Pembelajaran IPS kelas V.

Tabel 2.4 KD Muatan Pembelajaran IPS kelas V

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)		KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)	
3	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, 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 perkembangan.
KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	4.1	Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.
3.2	Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya 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.
3.3	Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3	Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
3.4	Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4	Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

(Sumber : Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018)

Penelitian yang dikembangkan oleh peneliti adalah ruang lingkup sejarah pada Kompetensi Dasar 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan

kedaulatannya pada tema 7 sub tema 2. Muatan IPS terdapat pada pembelajaran 1 yang membahas tentang Pembacaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, pembelajaran 3 yang membahas tentang Tindakan Heroik yang mendukung Proklamasi, dan 4 membahas tentang Perjuangan dalam Mempertahankan Kemerdekaan.

2.1.5.5 Karakteristik Pendidikan IPS

Muatan pembelajaran IPS merupakan gabungan dari perpaduan ilmu-ilmu sosial. Karena terdiri dari disiplin ilmu sosial, IPS memiliki karakteristik yang berbeda dengan bidang studi lainnya. Karakteristik IPS dapat dilihat dari berbagai aspek, baik dari aspek materi ataupun aspek strategi penyampaiannya (Hidayati, 2008: 1-26). Berikut merupakan penjelasan mengenai karakteristik IPS.

1) Materi IPS

Memperelajari berbagai jenis interaksi antara individu dengan lingkungannya merupakan arti dari mempelajari IPS. Bersumber dari berbagai aspek kehidupan membuat materi dalam IPS menjadi lebih rinci. Sehingga dapat didefinisikan bahwa karakteristik dari IPS adalah mengumpamakan masyarakat dan lingkungannya sebagai laboratorium karena materi yang diadopsi dalam pembelajaran IPS bersumber dari interaksi kehidupan makhluk hidup dengan lingkungannya. Selain itu, teori IPS yang ada dalam pembelajaran dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Didasarkan pada asumsi untuk memperkenalkan konsep diri sendiri dan lingkungan pada anak untuk belajar pada pertama kalinya merupakan strategi

penyampaian pengajaran IPS. Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa anak haruslah mempelajari konsep yang terdekat dengan dirinya. Kemudian, untuk mempelajari konsep yang lebih luas secara bertahap dan sistematis bimbing anak agar mampu mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dalam menghadapi unsur dunia yang luas.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan pengembangan media kartu dan pemanfaatan *QR-Code* dalam pendidikan. Hasil yang relevan dalam sebuah penelitian merupakan uraian sistematis mengenai hasil-hasil penelitian yang dilakukan secara terdahulu oleh peneliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

Pertama, penelitian dari Amran Yahya dan Nur Wahidah Bakri pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Aplikasi *QR-Code* terhadap Pembelajaran Matematika”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pada pembelajaran matematika sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *QR-Code*, yaitu dari yang semula sebesar 63,41 dengan kategori rendah menjadi 80,15 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *QR-Code* dalam pembelajaran matematika memiliki pengaruh terhadap peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa, sehingga peran media sebagai perantara dalam penyampaian informasi dapat terlihat jelas melalui pencapaian hasil belajar.

Kedua, penelitian dari Diah Megasari Tyasning dan Arini Fadhillah pada tahun 2018 yang berjudul “Efektivitas Kolaborasi *QR-Code* dan *Edmodo (QRCE)* Terhadap Motivasi Serta Hasil Belajar Materi Konsep Mol Pada Siswa Kelas X SMK Kesehatan Purworejo Tahun 2018/2019”. Berdasarkan penelitian ini, dengan menggunakan media *QR-Code* dan *Edmodo (QRCE)* hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat diketahui dengan melihat signifikansi perbedaan nilai hasil belajar sebesar 0,024 yang dinyatakan dalam uji hipotesis dengan pernyataan H_0 ditolak.

Ketiga, penelitian dari Nova Wahid Nugroho dan Dr. Dadan Rosana pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran IPA Menggunakan *Mobile-Learning QR-Code* Berbasis *Problem Based Learning* Materi Makhluk Hidup dan Lingkungan Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas VII SMP N 2 Playen”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran *m-learning* dengan *QR-Code* mampu meningkatkan pemahaman dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis. Hal ini terbukti dengan *n-gain* yang bersifat positif. Artinya terdapat peningkatan rata-rata pada hasil belajar siswa setelah penggunaan media *m-learning* dengan *QR-Code* tersebut dengan rata-rata *n-gain* sebesar 0,32 dengan kategori sedang.

Keempat, penelitian Hafis M Kaunang Ataji, dkk. pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Modul Berbasis *QR-Code Technology* Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia dengan Terintegrasi Kepada Al-Quran dan Hadits sebagai Sumber Belajar Biologi Kelas XI SMAN 1 Punggur”. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan bahan ajar yang dipadukan dengan pemanfaatan teknologi

dalam penggunaannya. Hasil penelitian ini adalah modul berbasis *QR-Code Technology* yang telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil penilaian validasi ahli dari 3 validator, yaitu ahli desain sebesar 81,30% , ahli materi sebesar 92,50%, dan ahli tafsir Alquran dan Hadits sebesar 88,50%. Selain itu, tanggapan siswa dalam ujicoba skala kecil menunjukkan respon positif dengan presentase 84%.

Kelima, penelitian Kuni Mawaddah, dkk. pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *QR-Code* Pada Materi Tumbuhan Paku Untuk Siswa SMA”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar media interaktif tumbuhan paku berbantuan *QR-Code*. Selain itu, media interaktif dengan berbantuan *QR-Code* mampu mengintegrasikan media gambar dan media video yang berkaitan dengan tumbuhan paku. Keuntungan dari media yang dikembangkan adalah membentuk pola berfikir kritis pada siswa dengan cara menggali informasi secara mandiri.

Keenam, penelitian Faiza Indriatuti dan Wawan Tri Saksono pada tahun 2018 dengan judul “Adaptasi Teknologi *QR-Code* Audio Pada Torso Biologi Untuk Siswa Tunanetra”. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengembangkan pemanfaatan *QR-Code* pada siswa tunanetra yang digabungkan dengan torso sebagai alat penghubung untuk pendengaran. Media ini dapat bekerja apabila kode QR pada torso discan melalui *smartphone*, kemudian keluaran dari hasil *scan* adalah berupa audio yang dapat didengarkan siswa melalui torso yang dipasangkan pada bagian telinganya. Dengan demikian, proses penyampaian materi dapat tersalurkan dengan baik.

Ketujuh, penelitian Robinson Situmorang, dkk. yang berjudul “*Development of Collaborative Learning Materials Based on QR-Code to Facilitate Learning*” pada tahun 2019. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat dilakukan secara mandiri, yaitu dengan mengkolaborasikan penggunaan kode QR pada pembelajaran. Media kolaboratif yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat baik dari validator ahli dan tangapa siswa saat diujicobakan. Selain itu, media kolaboratif *QR-Code* juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata pretest dan posttest yang diperoleh.

Kedelapan, penelitian Syifa Fatih Adna dan Dewi Mardiana pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Statistika Penelitian Pendidikan Berbasis *Quick Response (QR) Code* Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 90% mahasiswa tertarik memanfaatkan *QR-Code* dalam pembelajaran. Media ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran oleh validator ahli dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep statistika penelitian dengan presentase 0,94 terhadap kelayakan isi, 0,81 kelayakan penyajian, 0,85 kelayakan bahasa, 0,85 penggunaan teknologi dan 0,95 pada aspek evaluasi.

Kesembilan, penelitian Nurming Saleh, dkk. pada tahun 2018 dengan judul “Pemanfaatan *QR-Code* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia”. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan *QR-Code* sebagai media dalam mengoptimalkan proses

pembelajaran bahasa asing. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan *QR-Code* dalam pembelajaran mendapatkan respon positif terhadap proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari pemahaman mahasiswa yang diukur dari hasil evaluasi pembelajaran pada mahasiswa dengan presentase sebesar 63,64% dengan kategori sangat baik.

Kesepuluh, penelitian oleh Risma Nurul Auliya dan Munasiah dengan judul “Efektivitas Augmented Reality dengan QR Code dalam Pembelajaran Geometri 3D” pada tahun 2018. Penelitian ini menyatakan bahwa menggunakan *QR Code* dalam AR merupakan suatu cara baru siswa untuk belajar matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata nilai siswa yang dinyatakan dalam *n-gain* sebesar 0,58. Perbedaan rata-rata kelas yang diperlakukan dengan media AR memiliki *n-gain* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas media konvensional, sehingga peranan dan inovasi media dalam pembelajaran sangat mendukung untuk tercapainya tujuan dalam belajar.

Kesebelas, penelitian Dwi Putriana Naibaho dan Lailatul Fitriyah pada tahun 2019 dengan judul “Media Monopoli Tematik Berbasis *QR Code* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Organ Gerak Hewan dan Tumbuhan Kelas IV SD N Beringin 2”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media monopoli tematik berbasis *QR-Code* layak dapat digunakan dalam pembelajaran serta diimplementasikan dengan tujuan yang hendak dicapai. Hal ini terbukti dengan presentase penilaian yang diberikan oleh validator ahli sebesar 84% dari ahli media, 83,5% dari ahli materi, 84,12% dari praktisi pendidikan serta 92,33% hasil

angket tanggapan siswa pada ujicoba kelas besar. Keseluruhan penilaian yang dirata-rata media monopoli berada pada kategori “Baik”.

Keduabelas, penelitian yang dilakukan oleh Herlina dan Raden Rahmi Dewi yang berjudul “*Flashcard Media: The Media For Developing Students Understanding for English Vocabulary at Elementry School*” pada tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar menggunakan flashcard atau kartu bergambar. Berdasarkan penelitian ini, penggunaan kartu bergambar dapat meningkatkan pemahaman tentang kosakata bahasa Inggris. Hal ini terlihat pada hasil pemahaman kosakata yang diperoleh pada siklus I sebesar 32,5% dan siklus II sebesar 80,0%.

Ketigabelas, penelitian oleh Asih Mardati dan Muhammad Nur Wangid dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu Bergambar dengan Teknik *Make A Match* Untuk Kelas I SD” pada tahun 2015. Berdasarkan penelitian ini dengan menggunakan media kartu bergambar hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan rata-rata 81,41 menjadi 85,12 pada penilaian *pretest* dan *posttest*. Selain itu media ini dikategorikan “sangat praktis”, berdasarkan presentase hasil observasi guru sebesar 95% dan hasil observasi siswa sebesar 88,75% sehingga media dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Keempatbelas, penelitian Sri Wahyuni pada tahun 2020 dengan judul “Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar,

dimana pada siklus I perolehan rata-rata adalah 63,33 menjadi 81,67 pada siklus II. Artinya penggunaan media dalam belajar sangatlah penting, karena anak pada usia SD membutuhkan hal yang bersifat kontekstua atau nyata khususnya pada usia kelas 1 SD.

Kelimabelas, penelitian Khusna Kusumawati, dk. Pada tahun 2016 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Melalui Kartu Gambar dengan Metode *Picture and Picture*”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis naskah drama, hal ini dapat dilihat dari peningkatan siswa dalam kemampuan menulis antara siklus I dan siklus II sebesar 10,52. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran juga menunjukkan adanya perubahan perilaku pada siswa ke arah yang positif.

Keenambelas, penelitian Sri Mulyani pada tahun 2017 dengan judul “Penggunaan Media Kartu (Flash Card) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. Penellitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar konsep mutasi melalui penggunaan media kartu gambar pada siswa kelas XI. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh sebelum dan sesudah menggunakan media dalam pembelajaran. Sebelum penggunaan media kartu rata-rata nilai siswa sebesar 69, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 74,63 dan ketuntasan belajar pada siklus II menjadi naik sebesar 88,1%. Maka dari itu, media kartu efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XII SMA N 1 Kaliwungu.

Ketujuhbelas, penelitian Istianah, dkk. pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Berpendekatan Pramek tema Energi Pada Makhluk Hidup untuk Siswa SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan media *flashcard* dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan respon positif yang diberikan siswa terhadap media *flashcard* berpendekatan pramek baik itu dalam uji coba skala kecil maupun besar. Selain tanggapan siswa, untuk mengetahui kelayakan media dilakukan penilaian oleh pakar ahli dengan presentasi rata-rata 96,87% kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan siswa maka dapat dikatakan bahwa media *flashcard* berpendekatan pramek layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA.

Kedelapanbelas, penelitian Amaliyah Ulfah dengan judul “Pengembangan Media Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II” pada tahun 2019. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartik mendapatkan penilaian sangat baik dari ahli media dengan perolehan skor 86, kategori baik dari ahli materi dengan skor 42, dan kategori baik dari ahli pembelajaran dengan skor 40. Selain dinilai oleh pakar ahli, media kartik juga dinilai oleh siswa melalui angket tanggapan pada uji coba skala kecil dan skala besar, dengan perolehan skor sebesar 96,62% pada uji coba skala kecil dan 92,80% pada uji coba skala besar, sehingga dari hasil analisis tanggapan secara keseluruhan media kartik efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kesembilan belas, penelitian Reza Gharini dan Subyantoro pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Sebagai Penunjang Kreativitas Penyusunan Teks Fabel Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII”. Hasil dari penelitian ini adalah media kartu bergambar yang mampu menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam pembuatan teks fabel. Hal ini terlihat dari hasil penilaian dosen ahli sebesar 87,2 dan penilaian hasil validasi guru sebesar 84. Dengan adanya kartu bergambar siswa akan lebih mudah untuk menulis teks fabel karena dalam kartu bergambar memuat gambar yang dapat merangsang imajinasi siswa untuk berkreasi. Selain itu penggunaan kartu bergambar akan lebih optimal apabila guru memadukannya dengan model pembelajaran yang sesuai sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Kedua puluh, penelitian Evi Datun Nisa, dkk. pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Mengetahui Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media kartu bergambar layak dan efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris, hal ini terlihat dari hasil penilaian oleh validator ahli media sebesar 90,6% ahli materi sebesar 91,6%, dan ahli pembelajaran sebesar 87,5%. Selain itu, untuk mengetahui keefektifan media diujicobakan sebanyak dua tahapan, yaitu ujicoba skala kecil dan ujicoba skala besar masing-masing rata-rata hasil belajar mengalami kenaikan yang dibuktikan dengan perolehan rata-rata 90% pada skala kecil dan 95% pada skala

besar. Perhitungan tes siswa menggunakan uji t dengan hasil t hitung $>$ t tabel, yaitu $8,67 > 0,381$.

2.3 Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah dijelaskan, maka media kartu kronologi sejarah Indonesia berbasis *QR-Code* perlu dilakukan pengembangan dengan memperhatikan prinsip desain pengembangan media pembelajaran. Sehingga media yang dikembangkan dapat sesuai dengan yang diharapkan serta efektif digunakan dalam pembelajaran. Dalam mengembangkan media, peneliti perlu membuat sebuah kerangka berfikir yang digunakan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitiannya. Kerangka berfikir adalah gambaran mengenai teori dengan faktor yang telah teridentifikasi sebagai masalah (Sugiyono, 2015: 91).

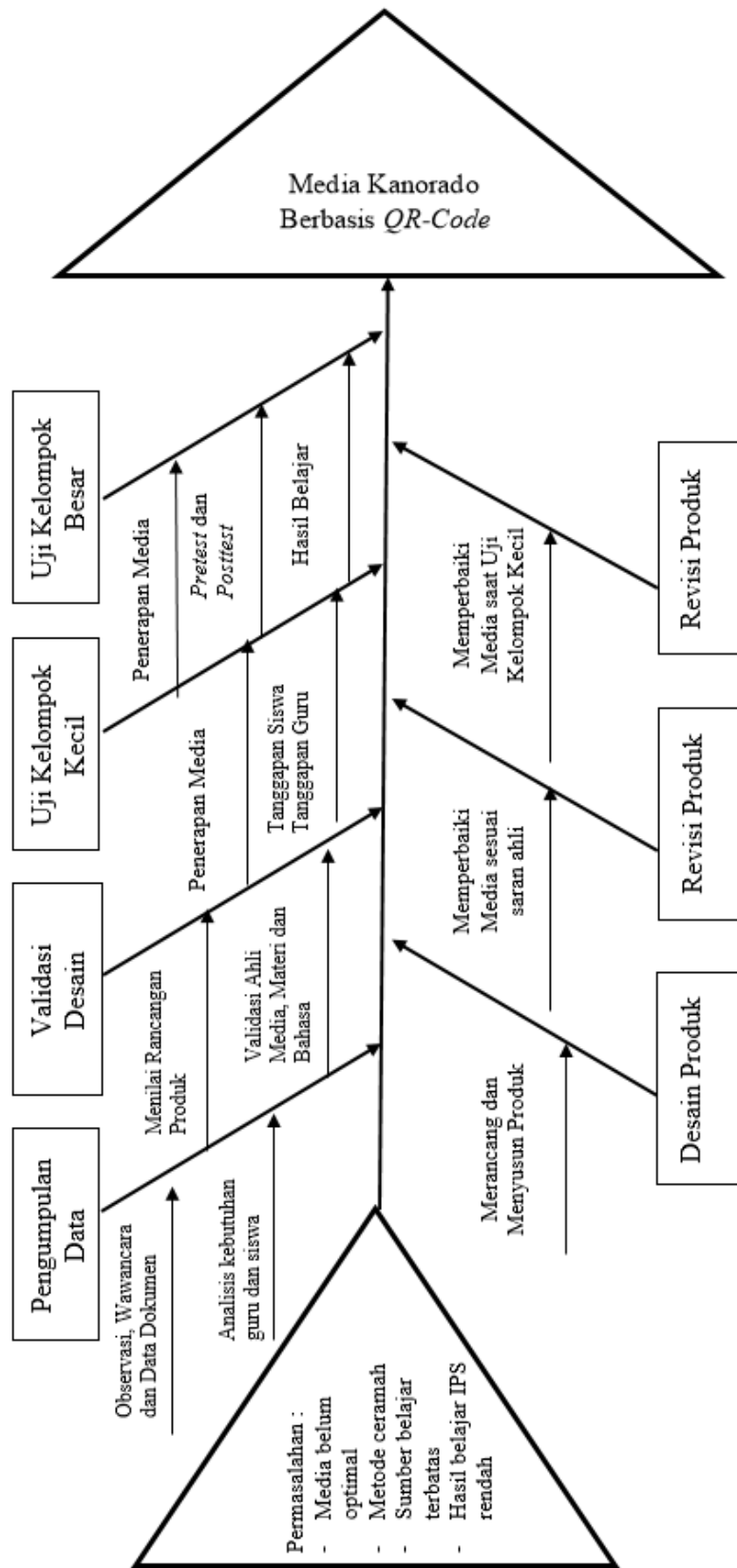
Permasalahan yang terjadi adalah hasil belajar muatan IPS rendah, hal tersebut dikarenakan penggunaan media yang masih belum optimal. Media yang disediakan guru hanyalah media gambar yang biasanya ditempel dipapan tulis, buku, serta media yang disediakan sekolah seperti peta dan globe. Itulah beberapa faktor yang membuat motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi kurang antusias, ditambah dengan rasa bosan menjadi virus yang sudah biasa dihadapi anak usia sekolah dengan alasan pembelajarannya terlalu banyak kegiatan membaca.

Dari permasalahan tersebut, peneliti jadikan acuan untuk mengembangkan media yang menarik perhatian siswa sehingga tidak beranggapan lagi bahwa belajar itu membosankan. Seiring dengan perkembangan zaman, peneliti memanfaatkan ponsel sebagai media bantu pembelajaran karena dikalangan siswa sekolah dasarpun ponsel sudah tidak asing lagi untuk mereka gunakan. Sehingga peneliti mencoba mengembangkan media kartu kronologi sejarah berbasis *QR-Code* yang pada penerapannya diharapkan bisa membantu siswa dalam belajar IPS khususnya materi sejarah yang identik dengan hafalan.

Setelah permasalahan dikaji peneliti menemukan media yang tepat, yaitu dengan mengembangkan media kartu bergambar berbasis *QR-Code*. Media kartu yang peneliti kembangkan berisi mengenai kronologi sejarah di masa proklamasi kemerdekaan Indonesia yang dirancang dengan menambahkan sistem *barcode* pada bagian kartu untuk mengetahui materi yang dibahas dalam kartu. Rancangan tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan produk. Rancangan produk yang telah jadi, diuji oleh pakar ahli (ahli media, ahli materi serta ahli bahasa). Kemudian, penilaian oleh validasi ahli dijadikan masukan untuk merevisi produk yang peneliti kembangkan sehingga bisa digunakan untuk tahapan ujicoba. Ujicoba produk dilakukan sebanyak dua tahapan yaitu ujicoba skala kecil dan ujicoba skala besar. Ujicoba skala kecil bertujuan untuk mengetahui kekurangan pada media, sehingga media dapat diperbaiki sesuai dengan saran dari angket tanggapan siswa. Peneliti merevisi kekurangan yang ada. Produk media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* diujicobakan pada skala besar. Berikut kerangka berfikir penelitian “Pengembangan Media Kanorado

(Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Mangkang Kulon 02”.

Berikut ini adalah gambar kerangka berfikir peneliti dalam memecahkan masalah.



Gambar 2.11 Kerangka Berfikir *Fish Bone* Pengembangan Media Kanorado Berbasis QR-Code

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan kuantitatif merupakan jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini karena data yang ditampilkan berupa angka-angka dan menggunakan analisis statistik (Sugiyono, 2016: 13).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah pengembangan produk baru atau penyempurnaan dari produk yang sudah ada serta dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2016 :164). Hal serupa juga dikemukakan oleh Sugiyono (2015 : 407) yang menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan dari produk tersebut. Dalam mengembangkan produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, sedangkan untuk menguji keefektifan produk supaya berfungsi bagi masyarakat diperlukan penelitian untuk mengujinya. Jadi penelitian pengembangan pada umumnya bersifat *logitudinal* yang artinya dapat dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu relatif panjang.

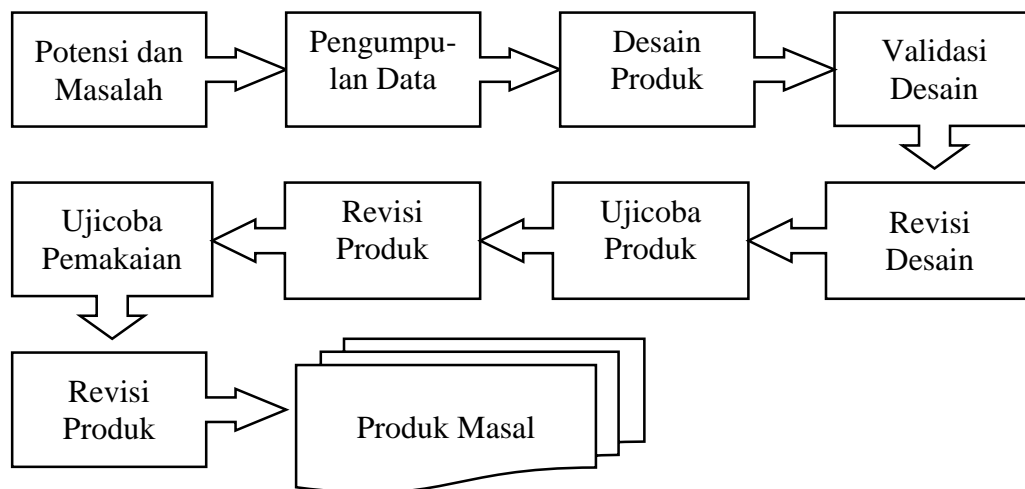
Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi. Mengembangkan produk artinya memperbaiki produk yang sudah ada (sehingga menjadi lebih efektif dan efisien) atau menciptakan terobosan baru dengan membuat produk yang belum pernah ada sebelumnya. Memvalidasi

produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas dan validitas dari produk tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan produk media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan dan keefektifan media kanorado berbasis *QR-Code* dalam meningkatkan hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02.

3.1.1 Model Pengembangan

Prosedur dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) diawali dengan melakukan kegiatan pra-riset yang ditujukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru mengenai media yang akan dikembangkan sebagai solusi permasalahan tersebut.

Penelitian dan pengembangan memiliki beberapa langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian. Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada teori Sugiyono yang diadaptasi dari model Borg and Gall yang terdiri atas sepuluh langkah (Sugiyono, 2015:409). Adapun 10 tahapan langkah model pengembangan ini adalah meliputi : (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Ujicoba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Ujicoba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produksi Masal. Rancangan penelitian tersebut dapat divisualisasikan dengan bagan berikut.



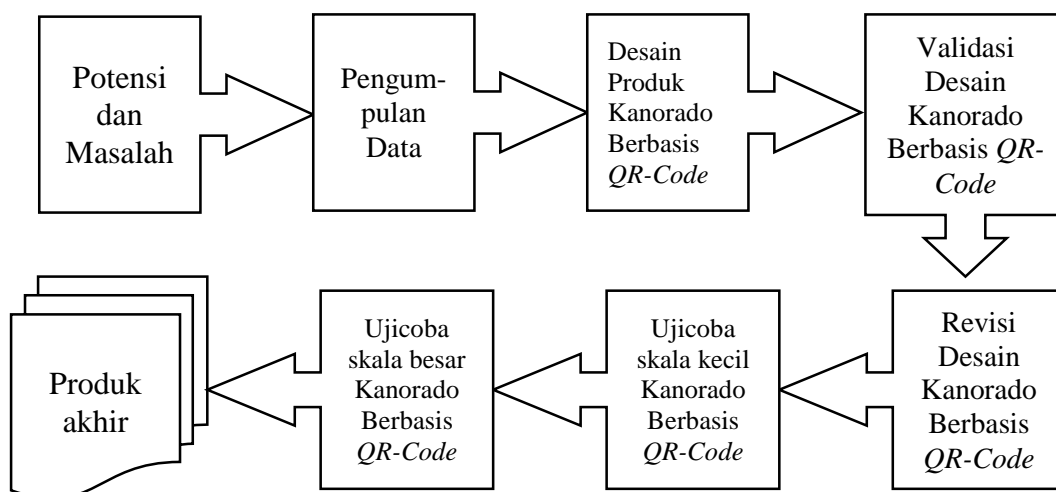
Gambar 3.1 Skema Tahapan Penelitian Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* muatan pembelajaran IPS, peneliti menggunakan model Borg and Gall hanya sampai 8 tahapan karena disesuaikan dengan kebutuhan dan waktu penelitian, meliputi: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk skala kecil, (7) ujicoba produk skala besar dan 8) produk akhir. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Efendi (2016:66) bahwa langkah pengembangan dari Borg and Gall dapat dimodifikasi kedalam beberapa tahapan yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan yang peneliti lakukan. Hal ini juga diterapkan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Masykur (2017:179) yaitu menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dibatasi hanya sampai tahapan revisi produk, sehingga penelitian yang

dilakukannya hanyalah untuk mengetahui kelayakan dari produk berdasarkan hasil penilaian dari validator serta angket tanggapan guru dan siswa.

3.1.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan pada media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* menggunakan model adaptasi Borg and Gall sebagai acuan dalam pelaksanaan prosedur agar tercipta media yang memenuhi kriteria kelayakan. Penjelasan model pengembangan kanorado berbasis *QR-Code* dapat dideskripsikan sebagai berikut.



Gambar 3.2 Skema Prosedur Penelitian dan Pengembangan

1) Potensi dan Masalah

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada di SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang dalam kegiatan observasi awal saat pra penelitian. Analisis pada kegiatan observasi, meliputi permasalahan pembelajaran, media, guru serta siswa. Kemudian ditemukan permasalahan mengenai beberapa permasalahan yang peneliti fokuskan pada keterbatasan

penggunaan media dalam pembelajaran serta rasa bosan yang sering dialami siswa ketika proses belajar. Selain itu, wawancara juga dilakukan peneliti untuk mencari informasi lebih detail mengenai permasalahan di sekolah. Berdasarkan data dokumentasi hasil belajar siswa dalam muatan IPS masih banyak yang berada dibawah KKM khususnya dalam materi sejarah yang mengandung banyak hafalan.

2) Pengumpulan data

Pengumpulan data bertujuan sebagai tindak lanjut dari tahapan pertama dalam menyusun perencanaan. Pengumpulan data dilakukan melalui analisis hasil data awal serta membagikan angket kebutuhan guru dan siswa. Angket kebutuhan dirancang untuk mengetahui kriteri yang diinginkan guru dan siswa terkait media yang akan dikembangkan oleh peneliti.

3) Desain Produk Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code*

Hasil analisis dari angket kebutuhan guru dan siswa digunakan peneliti untuk menyusun draft produk media kanorado berbasis *QR-Code*.

4) Validasi Desain Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code*

Desain media yang telah dikembangkan, kemudian akan divalidasi untuk mengetahui kelayakannya baik dari segi materi maupun tampilannya. Kelayakan media kanorado berbasis *QR-Code* dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan menggunakan instrumen validasi penilaian.

5) Revisi Desain Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code*

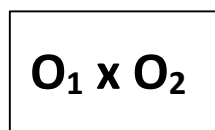
Setelah desain media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, tahapan selanjutnya adalah merevisi desain sesuai dengan saran dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Desain yang telah selesai direvisi, akan diserahkan kembali pada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk divalidasi sebelum desain digunakan dalam ujicoba skala kecil. Saat revisi desain, peneliti juga menguji coba soal evaluasi.

6) Ujicoba Skala Kecil Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code*

Ujicoba skala kecil ditujukan untuk mengetahui keefektifan media kanorado berbasis *QR-Code* sebelum digunakan dalam ujicoba skala besar. Ujicoba skala kecil peneliti dilakukan di SDN Mangkang Wetan 01 Kota Semarang dengan menggunakan teknik *purposive sample* dengan jumlah subjek berkisar 6-12. *Purposive sample* merupakan teknik penentuan sampel yang menggunakan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015:124). Peneliti menggunakan 9 subjek dari 30 subjek keseluruhan. Kemudian dipilih 3 siswa yang memiliki kemampuan berfikir rendah, 3 siswa dengan kemampuan berfikir sedang dan 3 siswa dengan kemampuan berfikir tinggi. Pada tahapan ujicoba skala kecil, peneliti membagikan soal *pretest* dan *posttest*, serta angket tanggapan guru dan siswa untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Hasil angket akan di analisis sebagai bentuk evaluasi dari siswa terhadap media yang dikembangkan.

7) Ujicoba Skala Besar Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code*

Pelaksanaan ujicoba skala besar sama dengan ujicoba skala kecil yang membedakan hanyalah jumlah siswa yang menjadi subjek dalam penelitian. Ujicoba skala besar dilakukan di SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang yang terdiri atas 32 siswa dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Karena popuasi relatif kecil, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh yaitu menjadikan semua anggota populasi sebagai sampel. Uji coba media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media dari hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain rancangan *pre-experimental designs* dengan model *one group pretest-posttest design*, yaitu terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil perlakuan yang lebih akurat, karena dapat membandingkan perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2016:110). Berikut merupakan pola *pre-experimental designs*:



Gambar. 3.3. Pola *one group pretest posttest design*.

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest*

O_2 = nilai *posttest*

Nilai *pretest* (O_1) diperoleh dari hasil belajar tanpa menggunakan media dan nilai *posttest* (O_2) diperoleh dari hasil belajar menggunakan media kanorado berbasis *QR-Code*.

8) Produk akhir

Hasil akhir dari penelitian yang dilakukan adalah berupa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code*. Penelitian ini tidak melakukan produksi masal dikarenakan keterbatasan waktu dan finansial bagi peneliti. Peneliti hanya memenuhi kebutuhan media pembelajaran IPS di kelas V SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang, sehingga peneliti memodifikasi langkah penelitian dan pengembangan sampai tahapan produk akhir.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan di dua Sekolah Dasar, sebagaimana satu Sekolah Dasar digunakan sebagai tempat uji coba dan satu Sekolah Dasar lainnya digunakan sebagai tempat penelitian. Penelitian dilaksanakan di SDN Mangkang Kulon 02. Sebelum penelitian dilakukan di SDN Mangkang Kulon 02, serangkaian uji coba telah peneliti lakukan di SDN Mangkang Wetan 01 guna menghasilkan produk yang layak ketika penelitian berlangsung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 pada bulan Februari-Maret 2019, dengan tahapan sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dari kegiatan pra penelitian dan pengumpulan data awal yang dilanjutkan dengan penyusunan proposal penelitian.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi penyusunan instrumen, penyusunan desain produk, validasi ahli, ujicoba produk atau skala kecil, dan ujicoba pemakaian atau skala besar.

3) Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian meliputi analisis data dan penyusunan laporan.

3.3 Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian

3.3.1 Data

Data adalah hasil catatan peneliti baik berupa fakta atau angka (Arikunto, 2013:161). Jenis data dalam penelitian ini berupa hasil penilaian kelayakan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* untuk menguji kelayakan media, hasil penilaian belajar siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02 untuk menguji keefektifan media kanorado berbasis *QR-Code* dalam pembelajaran, dan dokumentasi foto kegiatan pembelajaran di kelas V.

3.3.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas siswa, guru, ahli dan peneliti.

3.3.2.1 Siswa

Siswa menjadi satu diantara beberapa sumber data lainnya saat pengumpulan data dan pelaksanaan uji coba. Pada penelitian ini siswa menjadi yang menjadi sumber data adalah siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02 dan siswa kelas V SDN Mangkang Wetan 01 Tahun Pelajaran 2019/2020.

3.3.2.2 Guru

Guru berperan sebagai informasi dan pengarah dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kanorodo (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* yang dikembangkan peneliti. Guru yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas V SDN Mangkang Kulon 02 dan guru kelas V SDN Mangkang Wetan 01 Tahun Pelajaran 2019/2020.

3.3.2.3 Ahli

Ahli berperan sebagai validator yang memvalidasi pengembangan produk, ahli dalam penelitian terdiri atas tiga validator ahli, yaitu validator media, validator materi, dan validator bahasa.

3.3.2.4 Peneliti

Peneliti berperan sebagai sumber data dalam proses pengembangan produk yang akan digunakan ketika penelitian.

3.3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02 dan SDN Mangkang Wetan 01 Tahun Pelajaran 2019/2020

3.4 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan peneliti dalam bentuk apa saja untuk dapat dipelajari serta mendapatkan informasi sehingga dapat ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015 : 60). Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat

3.4.1 Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2015: 61) variabel bebas atau variabel independen merupakan variabel yang menjadi sebab atau yang mempengaruhi adanya perubahan atau munculnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code*, indikator yang akan diteliti dari variabel ini berupa kelayakan serta keefektifan dari media.

3.4.2 Variabel Kontrol

Variabel terikat atau dengan istilah lain variabel dependen merupakan variabel yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Sugiyono, 2015: 61). Variabel terikat yang terdapat pada penelitian ini adalah hasil belajar IPS, indikator yang akan diteliti berupa ranah kognitif pada siswa.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan penjabaran mengenai masing-masing variabel yang dipilih oleh peneliti yang tujuannya untuk menghindari kesalahan penafsiran terkait makna dari variabel yang diteliti.

Pada penelitian ini, media kanorado adalah media pembelajaran yang menyajikan sumber informasi melalui aplikasi scanner dengan menggunakan kartu kronologi sejarah dan ponsel sebagai penyaji materi terhadap kode QR yang telah dipindai sehingga dapat menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang dinilai sulit dipahami dengan banyaknya bacaan.

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis Data
Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis <i>QR-Code</i>	<p>Media pembelajaran merupakan alat atau komponen yang membawa informasi tentang pembelajaran sehingga dapat merangsang terjadinya proses pembelajaran (Arsyad, 2014: 3)</p> <p><i>QR-Code</i> merupakan image dua dimensi yang mempresentasikan suatu data, terutama data berbentuk teks (Sugiana, 2019: 137)</p> <p>Media kartu merupakan media visual diam. Dalam media kartu berisi gambar, teks, atau gambar (Sukri, 2018: 357).</p>	<p>Penelitian ini mengembangkan media kanorado berbasis <i>QR-Code</i> pada muatan IPS materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan. Rancangan awal media dibuat menggunakan <i>Microsoft Word 2016</i> yang kemudian di desain menggunakan <i>CorelDraw X8</i> untuk pembuatan media kartu bergambar, serta program <i>Android Studio</i> untuk pembuatan aplikasi Kanorado. Aplikasi Kanorado dilengkapi dengan tampilan menu utama yang terdiri atas menu pemindaian kartu, pemaparan KI dan KD, panduan guru dan siswa, daftar pustaka dan profil peneliti yang dilengkapi dengan <i>bakcsound audio</i> untuk membacakan materi yang ada di tiap tampilan slide.</p> <p>Media ini dapat digunakan dengan cara (1) instal aplikasi Kanorado terlebih dahulu pada ponsel melalui <i>link</i> yang disediakan; (2) siapkan set kartu yang akan digunakan dalam pembelajaran; (3) atur dan sepakati waktu dalam proses belajar menggunakan media kanorado; (4) kemudian, pahami cara penggunaan media dengan menekan tombol “Panduan Siswa” untuk mengetahui aturan bermain siswa dan “Panduan Guru” untuk mengetahui peran guru dalam proses belajar menggunakan media; (5) setelah itu, tekan tombol “Mulai” untuk memulai pemindaian kode QR pada kartu menggunakan kamera ponsel yang diarahkan pada kode QR yang tertera di pojok kanan bawah kartu; (6) setelah waktu belajar dengan berbantuan media habis, guru memberikan <i>reward</i> pada kelompok yang dapat menyelesaikan semua kartu dan berhasil menjawab pada kartu <i>zonk</i> dengan baik.</p>	Ordinal
Hasil Belajar	Hasil belajar adalah pengukuran yang digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh pencapaian mengenai tujuan serta pengajaran dalam pembelajaran (Majid, 2015:28).	Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran IPS dengan menggunakan media kanorado berbasis <i>QR-Code</i> . Penilaian diperoleh melalui analisis data hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .	Interval

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015:137) menyatakan bahwa kualitas pengumpulan data mempengaruhi hasil data penelitian. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara yang digunakan untuk pengumpulan data. Secara teknik pengumpulan data dapat dilakukan menggunakan metode kualitatif, kuantitatif dan kombinasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik kombinasi, yaitu teknik tes dan teknik non-tes.

3.6.1 Tes

Tes merupakan sekumpulan pertanyaan yang berfungsi untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi serta bakat yang ada pada diri individu/kelompok (Arikunto, 2013:193). Selain itu, tes juga digunakan sebagai alat ukur subjektif, sehingga dapat digunakan secara luas seperti untuk mengukur atau membandingkan psikis pada suatu individu.

Pada pembelajaran tes sering digunakan sebagai alat ukur dalam pencapaian keberhasilan peserta didik. Seperti dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan.

3.6.2 Non-Tes

Teknik non-tes adalah cara pengumpulan data yang pelaksanaannya dilakukan dengan cara *interview*, observasi, dokumentasi dan memberikan angket kepada objek yang akan diteliti (Arikunto, 2013:193). Dalam proses pengumpulan

data yang peneliti lakukan pelaksanaannya adalah dengan memberikan angket serta melakukan *interview* dan dokumentasi.

3.6.2.1 Observasi

Observasi menurut Sugiyono (2015: 203) adalah proses kompleks yang terdiri dari beberapa proses psikologis dan biologis. Dua diantaranya adalah ingatan dan pengamatan. Teknik ini digunakan apabila penelitian berkenaan dengan proses kerja, perilaku manusia, gejala-gejala alam, serta responden atau objek yang diamati tidak terlalu besar. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data awal yang digunakan saat proses identifikasi masalah yang terjadi di kelas V SDN Mangkang Kulon 02 serta memperoleh data ketika penelitian berlangsung dengan mengamati proses pembelajaran menggunakan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* yang dikembangkan.

3.6.2.2 Angket

Angket atau kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang berisi sekumpulan pertanyaan yang harus dijawab oleh responden (Sukmadinata, 2017:219). Angket dibuat bertujuan untuk memperoleh data relevan dan diperoleh secara serentak. Pada penelitian ini, angket diberikan kepada validator ahli, guru dan siswa.

Angket yang diberikan kepada validator ahli digunakan sebagai instrumen validasi ahli untuk mengetahui pendapat ahli terhadap media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* yang dikembangkan. Angket yang diberikan kepada guru digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan tanggapan

guru terkait pemilihan dan penggunaan media kanorado berbasis *QR-Code* yang digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan angket yang diberikan kepada siswa digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan tanggapan siswa saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kanorado berbasis *QR-Code*. Angket tanggapan diberikan setelah proses pembelajaran berakhir dan dilakukan terpisah didalam kelas.

3.6.2.3 Wawancara

Wawancara merupakan proses dialog lisan antara pewawancara dengan responden yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan (Widoyoko, 2018: 41). Peneliti menggunakan wawancara terstruktur karena pada pelaksanaannya peneliti telah memiliki pertanyaan tertulis sebagai pedoman wawancara. Selanjutnya, hasil wawancara digunakan sebagai data awal yang peneliti gunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti.

3.6.2.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah sekumpulan barang tertulis (Arikunto, 2013: 201). Pernyataan tersebut diperjelas bahwa dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2016: 239).

Metode dokumen digunakan untuk mencari data-data yang berkaitan dengan pembelajaran IPS di SDN Mangkang Kulon 02 Tahun pelajaran 2019/2020. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto dan video untuk mendokumentasikan nilai-nilai siswa sebagai identifikasi dan mengabadikan

rangkaian proses pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media kanorado berbasis *QR-Code* yang telah dibuat peneliti.

3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

3.7.1 Uji Kelayakan

Kelayakan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* dilakukan pengujian oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa . Untuk menguji kelayakan media dapat digunakan rumus sebagai berikut.

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

(Purwanto, 2013: 102)

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

Hasil konversi kelayakan diinterpretasikan dengan menentukan jarak interval (*Ji*) dengan rumus sebagai berikut.

$$Ji = \frac{t - r}{k}$$

(Widoyoko, 2018 :110)

Keterangan :

Ji = jarak interval kelas

t = skor tertinggi dalam skala

r = skor terendah dalam skala

k = jumlah interval kelas

Berdasarkan ketentuan rumus diatas, dapat diklasifikasikan presentasi skala penilaian 100% berikut :

- a. Presentase tertinggi ideal = 100%
- b. Presentase terendah ideal = 0%
- c. Jarak interval = $(100\% - 0\%) : 4 = 25\%$

Jadi, hasil klasifikasi presentase kelayakan media dapat dikonversikan dalam tabel berikut :

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media

Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Hasil data uji kelayakan media digunakan sebagai penilaian terhadap produk dan untuk mengetahui perlu tidaknya perbaikan terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran yang diberikan oleh validator ahli.

3.7.2 Uji Validitas

Valid artinya instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2015 :173). Validitas instrumen merupakan penggambaran segi atau aspek yang diukur dari hasil suatu pengukuran (Sukmadinata, 2018: 228). Suatu hasil penelitian yang valid ditandai dengan adanya kesamaan antara data yang telah terkumpul dengan data yang

sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur sesuatu yang hendak diukur.

Pada penelitian ini, peneliti akan menguji coba instrumen soal pilihan ganda. Instrumen uji coba tersebut digunakan untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Instrumen uji coba dianalisis dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2016*. Adapun rumus yang digunakan untuk validasi soal pilihan ganda yaitu dengan menggunakan rumus *point biserial*.

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

(Arikunto, 2013 : 326-327)

Keterangan :

r_{pbi} = koefisien korelasi point biserial

M_p = mean skor dari subjek-subjek yang menjawab betul item yang dicari korelasinya dengan tes

M_t = mean skor total (skor rata-rata dari seluruh pengikut tes)

S_t = standar deviasi skor total

p = proporsi subjek yang menjawab betul item tersebut.

q = 1- p

Proses perhitungan skor pilihan ganda menggunakan skor 1 dan 0, 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Pada nilai r_{pbi} (r_{hitung}) diperoleh dari “r” Product Moment dengan taraf signifikansi 5%. Jika $r_{pbi} \geq r_{tabel}$ maka dikatakan valid. Akan tetapi, jika $r_{pbi} \leq r_{tabel}$ maka soal tersebut dikatakan tidak valid.

Berdasarkan ujicoba soal pada siswa kelas VI SDN Mangkang Kulon 02 diperoleh 40 butir soal valid. Data hasil perhitungan validitas soal ujicoba dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal Ujicoba

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

3.7.3 Uji Reliabelitas

Sebuah penelitian dapat dikatakan reliabel jika datanya terdapat kesamaan dalam waktu yang berbeda (Sugiyono, 2015: 172). Uji reliabilitas merupakan kelanjutan dari uji validitas, sebagaimana komponen yang masuk dalam analisis hanyalah data yang bersifat valid saja. Untuk uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus K-R 20.

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

(Sugiyono, 2017: 359-360)

Keterangan :

r_i = reliabilitas internal seluruh instrumen

k = jumlah item dalam instrument

s_t^2 = varians total

p_i = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q_i = proporsi subjek yang menjawab item dengan ($q = 1 - p_i$)

$\sum p_i q_i$ = jumlah item dalam instrumen

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 50 butir soal pilihan ganda yang diujicoba terhadap siswa SDN Mangkang Kulon 02. Hasil perhitungan r_i diambil dari tabel “ r_{hitung} ” *product moment* dengan $dk = N - 1$, taraf signifikasinya sebesar 5%. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan reliabel. Koefisien reliabilitas yang sudah didapatkan kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria dari Guilford dalam Ruseffendi, 1994: 144 (Sundayana, 2016:70) yaitu:

Tabel 3.4 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Kriteria
$0,00 \leq r \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r \leq 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Hasil perhitungan didapat dengan memberi jawaban benar 1 dan jawaban salah dengan skor 0. r_{hitung} diperoleh dari hasil perhitungan K-R20, sedangkan r_{tabel} diperoleh dari perhitungan $n = 34$ dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh r_{tabel} sebesar 0,339. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen dikatakan reliabel. Soal yang memiliki kriteria reliabel dapat digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* saat ujicoba skala kecil dan ujicoba skala besar. Reliabel item soal termasuk kriteria sangat tinggi yaitu 0,889.

Tabel 3.5 Analisis Reliabilitas Soal Ujicoba

N	r_{hitung}	r_{tabel}	Simpulan	Kriteria
34	0,889	0,399	Reliabel	Sangat Tinggi

3.7.4 Indeks Kesukaran

Tingkat kesukaran soal merupakan peluang dalam mengerjakan soal untuk jawaban benar. Sedangkan soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu susah karena hal demikian akan berdampak kurang baik pada peserta didik (Arikunto, 2016: 223). Untuk mengetahui tingkat kesukaran pada soal digunakan rumus sebagai berikut.

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

(Arikunto, 2016: 223)

Keterangan :

P = Indeks Kesukaran

B = banyak siswa yang menjawab soal benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Ada beberapa rentang kategori Tingkat Kesukaran dapat diklasifikasi sebagai berikut.

Tabel 3.6 Indeks Kesukaran Soal

Besarnya angka P	Kriteria
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

(Arikunto, 2016: 225)

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran soal pada siswa kelas VI SDN Mangkang Kulon 02 diperoleh hasil dari 50 soal pilihan ganda terdapat 14 soal dengan kriteria sukar, 34 soal dengan kriteria sedang, dan 2 dengan kriteria mudah. Berikut adalah hasil analisis tingkat kesukaran ujicoba soal.

Tabel 3.7 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Ujicoba

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

3.7.5 Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa dengan kemampuan tinggi dan siswa dengan kemampuan rendah. Angka penunjuk besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D) (Arikunto, 2016: 226). Penentuan cara mengurutkan perolehan skor siswa adalah dengan membaginya menjadi 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah. Perhitungan daya beda dilakukan dengan melalui perhitungan rumus:

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

(Arikunto, 2016:228)

Keterangan :

D = daya beda

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.8 Klasifikasi Daya Pembeda

Besarnya angka D	Kriteria
0,00 – 0,20	Kurang
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat Baik

(Arikunto, 2016 : 232)

Berdasarkan hasil analisis soal ujicoba diperoleh 11 soal dibuang, 12 soal dengan kriteria baik, dan 30 soal dengan kriteria cukup. Berikut adalah hasil analisis daya beda pada ujicoba soal.

Tabel 3.9 Hasil Analisis Daya Beda Soal Ujicoba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Kurang	2,7,12,13,17,30,43,49	8
Cukup	4,5,6,8,9,10,11,14,15,16,19,20,21,23,24,25,26,28,31,32,33,34,36,38,39,40,42,44,47,48	30
Baik	1,2,18,22,27,29,35,37,41,45,46,50	12
Sangat Baik	-	

3.8 Teknik Analisi Data

3.8.1 Teknik Analisis Data Awal

Sebelum menentukan peningkatan dan perbedaan rata-rata dalam suatu penelitian, perlu ditentukan analisis data awal. Analisis data awal terdiri atas uji normalitas dan analisis deskripsi angket kebutuhan.

3.8.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas tes hasil belajar dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data melalui statistik parametris atau non-parametris. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data hasil pretest dan posttest siswa berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas membantu peneliti untuk menentukan teknik analisis data menggunakan data yang telah diperoleh.

Hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut.

H_0 : data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

H_a : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Rumus yang digunakan adalah menggunakan Uji Liliefors dengan langkah-langkah uji Liliefors adalah sebagai berikut.

1. Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ dengan \bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel.
2. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.
3. Selanjutnya, menghitung jumlah proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh Sz_i , maka

$$Sz_i = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } < z_i}{n}$$

4. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlak selisih tersebut.
5. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut.

Kemudian disimbolkan dengan L_0

Kriteria pengujian hipotesis H_a diterima apabila $L_0 < L$ tabel.

(Sudjana, 2005 : 466-167)

3.8.1.2 Analisis Deskriptif Angket Kebutuhan

Analisis data awal diperlukan untuk mengetahui kebutuhan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* dengan menggunakan instrumen angket kebutuhan guru dan siswa. Pembagian angket dilakukan sebelum penyusunan media kanordo berbasis *QR-Code*. Kemudian

hasil angket kebutuhan akan dianalisis secara deskriptif dan dijadikan pedoman penyusunan media media kanorado berbasis *QR-Code*. Hasil dari analisis inilah yang dapat peneliti gunakan untuk mengetahui tentang kebutuhan yang dibutuhkan guru dan siswa mengenai media kanorado berbasis *QR-Code*.

3.8.2 Analisis Produk

Perolehan data yang didapatkan dari validasi ahli terhadap desain media kanorado berbasis *QR-Code* berdasarkan validasi media akan dijadikan analisis untuk kelayakan dari produk. Setelah data terkumpul, maka data akan dianalisis dan diubah dalam skor berbentuk persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

(Purwanto, 2013: 102)

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

Hasil konversi presentase data kelayakan dengan kriteria seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Validasi Ahli

Presentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
<54%	Kurang Layak

3.8.3 Teknik Analisis Data Akhir

Pada sebuah penelitian, diperlukan adanya analisis data akhir. Analisis data akhir dalam penelitian ini terdiri dari uji perbedaan rata-rata dan uji peningkatan rata-rata.

3.8.3.1 Uji-t (*t-test*)

Uji t digunakan untuk menguji hipotesis sebelum dan sesudah penggunaan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code*. Syarat uji t adalah data harus berdistribusi normal. Rumusan untuk hipotesis penelitiannya adalah sebagai berikut.

H_0 : $\mu_1 \leq \mu_2$ (Rata-rata nilai *posttest* hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02 dengan menggunakan media kanorado berbasis *QR-code* kurang dari atau sama dengan nilai rata-rata *pretest*).

H_a : $\mu_1 \geq \mu_2$ (Rata-rata nilai *posttest* hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02 dengan menggunakan media kanorado berbasis *QR-code* lebih dari nilai rata-rata *pretest*).

Untuk mengetahui keefektifan kanorado berbasis *QR-Code* pada muatan pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus uji *paired sample t-test* dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2016*.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

(Sugiyono, 2016: 124)

Keterangan :

\bar{X}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 = rata-rata sampel 2

s_1 = simpangan baku 1

s_2 = simpangan baku 2

s_1^2 = varians sampel 1

s_2^2 = varians sampel 2

r = korelasi antara dua sampel

3.8.3.2 Uji Peningkatan Rata-Rata (*n-gain*)

Peningkatan rata-rata hasil belajar IPS dapat dihitung dengan menggunakan *n-nain*. *N-gain* merupakan selisih antara nilai *posttest* dengan *pretest* sebelum dan sesudah menggunakan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code*.

Peningkatan rata-rata (*n-gain*) dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

(Lestari, 2015 :234-236)

Kemudian, hasil yang didapat diklasifikasikan sesuai kriteria yang ditetapkan berikut ini.

Tabel 3.11 Interpretasi Indeks *n-gain*

Interval Koefisien	Kriteria
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} \geq 0,7$	Tinggi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Depelovment*) dengan tujuan menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan dari produk yang dimaksud. Produk yang dikembangkan yaitu media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* pada muatan pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan dari media kanorado berbasis *QR-Code* saat digunakan dalam proses pembelajaran serta menambah variasi media pembelajaran yang dapat siswa Kelas V SDN Mangkang Kulon 02 gunakan.

Dalam subbab ini akan dipaparkan mengenai hasil penelitian yang meliputi :

1) perancangan produk media kanorado berbasis *QR-Code* pada muatan pembelajaran IPS; 2) hasil produk media kanorado berbasis *QR-Code* muatan pembelajaran IPS; 3) hasil uji coba media kanorado berbasis *QR-Code* muatan pembelajaran IPS; dan 4) analisis data.

4.1.1 Perancangan Produk

Pada proses pembuatan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* muatan pembelajaran IPS memerlukan analisis terhadap kebutuhan guru dan siswa di SDN Mangkang Kulon 02 yang disajikan dalam bentuk angket kebutuhan. Angket kebutuhan guru dan siswa bertujuan sebagai

pertimbangan dalam proses penyusunan prototype dari media berbasis *QR-Code* yang akan dikembangkan oleh peneliti.

4.1.1.1 Potensi dan Masalah

Melalui kegiatan pra-penelitian dan wawancara di kelas V SDN Mangkang Kulon 02 dapat dianalisis sebagai temuan dari potensi dan masalah terkait dengan media yang akan dikembangkan berdasarkan angket kebutuhan yang diberikan kepada siswa dan guru. Tujuan dari analisis kebutuhan merupakan proses pengumpulan informasi yang berkaitan dengan media yang akan dikembangkan yaitu media kanorado berbasis *QR-Code* sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Hasil analisis inilah yang peneliti gunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan media kanorado berbasis *QR-Code*.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi yang dilakukan peneliti di kelas V SDN Mangkang Kulon 02 pada awal penelitian bahwa pelaksanaan proses pembelajaran telah sesuai berdasarkan standar proses pembelajaran. Akan tetapi guru hanya mengandalkan media konvensional sehingga belum memaksimalkan penggunaan dari media pembelajaran. Akibatnya hasil belajar dari siswa rendah, khususnya dalam muatan pembelajaran IPS.

Dari hasil wawancara dengan guru, penggunaan media dalam pembelajaran hanya memanfaatkan fasilitas sekolah dan sebatas gambar, peta serta globe yang terdapat di dalam kelas. Selain itu, sumber belajar yang hanya beracuan pada buku siswa dan banyaknya bahan bacaan dalam IPS materi sejarah membuat siswa sukar dan mudah bosan dalam belajar. Untuk itu, guru mengharapkan inovasi baru yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Kemudian, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa kartu yang dinamai “Media Kanorado berbasis *QR-Code*” sebagai solusi dari pemecahan masalah yang dijumpai oleh peneliti. Pengembangan media Kanorado berbasis *QR-Code* ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan menambah wawasan siswa dalam bidang akademik maupun di bidang teknologi. Ketentuan penyajian materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran dipilih berdasarkan data nilai siswa pada tahun sebelumnya yaitu tahun 2018/2019, serta hasil dari diskusi bersama guru kelas yang bersangkutan. Materi yang disajikan dalam media Kanorado memuat materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia pada tema 7 sebab materi tersebut dianggap susah oleh siswa karena sukar dalam menghafal rangkaian peristiwa hal ini didukung dengan data nilai tahun lalu yang menunjukkan hasil terendah pada muatan pembelajaran IPS. Berdasarkan hal tersebut, peneliti kemudian mengembangkan media Kanorado berbasis *QR-Code* yang sebelumnya belum pernah dipakai sebagai media pembelajaran di kelas penelitian.

4.1.1.2 Pengumpulan Data

Pada tahapan pengumpulan data peneliti menyiapkan beberapa data yang berkaitan dengan pembuatan media Kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* yang diantaranya adalah, 1) data awal penelitian yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V SDN Mangkang Kulon 02 dan data dokumentasi; 2) daftar hasil belajar siswa; 3) materi pembelajaran yang akan digunakan untuk pembuatan produk media Kanorado berbasis *QR-Code*.

4.1.1.3 Perancangan produk

a. Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Pengembangan media Kanorado berbasis *QR-Code* diperoleh melalui hasil observasi dan pengisian angket kebutuhan guru dan siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02. Hasil rekapitulasi analisis kebutuhan guru ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1. Rekapitulasi angket kebutuhan guru

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah pembelajaran IPS penting diterapkan di kelas V SD?	Iya
2	Apakah pembelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan sulit?	Iya, sebab menandung banyak hafalan mengenai peristiwa dalam sejarah.
3	Apakah pembelajaran IPS yang dilakukan oleh Ibu di kelas sudah menggunakan media?	Iya, seperti peta dan globe.
4	Apakah Ibu menggunakan beragam jenis media seperti gambar, video, atau permainan dalam pembelajaran IPS?	Iya, tapi belum untuk video atau media yang menggunakan IT.
5	Menurut Ibu, Apakah siswa sudah memahami materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dengan menggunakan media yang sudah ada?	Beberapa siswa mengerti tapi ada yang belum. Karena untuk materi sejarah media masih sangat terbatas.
6	Apakah Ibu membutuhkan media yang lebih inovatif dalam pembelajaran IPS?	Iya
7	Apakah Ibu setuju jika media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> digunakan sebagai media pembelajaran IPS?	Setuju, semakin banyak media akan semakin kaya anak dalam memperoleh informasi mengenai materi.
8	Menurut Ibu, setujukah jika bentuk kartu kronologi sejarah Indonesia berbentuk persegi panjang?	Setuju
9	Menurut Ibu, apakah ukuran 7 x 10 cm untuk media kartu kronologi sejarah Indonesia sudah cocok digunakan saat pembelajaran?	Untuk ukuran 7 x 10 itu terlalu kecil, jadi ukuran kartu bisa di perbesar agar siswa dapat mlihat dengan jelas isi yang akan disampaikan dalam kartu.
10	Menurut Ibu, apakah pewarnaan lengkap media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sudah cocok digunakan dalam media?	Iya, anak akan semakin tertarik dengan pewarnaan yang beragam. Jika satu warna saja dapat membuat siswa mudah bosan.
11	Menurut Ibu, perlukah pedoman penggunaan media disertakan dalam bentuk kartu?	Tidak perlu, jika sudah ditampilkan dalam aplikasi yang peneliti kembangkan.
12	Menurut Ibu, perlukah suara pengiring dalam aplikasi scanner yang berbasis <i>QR-Code</i> nanti?	Tidak perlu, nanti siswa akan kurang fokus dengan materi yang disampaikan.

Dari analisis angket kebutuhan guru yang di isi oleh guru kelas V SDN Mangkang Kulon 02 menyebutkan bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang penting bagi siswa. Namun masih terdapat kendala dalam penyampaian materi IPS dikarenakan terlalu banyak materi yang mesti dihafal serta kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan berupa gambar yang biasanya dapat di pajang pada bagian dinding kelas sudah disediakan sekolah guna menunjang pembelajaran IPS. Variasi dalam pembelajaran dalam hal ini sangat diperlukan oleh guru dalam proses belajar mengajar, terutama pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Guru menyetujui jika dalam pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan peneliti mengembangkan media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* dengan ukuran 9 x 12 cm, menggunakan gambar sebagai penunjang materi serta dilengkapi dengan aplikasi scanner yang terhubung dengan Kanorado.

Angket kebutuhan juga diberikan kepada 32 siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02. Hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Rekapitulasi angket kebutuhan siswa

No	PERNYATAAN	JAWABAN	
		Ya	Tidak
1	Menurut kamu, Apakah pembelajaran IPS penting diterapkan di kelas V SD?	Ya	32
		Tidak	0
2	Menurut kamu, Apakah pembelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan sulit?	Ya	20
		Tidak	12
3	Apakah pembelajaran IPS yang dilakukan di kelasmu sudah menggunakan media?	Ya	32
		Tidak	0
4	Apakah pembelajaran di kelasmu sudah menggunakan beragam jenis media seperti gambar, video, atau permainan dalam pembelajaran IPS?	Ya	0
		Tidak	32
5	Apakah kamu sudah memahami materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dengan menggunakan media yang sudah ada?	Ya	8
		Tidak	24
6	Apakah kamu membutuhkan media yang lebih inovatif dalam pembelajaran IPS?	Ya	32
		Tidak	0
7	Apakah kamu setuju jika media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> digunakan sebagai media pembelajaran IPS?	Ya	32
		Tidak	0
8	Apakah kamu setuju jika bentuk kartu kronologi sejarah Indonesia berbentuk persegi panjang?	Ya	32
		Tidak	0
9	Menurut kamu, apakah ukuran 7 x 10 cm untuk media kartu kronologi sejarah Indonesia sudah cocok digunakan saat pembelajaran?	Ya	32
		Tidak	0
10	Menurut kamu, apakah pewarnaan lengkap media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sudah cocok digunakan dalam media?	Ya	32
		Tidak	0
11	Menurut kamu, perlukah pedoman penggunaan media disertakan dalam bentuk kartu?	Ya	6
		Tidak	26
12	Menurut kamu, perlukah suara pengiring dalam aplikasi scanner berbasis <i>QR-Code</i> nanti?	Ya	17
		Tidak	15

Rekapitulasi data menyebutkan bahwa sebanyak 20 siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Pada pembelajaran IPS sudah menggunakan media, tetapi belum menggunakan media yang beragam. Siswa membutuhkan variasi baru dalam penggunaan media pembelajaran karena pada kenyataannya guru masih mengandalkan buku sekolah dalam menjelaskan materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan tanpa menggunakan media sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Siswa menyetujui saran yang peneliti ajukan berupa pengembangan media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) berbasis *QR-*

Code dalam pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan, hal ini dibuktikan dengan hasil rekapitulasi data angket kebutuhan dengan memilih opsi jawaban “ya” pada poin pernyataan nomor 7. Media Kanorado berbasis *QR-Code* yang diharapkan adalah dapat terlihat dengan jelas konten yang ditampilkan dalam kartu, untuk itu peneliti mengambil ukuran 9 x 12 cm untuk ukuran kartu yang akan digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran, selain itu komposisi warna dan pemilihan gambar yang baik juga perlu diperhatikan sebagai pertimbangan peneliti untuk mengembangkan media Kanorado berbasis *QR-Code*.

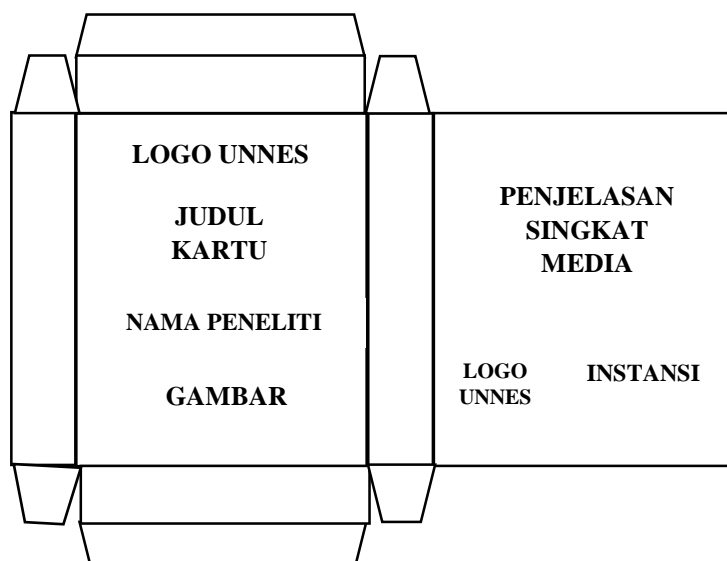
b. Desain Produk

Rancangan Media Kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* terdiri atas jaring-jaring tempat penyimpanan kartu, kartu bagian depan yang terbagi kedalam tiga jenis kartu yaitu kartu kanorado, kartu zonk serta kartu galilea dan kartu bagian belakang yang desainnya disamakan pada tiap kartu serta tampilan dalam aplikasi android. Dalam tampilan aplikasi android diawali dengan logo kanorado yang kemudian disusul dengan tampilan menu dalam aplikasi yang terdiri dari ikon untuk memindai kode QR yang ada pada kartu, kompetensi inti dan indikator, panduan siswa dan panduan guru, profil peneliti serta daftar pustaka. Media ini dirancang agar dapat menciptakan suasana menarik dalam pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas.

1. Jaring-Jaring Tempat Penyimpanan Kartu

Agar kartu dapat tersimpan dengan rapi dan baik maka diperlukan tempat penyimpanan dari kartu tersebut. Selain itu, tempat penyimpanan kartu dirancang sebagai identitas kartu. Komponen yang terdapat dalam jaring-jaring tempat penyimpanan kartu terdiri dari logo UNNES, judul media kartu, identitas pengembang produk, gambar ilustrasi sejarah Indonesia, penjelasan singkat mengenai media serta instansi pengembang produk.

Penggunaan jenis kertas yang dipilih oleh peneliti dalam mencetak rancangan jaring-jaring tempat penyimpanan kartu adalah kertas *art cartoon* 310 gram.



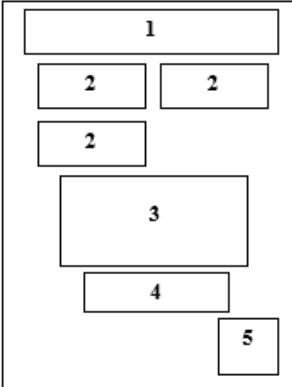
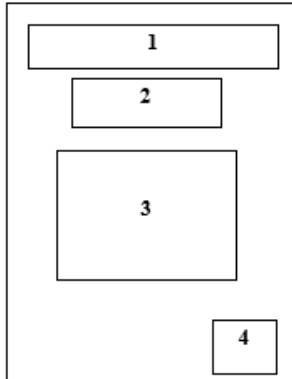
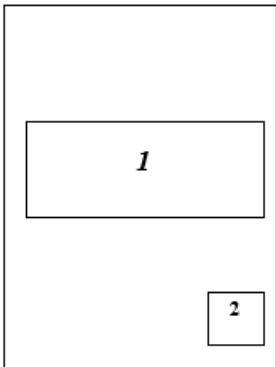
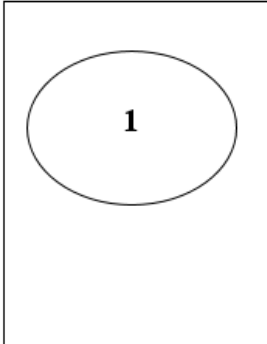
Gambar 4.1 Jaring-Jaring Tempat Penyimpanan Kartu

2. Desain Kartu

Media kartu yang peneliti gunakan menggunakan ukuran 9 x 12 cm dengan pemilihan kertas *art cartoon* 310 gram. Desain kartu terbagi menjadi tiga jenis yaitu kartu kanorado, kartu galilea dan kartu zonk. Meskipun desain bagian depan

kartu berbeda karena disesuaikan dengan jenisnya tetapi bagian pada belakang kartu didesain sama. Hal ini bertujuan agar siswa ketika bermain menggunakan media tidak mengetahui jenis kartu apa yang mereka dapatkan saat pembagian. Terdapat 3 set kartu dalam Media Kanorado berbasis *QR-Code*, yang mana setiap 1 set kartu terdiri dari 24 buah kartu dengan subjudul yang berbeda. Satu set kartu terdiri atas 1 bagian kartu kanorado yang berisikan materi tentang tanggal-tanggal bersejarah yang berlangsung di era proklamasi kemerdekaan, 1 bagian kartu galilea berisikan informasi mengenai peristiwa atau tokoh sejarah serta 1 bagian kartu *zonk* yang berisi tantangan untuk siswa dalam bentuk kalimat tanya. Pertanyaan yang ada dalam kartu *zonk* biasanya merupakan ulasan balik siswa untuk mengingat kembali materi bahasan pada kartu kanorado dan kartu galilea yang sudah dimainkan terlebih dahulu.

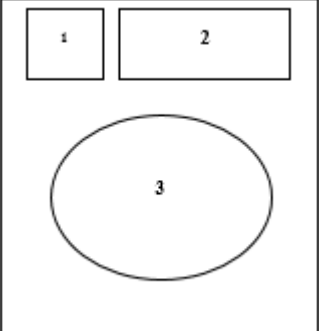
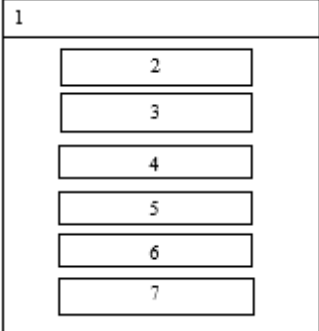
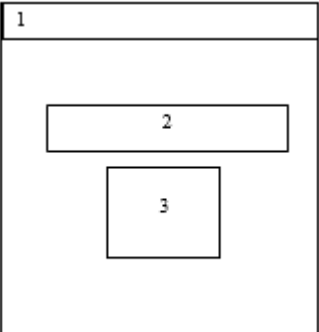
Tabel 4.3 Prototype Media

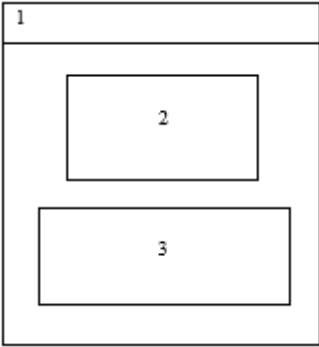
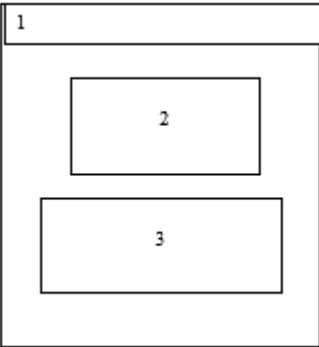
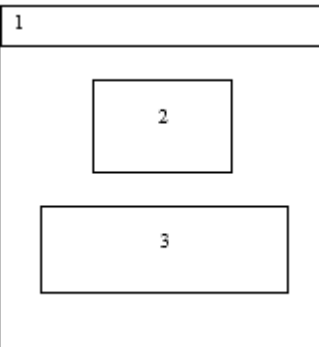
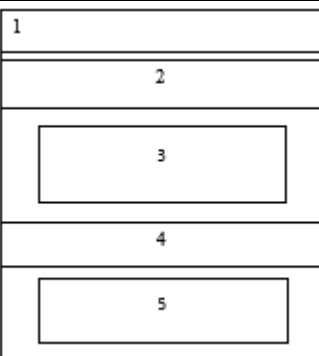
NO	Prototype	Keterangan
1		Kartu Kanorado 1. Judul 2. Subjudul 3. Gambar terkait materi 4. Waktu Peristiwa 5. Kode QR
2		Kartu Galilea 1. Keterangan Jenis Kartu 2. Subjudul 3. Gambar terkait materi 4. Kode QR
3		Kartu <i>Zonk</i> 1. Keterangan jenis kartu 2. Kode QR
4		Bagian Belakang Kartu 1. Logo Kanorado

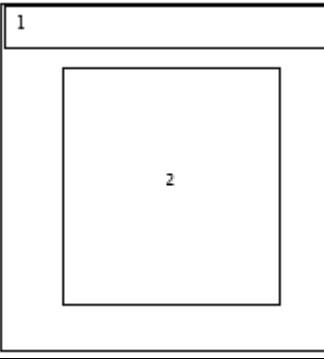
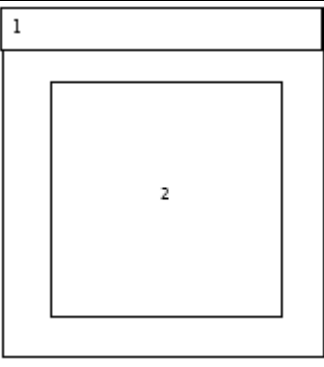
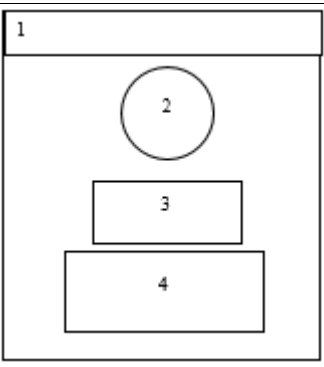
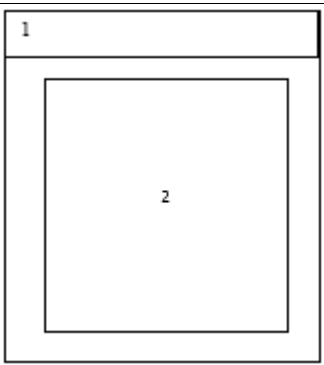
3. Desain Aplikasi Kanorado

Desain aplikasi merupakan tindak lanjut dari penggunaan kode QR pada kartu yang fungsinya untuk mendapatkan informasi lebih detail pada kartu setelah proses scan berlangsung. Tampilan konten yang memuat materi dalam media Kanorado hanya dapat ditampilkan dalam android yang telah menginstal aplikasi Kanorado pada sistemnya.

Tabel 4.4 Prototype Aplikasi Kanorado

NO	Prototype	Keterangan
1		Tampilan Utama 1. Logo UNNES 2. Nama Instansi 3. Logo Kanorado
2		Tampilan Menu Utama 1. Nama Aplikasi 2. Ikon "mulai" 3. Ikon "Kompetensi" 4. Ikon "Panduan Siswa" 5. Ikon "Panduan Guru" 6. Ikon "Profil Peneliti" 7. Ikon "Daftar Pustaka"
3		Tampilan Ikon "Mulai" 1. Keterangan menu tampilan 2. Perintah untuk memindai kode QR 3. Gambar kode QR

4		<p>Tampilan Materi dalam Kanoradp</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Waktu Peristiwa 2. Gambar terkait materi 3. Penjelasan singkat materi dari gambar yang ditampilkan
5		<p>Tampilan kartu galilea</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keterangan menu tampilan 2. Gambar terkait materi 3. Penjelasan singkat materi dari gambar yang ditampilkan
6		<p>Tampilan kartu <i>Zonk</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keterangan menu tampilan 2. Gambar terkait materi 3. Pertanyaan dari gambar yang ditampilkan
7		<p>Tampilan Ikon “Kompetensi”</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keterangan menu tampilan 2. Kompetensi Dasar 3. Uraian KD 4. Indikator 5. Uraia Indikator

8		<p>Tampilan Ikon “Panduan Siswa”</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keterangan menu tampilan 2. Uraian panduan siswa menggunakan media Kanorado
9		<p>Tampilan Ikon “Panduan Guru”</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keterangan menu tampilan 2. Uraian panduan siswa menggunakan media Kanorado
10		<p>Tampilan Ikon “Profil Peneliti”</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keterangan menu tampilan 2. Foto peneliti 3. Biografi peneliti 4. Ucapan terimakasih
11		<p>Tampilan Ikon “Daftar Pustaka”</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keterangan menu tampilan 2. Uraian daftar pustaka

4.1.2 Hasil Produk

Setelah tahapan perancangan dari prototype selesai desain kemudian diwujudkan menjadi hasil produk. Akan tetapi pengembangan dari produk masih perlu divalidasi kelayakannya agar dapat dapat digunakan dengan baik.

4.1.2.1 Hasil Pengembangan Media Kanorado berbasis *QR-Code*.

Hasil produk yang peneliti kembangkan adalah berupa desain media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code*. Secara umum, desain media pembelajaran Kanorado berbasis QR-Code dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Desain Media Kanorado Berbasis *QR-Code*

No	Desain	Keterangan
1	Bentuk Fisik	a. Kartu dengan ukuran 9 x 12 cm
		b. Aplikasi KANORADO
2	Materi	Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
3	Bahasa	Indonesia
4	Konten	Pendahuluan : KD dan Indikator, Panduan Guru dan Siswa.
		Materi dalam aplikasi Kanorado yang disertai dengan gambar dan audio dalam penjelasan materi di dalamnya.
		Penutup : Daftar Pustaka dan Biografi Peneliti.
5	Fungsi	a. Media pembelajaran yang inovatif yang menggabungkan media elektronik dengan media konvensional untuk menarik perhatian belajar siswa dalam menggali informasi tentang materi sejarah seputar proklamasi kemerdekaan.
		b. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS materi sejarah.

Media Kanorado dikembangkan dengan menggunakan *software Android Studio* dan *CorelDraw X8* serta dibantu dengan menggunakan *Microsoft Word 2016*. Penyajian gambar dalam konten menggunakan gambar yang diunduh dari beberapa laman pada internet yang disesuaikan dengan materi bacaan. Berikut adalah hasil produk dari media Kanorado berbasis *QR-Code*.



Gambar 4.2 Tempat Penyimpanan Kartu

Jaring-jaring pada sampul kartu disusun membentuk sebuah *box* berbentuk balok yang memiliki fungsi sebagai wadah atau tempat untuk menyimpan Kanorado supaya tersimpan dengan rapi.

Desain kartu terbagi kedalam 3 set yang masing-masing setnya terdiri atas tiga bagian subjudul yang berbeda. Gambar yang terpampang dalam kartu disesuaikan dengan materi pada subjudul pembahasan. Pada gambar tersebut terdapat deksripsi mengenai peristiwa sejarah atau nama dan peran tokoh dalam masa proklamasi kemerdekaan. Contohnya pada judul kartu tertulis “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan” terdapat subjudul pembahasan mengenai Peristiwa Proklamasi, Peristiwa Heroik dan Peristiwa Pembentukan NKRI, maka dalam kartu tersebut berisi tentang tanggal mengenai peristiwa

bersejarah di masa proklamasi kemerdekaan. Dalam masing-masing kartu memuat gambar yang berbeda dengan pembahasan yang berbeda yang disesuaikan dengan pembahasan dalam subjudul terkait.



Gambar 4.3 Desain Kanorado Subjudul Peristiwa Proklamasi





Gambar 4.4 Desain Kanorado Subjudul Peristiwa Heroik



Gambar 4.5 Desain Kanorado Subjudul Peristiwa Pembentukan NKRI





Gambar 4.6 Desain Kartu Galilea Subjudul Peristiwa Proklamasi



Gambar 4.7 Desain Kartu Galilea Subjudul Peristiwa Heroik





Gambar 4.8 Desain Kartu Galilea Subjudul Peristiwa Pembentukan NKRI



Gambar 4.9 Desain Kartu Zonk Subjudul Peristiwa Proklamasi





Gambar 4.10 Desain Kartu *Zonk* Subjudul Peristiwa Heroik



Gambar 4.11 Desain Kartu *Zonk* Peristiwa Pembentukan NKRI



Gambar 4.12 Desain Belakang Kanorado

Semua tampilan pada bagian belakang kartu desainnya disamakan sehingga setiap anak tidak dapat mengetahui jenis kartu apa yang mereka dapatkan ketika bermain media Kanorado. Pada bagian kartu terdapat “Logo Kanorado” yang bertuliskan tulisan Kanorado yang berfungsi sebagai identitas dari media tersebut.

Pada *box* tempat penyimpanan media Kanorado didalamnya hanya berisikan kartu yang tidak disertai dengan keterangan yang lebih jelas mengenai informasi yang ada pada kartu. Maka dari itu untuk dapat mengetahui informasi mengenai gambar dan peristiwa serta penjelasan pertanyaan yang terdapat dalam kartu siswa perlu melakukan pemindaian kode QR yang terdapat di bagian pojok kanan bawah kartu melalui aplikasi Kanorado yang dapat diinstal di android siswa sebagai sumber sekaligus media pembelajaran.



Gambar 4.13 Desain Tampilan Utama Aplikasi Kanorado



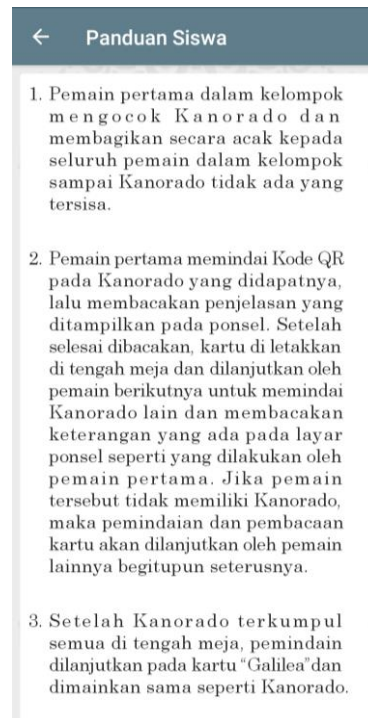
Gambar 4.14 Desain Tampilan Menu Aplikasi Kanorado



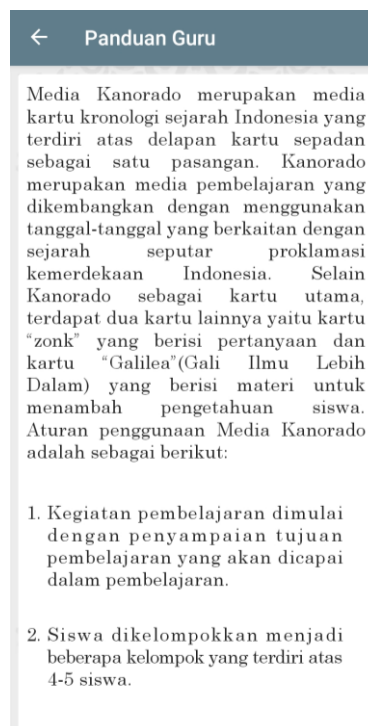
Gambar 4.15 Desain Tampilan Pemindai Kartu



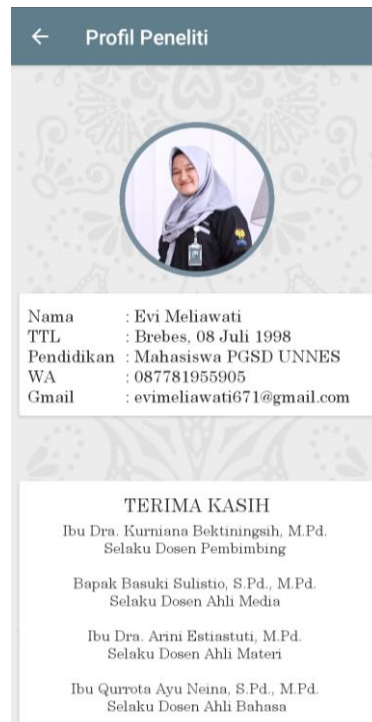
Gambar 4.16 Desain Tampilan Kompetensi



Gambar 4.17 Desain Tampilan Panduan Siswa



Gambar 4.18 Desain Tampilan Panduan Guru



Gambar 4.19 Desain Tampilan Profil Peneliti



Gambar 4.20Desain Tampilan Daftar Pustaka



Gambar 4.21 Desain Tampilan Hasil Scan Kanorado Subjudul Peristiwa Proklamasi



Gambar 4.22 Desain Tampilan Hasil Scan Kartu Kanorado Subjudul Peristiwa Heroik



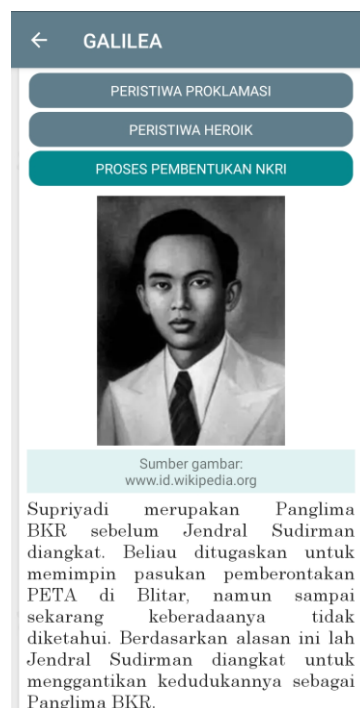
Gambar 4.23 Desain Tampilan Hasil Scan Kartu Kanorado Subjudul Peristiwa Pembentukan NKRI



Gambar 4.24 Desain Tampilan Hasil Scan Kartu Galilea Subjudul Peristiwa Proklamasi



Gambar 4.25 Desain Tampilan Hasil Scan Kartu Galilea Peristiwa Heroik



Gambar 4.26 Desain Tampilan Hasil Scan Kartu Galilea Peristiwa Pembentukan NKRI



Gambar 4.27 Desain Tampilan Hasil Scan Kartu *Zonk* Peristiwa Proklamasi



Gambar 4.28 Desain Tampilan Hasil Kartu *Zonk* Peristiwa Heroik



Gambar 4.29 Desain Tampilan Hasil Scan Kartu *Zonk* Peristiwa Pembentukan NKRI

4.1.2.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code*.

Untuk dapat mengetahui kualitas dari media yang telah dikembangkan, maka diperlukan adanya pengujian dan validasi angket yang dilakukan oleh tim ahli. Tujuan validasi dari media pembelajaran Kanorado ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari media yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Validasi terhadap media Kanorado berbasis *QR-Code* dilakukan oleh tiga ahli sekaligus yang antara lain; 1) Bapak Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd. selaku ahli media yang merupakan Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FIP Unnes, 2) Ibu Dra. Arini Estiastuti, M. Pd. selaku ahli materi yang merupakan Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Unnes dan 3) Ibu Qurrota Ayu Neina, S.Pd., M. Pd.

selaku ahli bahasa yang merupakan Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah FBS Unnes.

Penilaian yang dilakukan mengacu pada instrumen penilaian yang telah dibuat peneliti. Perolehan skor yang diperoleh dari masing-masing validator akan dikonversikan kedalam kategori penilaian. Kategori sangat layak memiliki rentan nilai 86% - 100%, layak dengan rentan 76% - 85%, kurang layak dengan rentan 60% - 75%, dan <54% tidak layak. Berikut merupakan hasil rata-rata penilaian validasi desain.

1) Validasi Media

Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan peneliti dalam proses pembelajaran di kelas merupakan tujuan dari validasi media yang dilakukan oleh ahli yang sudah berkompeten pada bidangnya. Validasi media Kanorado dilakukan oleh Bapak Basuku Sulistio, S.Pd., M. Pd. yang merupakan salah satu Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP, UNNES.

Validasi media dilakukan sebanyak dua tahapan, dimana pada tahap pertama peneliti mendapatkan saran perbaikan guna kesempurnaan media pembelajaran dengan persentase nilai 86,9% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan di tahap kedua peneliti memperoleh penilaian yang memuaskan dari ahli media. Berikut merupakan perolehan penilaian ahli media pada tiap aspek penelitian dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1. Aspek Kesesuaian Media	25	28
2. Aspek Tampilan	38	44
3. Aspek Pemakaian	10	12
Skor Keseluruhan	73	84
Presentase Tahap 1	86,9%	
Aspek yang dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1. Aspek Kesesuaian Media	28	28
2. Aspek Tampilan	44	44
3. Aspek Pemakaian	12	12
Skor Keseluruhan	84	84
Presentase Tahap 2	100%	



Berdasarkan tabel hasil penilaian dari validasi media, media Kanorado mendapatkan nilai 86,9% di tahap awal validasi dan 100% di tahap ke-2 dari keseluruhan aspek penilaian dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil dari validasi media menunjukkan bahwa media Kanorado dinyatakan layak untuk diujicobakan berdasarkan penilaian yang telah dilakukan terhadap beberapa aspek didalamnya.


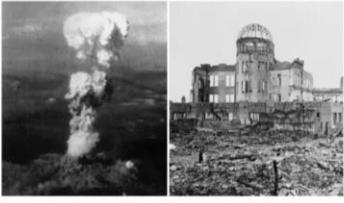
Pada saat berkonsultasi dengan ahli media di tahap pertama terkait pengembangan Media Kanorado yang dikembangkan peneliti, terdapat beberapa bagian yang memerlukan perbaikan atau revisi. Hasil penilaian ahli media, selanjutnya di analisis guna merevisi kekurangan pada media Kanoradp berbasis *QR-Code* agar media yang dikembangkan lebih baik. Adapun perbaikan-perbaikan yang dilakuan sebagai berikut.

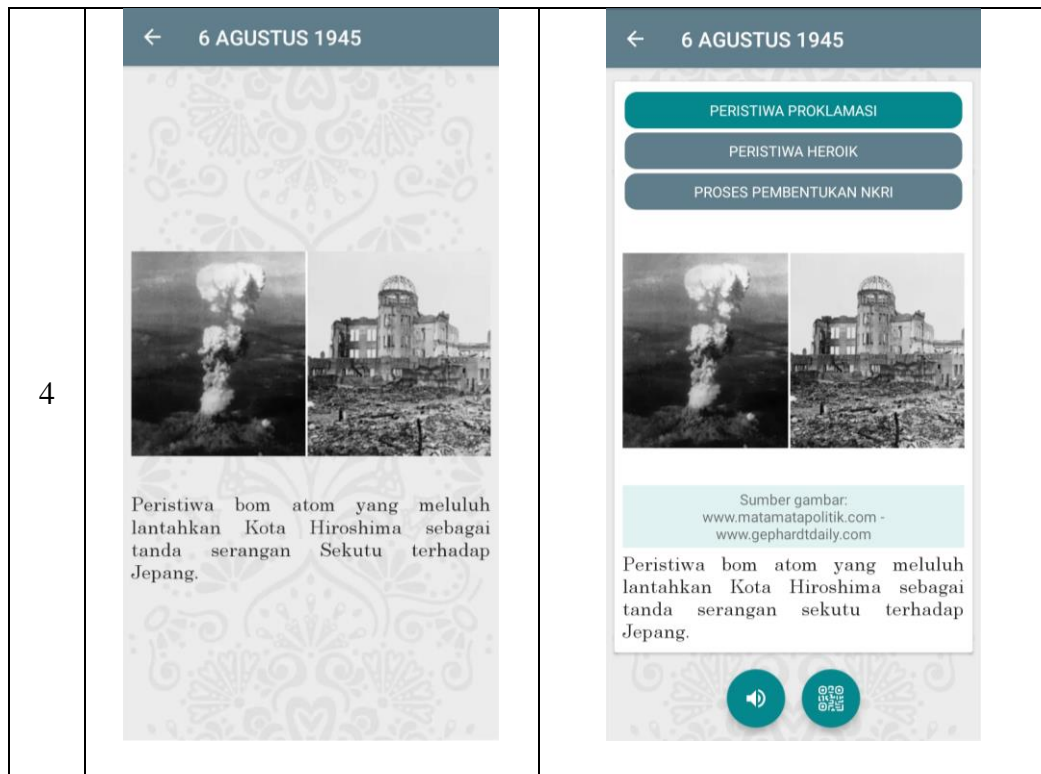
Tabel 4.7 Revisi Desain Media Kanorado

Sumber Masukan	Masukan	Revisi
Media	Tampilan pada beranda ditampilkan menu-menu	Mengubah tampilan beranda dengan tampilan menu-menu agar dapat terlihat lebih rinci.
	Tampilan aplikasi tidak hanya visual akan lebih baik jika ditambahkan audio	Menambahkan audio/suara pada tiap membuka tampilan hasil memindai kode QR pada kartu.
	Gambar background disesuaikan dengan tulisan	Penambahan border dibelakang tulisan agar dapat terbaca jelas.
	Tampilan aplikasi diperjelas	Menambahkan judul beserta subjudul pada tiap tampilan aplikasi yang berkaitan dengan memindai kartu.

Tabel 4.8 Tampilan media sebelum dan sesudah revisi

No	Tampilan Sebelum Revisi	Tampilan Sesudah Revisi
1		

2	<p>← 6 AGUSTUS 1945</p>  <p>Peristiwa bom atom yang meluluh lantakkan Kota Hiroshima sebagai tanda serangan Sekutu terhadap Jepang.</p>	<p>← 6 AGUSTUS 1945</p> <p>PERISTIWA PROKLAMASI</p> <p>PERISTIWA HEROIK</p> <p>PROSES PEMBENTUKAN NKRI</p>  <p>Sumber gambar: www.matamatapolitik.com - www.gephardtdaily.com</p> <p>Peristiwa bom atom yang meluluh lantakkan Kota Hiroshima sebagai tanda serangan sekutu terhadap Jepang.</p>
3	<p>← Panduan Guru</p> <p>Media Kanorado merupakan media kartu kronologi sejarah Indonesia yang terdiri atas delapan kartu sepadan sebagai satu pasangan. Kanorado merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan tanggal-tanggal yang berkaitan dengan sejarah seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Selain Kanorado sebagai kartu utama, terdapat dua kartu lainnya yaitu kartu "zonk" yang berisi pertanyaan dan kartu "Galilea"(Gali Ilmu Lebih Dalam) yang berisi materi untuk menambah pengetahuan siswa. Aturan penggunaan Media Kanorado adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran. 2. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri 4-5 siswa. 3. Setiap kelompok diberikan satu set Kanorado bertema Peristiwa Kebangsaan Seputar Kemerdekaan. 	<p>← Panduan Guru</p> <p>Media Kanorado merupakan media kartu kronologi sejarah Indonesia yang terdiri atas delapan kartu sepadan sebagai satu pasangan. Kanorado merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan tanggal-tanggal yang berkaitan dengan sejarah seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Selain Kanorado sebagai kartu utama, terdapat dua kartu lainnya yaitu kartu "zonk" yang berisi pertanyaan dan kartu "Galilea"(Gali Ilmu Lebih Dalam) yang berisi materi untuk menambah pengetahuan siswa. Aturan penggunaan Media Kanorado adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran. 2. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 4-5 siswa.



2) Validasi Materi

Selain aspek tampilan, aspek materi pun juga diperlukan uji kualitas dan kelayakannya guna mengetahui apakah materi didalam media yang dikembangkan telah sesuai dengan bidang studi yang dikaji. Validasi materi dalam media Kanorado dilakukan oleh ahli materi Pembelajaran IPS, yaitu Ibu Dra. Arini Estiastuti, M. Pd yang merupakan Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, UNNES.

Perolehan nilai pada tiap aspek penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1. Aspek Materi	28	32
2. Aspek Kesesuaian Bahasa	12	12
Skor Keseluruhan	40	44
Presentase	90,9%	

Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh nilai 90,9% secara keseluruhan dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media Kanorado berbasis *QR-Code* berdasarkan penilaian aspek materi dan kebahasaan dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan dengan revisi oleh ahli materi, yaitu berupa saran dan masukan pada RPP dan penambahan daftar pustaka pada aplikasi Kanorado. Tahapan validasi materi memang dilakukan sebanyak 2 tahapan, akan tetapi di tahap pertama validator hanya memberikan masukan terkait revisi pada media bersangkutan sehingga penilaian terhadap media dilakukan pada tahap kedua setelah media selesai di revisi.

3) Validasi Bahasa

Kualitas dan penggunaan tata bahasa yang benar dalam media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui melalui pengujian dan validasi oleh ahli bahasa. Validasi bahasa dalam media Kanorado dilakukan oleh ahli bahasa, yaitu Ibu Qurrota Ayu Neina, S.Pd., M. Pd yang merupakan Sastra Indonesia dan Daerah, FBS, UNNES.

Perolehan nilai pada tiap aspek penilaian ahli bahasa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.10 Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1. Aspek Kebahasaan	21	33
Skor Keseluruhan	21	36
Presentase tahap 1	58,3%	
Aspek yang dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal
2. Aspek Kebahasaan	31	33
Skor Keseluruhan	31	36
Presentase tahap 2	86,1%	

Berdasarkan hasil validasi bahasa pada tahap pertama diperoleh nilai 58,3% dengan kategori “kurang layak” dikarenakan ejaan dan struktur kalimat dalam aplikasi kanorado masih perlu diperbaiki, sehingga peneliti segera melakukan revisi sesuai saran dan masukan dari ahli bahasa. Pada tahap kedua diperoleh nilai 86,1% secara keseluruhan dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi dari ahli bahasa di tahap kedua menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan berdasarkan penilaian aspek kebahasaan sesuai dengan revisi di tahap pertama.

4.1.3 Hasil Uji Coba Produk

4.1.3.1 Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan simulasi pembelajaran dengan menggunakan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* yang tujuannya adalah untuk mengetahui keefektifan produk sebelum digunakan di kelompok besar. Peneliti melakukan ujicoba melalui pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan kepada 9 dari 30 siswa dari kelas V SDN Mangkang Wetan 01 secara acak. Kemudian siswa mengerjakan soal *pretest* di awal pembelajaran yang hasilnya akan dibandingkan

dengan hasil pengerjaan soal *posttest* yang dikerjakan diakhir pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami materi sebelum dan sesudah menggunakan media. Berikut adalah perolehan hasil pretest dan psottest ujicoba kelompok kecil di SDN Mangkang Wetan 01 Kota Semarang.



Gambar 4.30. Diagram Hasil Belajar Uji Coba Skala Kecil

Gambar diagram diatas menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* pada ujicoba kelompok kecil mengalami perubahan pada rata-rata ketuntasan sebelum dan sesudah menggunakan media kanorado berbasis *QR-Code* yang ditandai dengan kenaikan hasil *pretest* dan *posttest*.

Selain soal *pretest* dan *posttest*, peneliti juga memberikan angket tanggapan tanggapan tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi mengenai masukan terhadap media yang telah peneliti kembangkan serta untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media. Angket tanggapan yang dibagikan kemudian dianalisis, apabila salah satu aspek tidak terpenuhi dan mendapat respon negatif maka media kanorado berbasis *QR-Code* akan diperbaiki. Perolehan tanggapan siswa masing-masing terbagi kedalam 5 kriteria penilaian, yaitu sangat layak dengan rentang 86%-100%, layak dengan rentang 76%-85%, cukup layak dengan

rentang 60%-75%, kurang layak dengan rentang 55%-59%, dan tidak layak <54%. Dibawah ini merupakan hasil rekapitulasi angket tanggapan siswa pada ujicoba produk kelompok kecil.

Tabel 4.11 Rekapitulasi hasil angket tanggapan siswa ujicoba kelompok kecil

No	Aspek yang ditanyakan	Skor Jawaban		Persentase
		Ya	Tidak	
1	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan materi pelajaran	9	0	100%
2	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	9	0	100%
3	Kegiatan belajar menggunakan media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menyenangkan	9	0	100%
4	Penyampaian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik dan dapat dengan mudah saya pahami	9	0	100%
5	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menggunakan bahasa yang mudah saya mengerti	8	1	88,89%
6	Latihan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dipahami	8	1	88,89%
7	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> meningkatkan pemahaman saya tentang materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan	9	0	100%
8	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menambah referensi pengetahuan saya.	8	1	88,89%
9	Pemilihan warna yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik	9	0	100%
10	Bentuk dan ukuran huruf dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terbaca dengan jelas	9	0	100%
11	Gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terlihat dengan jelas	9	0	100%
12	Panduan dalam menggunakan media mudah dimengerti	8	1	88,89%
13	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat saya gunakan dengan mudah	7	2	77,78%

Berdasarkan pernyataan pada tabel diatas mengenai hasil tanggapan siswa mendapatkan respon positif dengan persentase 94,8% dengan kriteri sangat layak.

Angket tanggapan juga diberikan kepada guru sebagai bentuk evaluasi terkait penggunaan media yang peneliti kembangkan.

Tabel 4.12 Rekapitulasi hasil angket tanggapan guru ujicoba kelompok kecil

No	Aspek yang ditanyakan	Skor	Persentase
1	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan materi pelajaran.	1	100%
2	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	1	100%
3	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tingkat berfikir siswa.	1	100%
4	Kegiatan belajar menggunakan media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> berorientasi pada siswa.	1	100%
5	Materi disampaikan secara sistematis.	1	100%
6	Penyampaian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dikemas dengan jelas dan menarik.	1	100%
7	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.	1	100%
8	Latihan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dipahami.	1	100%
9	Lathan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menumbuhkan kemampuan berfikir kritis.	1	100%
10	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.	1	100%
11	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menambah referensi pengetahuan siswa.	1	100%
12	Pemilihan warna yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik.	1	100%
13	Bentuk dan ukuran huruf dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terbaca dengan jelas.	1	100%
14	Gambar dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat dilihat dengan jelas.	1	100%
15	Panduan dalam menggunakan media mudah dimengerti.	1	100%
16	Desain Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan perkembangan siswa.	1	100%
17	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat diguunakan dengan mudah.	1	100%

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada tabel, dapat disimpulkan bahwa

media kanorado berbasis *QR-Code* sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

4.1.3.2 Uji Coba Kelompok Besar

Ujicoba kelompok besar tidak jauh penerapannya dengan ujicoba kelompok kecil, perbedaannya terletak pada jumlah siswa yang mengikuti proses

pembelajaran. Peneliti melakukan ujicoba kelompok besar kepada 32 siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang.

Tujuan dari ujicoba kelompok besar adalah untuk mengetahui keefektifan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code*. Ujicoba dilakukan oleh peneliti dibawah pengamatan guru kelas V SDN Mangkang Kulon 02. Sebelum pembelajaran dimulai siswa diarahkan untuk mengerjakan soal *pretest* dengan tujuan dapat mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa. Pembelajaran dilakukan sesuai rancangan silabus dan RPP kemudian diakhiri dengan mengerjakan soal *posttest*, tujuan dari pengadaaan *posttest* adalah untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan menggunakan media kanorado berbasis *QR-Code*.



Gambar 4.31. Diagram Hasil Belajar Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan gambar diagram diatas hasil *pretest* dan *posttest* pada ujicoba kelompok besar mengalami perubahan peningkatan rata-rata ketuntasan siswa yang ditandai dengan kenaikan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Setelah selesai,

kegiatan selanjutnya adalah pemberian angket tanggapan siswa dan guru. Berikut adalah penjabaran hasilrekapitulasi angket tanggapan siswa.

Tabel 4.13 Rekapitulasi hasil angket tanggapan siswa ujicoba kelompok besar

No	Aspek yang ditanyakan	Skor Jawaban		Presentase
		Ya	Tidak	
1	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan materi pelajaran	32	0	100%
2	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	27	5	84,37%
3	Kegiatan belajar menggunakan media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menyenangkan	31	1	96,87%
4	Penyampaian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik dan dapat dengan mudah saya pahami	32	0	100%
5	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menggunakan bahasa yang mudah saya mengerti	26	8	81,25%
6	Latihan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dipahami	25	7	78,12%
7	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> meningkatkan pemahaman saya tentang materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan	32	0	100%
8	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menambah referensi pengetahuan saya.	29	3	90,62%
9	Pemilihan warna yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik	32	0	100%
10	Bentuk dan ukuran huruf dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terbaca dengan jelas	32	0	100%
11	Gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terlihat dengan jelas	28	4	87,50%
12	Panduan dalam menggunakan media mudah dimengerti	32	0	100%
13	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat saya gunakan dengan mudah	32	0	100%

Berdasarkan pernyataan hasil rekapitulasi angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media kanorado berbasis *QR-Code* mendapatkan respon positif dengan persentase 93,8% dengan kriteri sangat layak. Persentase tertinggi dapat dilihat pernyataan 1, 4, 7, 9, 10, 12, dan 13 dengan persentase sebesar 100%, sedangkan persentase terendah dengan persentase 78,12% terdapat pada

pernyataan 6 bahwa latihan soal yang terdapat dalam media kanorado berbasis *QR-Code* masih belum dipahami oleh siswa.

Selain memberikan angket tanggapan kepada siswa peneliti juga memberikan angket tanggapan terhadap penggunaan media kanorado berbasis *QR-Code* kepada guru. Berikut adalah hasil rekapitulasi angket tanggapan guru terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 4.14 Rekapitulasi hasil angket tanggapan guru ujicoba kelompok besar

No	Aspek yang ditanyakan	Skor	Persentase
1	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan materi pelajaran.	1	100%
2	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	1	100%
3	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tingkat berfikir siswa.	1	100%
4	Kegiatan belajar menggunakan media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> berorientasi pada siswa.	1	100%
5	Materi disampaikan secara sistematis.	1	100%
6	Penyampaian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dikemas dengan jelas dan menarik.	1	100%
7	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.	1	100%
8	Latihan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dipahami.	1	100%
9	Latihan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menumbuhkan kemampuan berfikir kritis.	1	100%
10	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.	1	100%
11	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menambah referensi pengetahuan siswa.	1	100%
12	Pemilihan warna yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik.	1	100%
13	Bentuk dan ukuran huruf dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terbaca dengan jelas.	1	100%
14	Gambar dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat dilihat dengan jelas.	1	100%
15	Panduan dalam menggunakan media mudah dimengerti.	1	100%
16	Desain Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan perkembangan siswa.	1	100%
17	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat digunakan dengan mudah.	1	100%

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada tabel, dapat disimpulkan bahwa media kanorado berbasis *QR-Code* sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini dibuktikan dengan hasil pengisian angket kebutuhan guru dimana dari 17 butir pernyataan guru memberikan tanggapan positif dengan menjawab “ya/setuju” terkait pernyataan yang tertulis pada angket.

4.1.4 Analisis Data

4.1.4.1 Analisis Data Awal

Analisis data awal akan membahas mengenai uji normalitas data *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada pembelajaran ujicoba kelompok kecil maupun kelompok besar.

a. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Ujicoba Kelompok Kecil

Penggunaan uji normalitas ditujukan untuk mengetahui data hasil belajar berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dicari dengan menggunakan rumus Liliefors dengan taraf signifikansi 5%. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai $L_0 < L$ tabel. Berikut merupakan hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* ujicobaskala kecil yang dilakukan di SDN Mangkang Wetan 01.

Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Ujicoba Skala Kecil

Data	Rata-rata	Standar Deviasi	L_0	L_{tabel}	Keterangan
Pretest	62,22	10,02	0,254	0,271	Berdistribusi Normal
Posttest	83,11	10,15	0,265	0,271	Berdistribusi Normal

Berdasarkan penjelasan pada tabel 4.17 dapat diketahui bahwa nilai L_0 pada *pretest* sebesar 0,254 dengan L tabel 0,271 data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil *posttest* mendapatkan nilai L_0 pada *pretest* sebesar 0,265 dengan L tabel 0,271 dan berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Data Pretest dan *Posttest* Ujicoba Kelompok Besar

Uji normalitas tidak hanya dilakukan terhadap hasil belajar yang diperoleh dalam kelompok kecil saja, tetapi juga dilakukan terhadap ujicoba kelompok besar. Berikut adalah hasil uji normalitas pada ujicoba kelompok besar.

Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas Ujicoba Skala Besar

Data	Rata-rata	Standar Deviasi	L_0	L_{tabel}	Keterangan
Pretest	63,50	10,10	0,154	0,157	Berdistribusi Normal
Posttest	88,44	9,14	0,152	0,157	Berdistribusi Normal

Berdasarkan penjelasan pada tabel 4.18 dapat diketahui bahwa nilai L_0 pada *ptetest* sebesar 0,154 dengan L tabel 0,157 data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil *posttest* mendapatkan nilai L_0 pada *ptetest* sebesar 0,152 dengan L tabel 0,157 dan berdistribusi normal. Maka dari itu, karena hasil uji normalitas baik pada skala kecil maupun besar data berdistribusi normal dapat disimpulkan bahwa data dapat dihitung dengan menggunakan teknik statistik parametrik.

4.1.4.2 Analisis Data Akhir

a. Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* (Uji t)

Setelah data dinyatakan normal pada uji normalitas selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata menggunakan teknik statistika parametrik dengan rumus *t-test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata nilai pada *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.17 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Skala	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	N	T Hitung	T Tabel
Kecil	62,22	83,11	9	12,035	2,306
Besar	63,50	88,44	32	53,457	2,039

Berdasarkan tabel 4.19 hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* berbantuan *Microsoft Excel 2016* menunjukkan bahwa diperoleh t hitung pada ujicoba skala kecil sebesar 12,035 sedangkan t tabel adalah 2,306, maka nilai t

hitung $>$ t tabel, sehingga H_0 ditolak. Pada uji skala besar diperoleh t hitung 53,457 dan t tabel sebesar 2,039 dengan H_0 ditolak. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat dikatakan bahwa media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V.

b. Uji Peningkatan Rata-Rata (*n-gain*)

Gain bertujuan untuk melihat peningkatan rata-rata dari hasil *pretest* dan *posttest*. *Gain* yang digunakan adalah *gain* ternormalisasi (*N-gain*) berupa hasil belajar rata-rata pada pembelajaran IPS kelas V. Hasil rata-rata data *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.18 Uji peningkatan rata-rata (*gain*) kelompok kecil

Nilai	Mean	N-Gain	Kriteria
Pretest	62,22222	0,595527	Sedang
Posttest	83,11111		
Selisish rata-rata	20,88889		

Tabel 4.19 Uji peningkatan rata-rata (*gain*) kelompok besar

Nilai	Mean	N-Gain	Kriteria
Pretest	63,5	0,333885646	sedang
Posttest	88,4375		
Selisish rata-rata	24,9375		

Hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat apabila skor hitung *n-gain* \geq 0,3. Berdasarkan tabel 4.20 dan tabel 4.21 diketahui bahwa ada peningkatan rata-rata pada masing-masing nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari hasil ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar. Data yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil sebesar 0,596 dengan kriteria sedang dan pada ujicoba kelompok besar sebesar 0,334 dengan kriteria sedang. Maka dari itu, dapat disimpulkan

bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) dalam ujicoba baik kelompok besar maupun kecil menunjukkan media kanorado (kartu kronologi sejarah dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SDN Mangkang Kulon 02.

4.2 Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini adalah mengkaji lebih lanjut mengenai pemaknaan hasil temuan dalam penelitian yang meliputi pengembangan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code*, kelayakan media kanorado berbasis *QR-Code*, dan keefektifan penggunaan media kanorado berbasis *QR-Code*.

4.2.1 Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code*

Media kanorado berbasis *QR-Code* merupakan media yang dikembangkan peneliti sebagai solusi dari pemecahan permasalahan di kelas V SDN Mangkang Kulon 02 yang peneliti peroleh saat identifikasi masalah yaitu penggunaan media yang belum optimal dan banyaknya bahan bacaan serta hafalan dalam muatan IPS sehingga membuat siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa pada muatan IPS menjadi rendah. Pada penelitian ini, pengembangan yang peneliti lakukan menggunakan model modifikasi Borg and Gall yang terdiri atas 8 tahapan, yaitu (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Ujicoba Produk Skala Kecil, (7) Ujicoba Produk Skala Besar dan 8) Produk Akhir.

Tahapan pertama dilakukan dengan mengamati potensi dan masalah yang ada di SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang dalam kegiatan observasi awal saat pra penelitian. Kemudian melalui analisis kegiatan observasi ditemukan permasalahan mengenai keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran serta rasa bosan yang sering dialami siswa ketika proses belajar. Hal ini diperkuat dengan data dokumentasi hasil belajar siswa dalam muatan IPS rata-rata masih berada dibawah KKM khususnya dalam materi sejarah yang mengandung banyak hafalan.

Tahapan kedua yaitu pengumpulan data, tujuannya adalah sebagai tindak lanjut dari tahapan pertama dalam menyusun perencanaan. Pengumpulan data dilakukan melalui analisis hasil data awal serta membagikan angket kebutuhan guru dan siswa. Angket kebutuhan dirancang untuk mengetahui kriteri yang diinginkan guru dan siswa terkait media yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Tahapan ketiga desain produk kanorado berbasis *QR-Code* yang dirancang dengan memperhatikan hasil analisis dari angket kebutuhan guru dan siswa. Media kanorado terdiri dari tiga set kartu yang setiap setnya terdapat 3 jenis macam kartu, yaitu kanorado, kartu galilea dan kartu zonk. Setiap set kartu pada media kanorado memiliki materi bahasan yang berbeda. Media kanorado berbasis *QR-Code* merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan antara media visual berupa kartu dengan pembelajaran *m-learning* berupa *QR-Code* sebagai penyaji informasi yang dapat digunakan siswa maupun guru dengan cara memasang aplikasi terkait pada ponsel. Media kartu yang digunakan berupa kartu bergambar yang dikombinasikan dengan *barcode* dua dimensi pada tiap kartunya,

kartu memiliki ukuran 9 x 12 cm. Kemudian aplikasi Kanorado adalah sejenis program yang dirancang untuk ponsel sebagai pemindai kode QR yang tertera pada kartu, aplikasi inilah yang berfungsi sebagai penyaji informasi dari hasil pemindaian yang dilakukan terhadap kartu. Penggunaan media diintegrasikan dengan jenis permainan sederhana dengan membagi kelas kedalam beberapa kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan satu set kartu yang sama yang akan dimainkan dalam waktu bersamaan, diakhir permainan siswa akan menceritakan peristiwa sejarah yang diperolehnya selama bermain. Kelompok yang dapat menyelesaikan kartunya dan dapat menjawab semua pertanyaan dalam kartu akan mendapatkan skor sebagai penghargaan.

Tahapan keempat adalah validasi desain kanorado berbasis *QR-Code* yang bertujuan untuk mengetahui kelayakannya baik dari segi materi maupun tampilannya. Validasi media kanorado berbasis *QR-Code* dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan menggunakan instrumen validasi penilaian.

Tahapan kelima, revisi desain kanorado berbasis *QR-Code* sesuai saran dari validator ahli. Setelah selesai revisi, desain akan diserahkan kembali pada validator ahli untuk divalidasi..

Tahapan keenam, ujicoba skala kecil kanorado berbasis *QR-Code* yang ditujukan untuk mengetahui keefektifan media kanorado berbasis *QR-Code* sebelum digunakan dalam ujicoba skala besar. Pelaksanaan ujicoba skala kecil dilakukan di SDN Mangkang Wetan 01 Kota Semarang pada 9 siswa. Pada tahapan ujicoba skala kecil, peneliti membagikan soal *pretest* dan *posttest*, serta

angket tanggapan guru dan siswa untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Hasil angket akan di analisis sebagai bentuk evaluasi dari siswa terhadap media yang dikembangkan.

Tahapan ketujuh adalah ujicoba skala besar kanorado berbasis *QR-Code* yang dilakukan di SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang. Keefektifan media kanorado berbasis *QR-Code* diperoleh dari hasil skor siswa dalam mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*. Kemudian untuk mengetahui tanggapan dari guru dan siswa terhadap media kanorado berbasis *QR-Code* dapat diketahui dari hasil analisis angket tanggapan.

Tahapan kedelapan merupakan tahap terakhir dengan hasil berupa produk akhir yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code*.

Media kanorado dikembangkan untuk menunjang pembelajaran yang menarik sehingga mengubah rasa bosan siswa untuk menjadi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat meningkat dengan adanya perubahan suasana dalam belajar.

Penelitian Durrotun Nafisah, dkk. menunjukkan adanya ketertarikan siswa dalam belajar dengan mengaplikasikan sistem *barcode* saat proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi *scan* dapat menjadikan siswa lebih mandiri dalam memperoleh ilmu pengetahuan karena pembelajaran berbasis *m-learning* dapat dilakukan secara mandiri dengan *android* yang siswa miliki. Pernyataan tersebut dinyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scan Barcode* Berbasis *Android* dalam Pembelajaran IPS” pada

tahun 2020. Kemudian diperkuat dengan penelitian Irmu, dkk. “Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan *Quick Response Code* untuk Meningkatkan Hasil Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hidrolis Garam” yang menyatakan bahwa penggunaan media berbantuan *QR-Code* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen menyatakan *n-gain* sebesar 73,57% dan kelas kontrol dengan *n-gain* 43,37%.

Keunggulan media kartu berbasis *QR-Code* yang peneliti kembangkan adalah, media kartu berbasis *QR-Code* adalah kolaborasi antara media konvensional dengan teknologi yang dikembangkan sesuai dengan KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran pada media kanorado, gambar pendukung pada materi menggunakan gambar realistis yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

4.2.2 Kelayakan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code*

Kelayakan media kanorado berbasis *QR-Code* telah di uji kevalidannya oleh pakar ahli media, ahli materi serta ahli bahasa. Tujuannya adalah untuk memperoleh penilaian agar media dapat dikatakan valid dan digunakan dalam proses pembelajaran, serta untuk mengetahui kesesuaian, kekurangan serta kelebihan dari media yang dikembangkan.

Bapak Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd. dari Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran yang menjadi ahli dalam pengembangan ini. Ahli materi

dalam penelitian ini adalah Ibu Dra. Arini Estiastuti, M.Pd dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Selain kedua ahli tadi, peneliti juga menambahkan Ibu Qurrota Ayu Neina, S. Pd., M. Pd, dari Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Semarang sebagai ahli bahasa dalam pengembangan media ini. Penilaian kelayakan media berdasarkan pada tiga aspek yang dinilai oleh ahli media, yaitu aspek kesesuaian, aspek tampilan, dan aspek pemakaian. Berdasarkan hasil validasi akhir ahli media, media kanorado berbasis *QR-Code* memiliki rata-rata persentase 100% dengan kriteria sangat layak diujicobakan. Pada penilaian kelayakan materi terdapat dua aspek yang dinilai, yaitu aspek materi dan kesesuaian bahasa. Berdasarkan hasil validasi akhir ahli materi persentase nilai yang diperoleh adalah 90,9% dengan kriteria sangat layak dan dapat diujicobakan. Kemudian ahli kebahasaan dalam media kanorado berbasis *QR-Code* saat validasi akhir ahli bahasa memiliki rata-rata persentase 86,1% dengan aspek yang dinilai aspek kebahasaan, dengan demikian media dikatakan sangat layak sehingga dapat diujicobakan untuk penelitian. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Farida Hasan Rahmaibu, Farid Ahmadi, dan Fitria Dwi Prasetyaningtyas pada tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria media yang layak digunakan adalah dengan evaluasi persentase ahli materi sebesar 90% kriteria sangat layak dan evaluasi presentase ahli media sebesar 80% kriteria layak.

Langkah setelah melakukan validasi adalah melakukan perbaikan produk berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli, selanjutnya peneliti dapat melakukan ujicoba kelompok kecil. Pada tahapan ini peneliti akan mencari informasi dan masukan mengenai keefektifan pengembangan media yang ditelitinya. Ujicoba produk kelompok kecil melibatkan 6-12 subjek yang dipilih menggunakan teknik *purposive sample* (Sugiyono, 2015: 36). Dalam penelitian ini ujicoba kelompok kecil dilakukan dengan mendemonstrasikan media kepada 9 siswa kelas V SDN Mangkang Wetan 01 Kota Semarang yang dipilih secara heterogen berdasarkan kemampuan siswa, yaitu 3 siswa dengan kemampuan tinggi, 3 siswa dengan kemampuan sedang, dan 3 siswa dengan kemampuan rendah. Hal tersebut bertujuan agar kegiatan ujicoba yang dilakukan merata dan seimbang sehingga media dapat digunakan oleh semua siswa baik dengan kemampuan tinggi, sedang maupun rendah.

Pelaksanaan ujicoba bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta kesiapan siswa dalam menggunakan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* dengan mengisi angket tanggapan. Tujuan lainnya adalah untuk mengetahui tanggapan yang diberikan siswa terhadap media yang dikembangkan melalui komentar yang dituliskan pada angket tanggapan. Dari hasil analisis angket tanggapan yang telah diolah, respon yang diberikan siswa terhadap media kanorado berbasis *QR-Code* menunjukkan rata-rata persentase sebesar 94,8% dengan kriteria “sangat layak”. Komentar siswa terhadap media kanorado berbasis *QR-Code* adalah menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agnes

Septiana, dkk. pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat” menunjukkan bahwa media yang dikembangkannya mendapatkan respon positif dari siswa sebesar 90% dengan kategori “sangat baik” dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil tanggapan siswa digunakan peneliti untuk melakukan perbaikan pada media kanorado berbasis *QR-Code* yang diperlukan sebelum pelaksanaan uji coba kelompok besar. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Arsyad (2016:69) bahwa proses persetujuan atau tanggapan dari peserta didik sangat diperlukan dalam hal pemberian respon serta timbal balik yang baik terhadap perencanaan kegiatan belajar yang baik. Karena tanggapan siswa menunjukkan respon yang positif terhadap media, maka media kanorado berbasis *QR-Code* bisa langsung digunakan pada tahap uji coba kelompok besar tanpa revisi.

4.2.3 Keefektifan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia)

Berbasis *QR-Code*

Keefektifan penggunaan media media kanorado berbasis *QR-Code* dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa pada uji coba kelompok besar yaitu sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Setelah dilaksanakan uji coba pemakaian media kanorado berbasis *QR-Code* kepada 32 siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang, peneliti mendapatkan data hasil *pretest* dan *posttest* untuk dilakukan uji normalitas sebelum uji t dan uji *n-gain*.

Hasil uji normalitas pada nilai *pretest* pada uji skala besar diperoleh L_0 dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2016* sebesar 0,154 dengan L tabel

0,157. Karena $L_0 < L$ tabel maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Begitupula dengan dengan nilai *posttest*, setelah dilakukan uji normalitas dengan *Microsoft Excel 2016* diperoleh L_0 sebesar 0,152 dengan L tabel 0,157.

Setelah mengetahui bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, selanjutnya peneliti melakukan analisis data untuk menjawab rumusan masalah di nomor tiga yaitu keefektifan penggunaan media dengan melakukan uji t dua pihak (*paired sample t test*). Keefektifan media kanorado berbasis *QR-Code* dapat diketahui dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan *t-test* menggunakan uji *paired sample test* dengan aplikasi *Microsoft Excel 2016* diperoleh t hitung 53,457 dan t tabel sebesar 2,039 pada ujicoba skala besar. Karena nilai t hitung $> t$ tabel, sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan pada rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan media kanorado berbaisi *QR-Code*.

Selanjutnya untuk memperkuat hasil uji t mengenai efektifitas penggunaan media kanorado berbasis *QR-Code* peneliti melakukan uji peningkatan rata-rata (*n-gain*) terhadap data *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar dikatakan meningkat apabila skor $n-gain \geq 0,30$. Berdasarkan perhitungan dapat diketahui bahwa peningkatan rata-rata pada nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 0,334 dengan kriteria sedang.

Meskipun penggunaan kode QR dalam pembelajaran masih jarang digunakan tetapi menurut Yunus (2020:123-124) penggunaan *barcode* dua dimensi ini memiliki potensi yang cukup tinggi dalam meningkatkan pengetahuan

siswa sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, bahwa media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang.

4.3 Implikasi Penelitian

Dampak langsung dari hasil penelitian merupakan implikasi hasil penelitian. Implikasi yang diperoleh dari penelitian meliputi implikasi secara teoretis, praktis, dan pedagogis.

4.3.1 Implikasi Teoretis

Implikasi teoretis diartikan sebagai keterlibatan peneliti dengan teori yang dikaji dalam kajian teori. Menurut Sadiman (2012: 7) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian yang menimbulkan terjadinya proses belajar. Media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* dapat merangsang siswa untuk memahami materi. Selain itu, media kanorado juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena penyajian media dikemas dengan model permainan sehingga interaksi antarsiswa akan lebih menonjol dalam pembelajaran (Sadiman, 2012: 78).

Media kanorado berbasis *QR-Code* merupakan kolaborasi antara media konvensional dengan teknologi, yaitu kartu dengan kode QR yang dapat menampilkan informasi mengenai deskripsi kartu di dalam ponsel. Melalui

informasi yang diperoleh dari kartu, siswa akan lebih mudah memahami isi materi karena disajikan dengan kalimat yang singkat dan jelas.

Melalui media kanoradio berbasis *QR-Code* siswa diajak untuk aktif dalam mencari informasi dengan cara bermain dan memahami isi materi yang dibahas. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media kanoradio berbasis *QR-Code* efektif digunakan pada pembelajaran IPS yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa.

4.3.2 Implikasi Praktis

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan implikasi praktis yaitu keterkaitan antara hasil penelitian terhadap pelaksanaan proses pembelajaran selanjutnya. Implikasi praktis meliputi siswa, guru, dan peneliti. Bagi siswa, yaitu 1) meningkatkan keterampilan serta pemahaman siswa dalam muatan pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan, 2) dapat memotivasi siswa dalam belajar, 3) meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Bagi guru adalah menambah referensi dalam pembelajaran IPS khususnya materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan serta memudahkan guru dalam proses penyampaian materi sejarah. Bagi peneliti yaitu dapat menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan media kanoradio berbasis *QR-Code* untuk siswa SD kelas V. Selain itu, pengalaman dan keterampilan peneliti dapatkan pada penelitian ini khususnya dalam mengembangkkn media dan membuat referensi tambahan dalam pembelajaran. Sebagai observer, tentunya peneliti mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media kanoradio berbasis *QR-Code*. Harapan setelah adanya

penelitian ini guru dapat tertarik serta mampu melakukan inovasi untuk membuat media kartu berbasis *QR-Code* untuk muatan pembelajaran lainnya.

4.3.3 Implikasi Pedagogi

Peneitian ini menunjukkan hasil bahwa media kanorado (kartu kronologi sejahh Indonesia) berbasis *QR-Code* materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Media kanorado berbasis *QR-Code* dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Media kanorado berbasis *QR-Code* deikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan guru dan siswa serta penyusunan komponen media kanorado berbasis *QR-Code* yang telah divalidasi oleh ahli. Selain itu, media kanorado berbasis *QR-Code* berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis *QR-Code* pada siswa kelas V SDN Mangkang Kulon 02 dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Media kanorado berbasis *QR-Code* sebagai media pembelajaran materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dikembangkan menggunakan *software Android Studio* dan *CorelDraw X8* yang mengacu pada model Borg dan Gall meliputi 8 tahapan , yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) ujicoba pemakaian, dan (8) produk akhir.
2. Media kanorado berbasis *QR-Code* telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan isi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa termasuk kriteria “sangat layak”. Pada komponen kelayakan isi dengan persentase komponen kelayakan penyajian dengan persentase 100%, komponen kelayakan isi dengan pesentase 90.9%, dan komponen kelayakan kebahasaan dengan persentase 86,1%.
3. Media kanorado berbasis *QR-Code* efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di kelas V. Hal ini ditunjukkan pada hasil *t-test* dengan t hitung $>$ t tabel yaitu $53,457 > 2,039$ sehingga H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan hasil belajar

anatar sebelum dan sesudah pembelajaran serta terdapat peningkatan rata-rata sebesar 0,334 dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, terdapat saran yang peneliti berikan, yaitu:

1. Pengembangan media kanorado berbasis *QR-Code* pada pembelajaran IPS dapat dilakukan kembali dengan perencanaan yang lebih matang, yaitu: (1) menambahkan video pada tampilan slide materi; (2) model audio yang digunakan bisa diperbaiki dengan cara membaca yang disesuaikan dengan tanda baca dalam tulisan; dan (3) mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran IPS materi lain.
2. Uji keefektifan media kanorado berbasis *QR-Code* dapat diteliti lebih lanjut menggunakan metode penelitian eksperimen, hal ini bertujuan agar keefektifan dari media tersebut dapat dijabarkan lebih mendetail dalam metode penelitian eksperimen mengenai efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran.
3. Pihak sekolah dapat memfasilitasi tenaga pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna memperluas wawasan serta meningkatkan motivasi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adna, Syita Fatih., Dewi Mardhiyana. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Statistika Penelitian Pendidikan Berbasis Quick Response (QR) Code sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahama Konsep Matematika. *Jurnal Mahasiswa Program Pendidikan Matematika*.
- Ahmadi, Farid. 2017. *Guru SD Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Ataji, Hasan M Kaunang., Agus Susanto, Agil Lepiyanto. 2019. Pengembangan Modul Berbasis QR Code Technology pada Materi Sistem Reproduksi Manusia dengan Teintegrasi Kepada Al-Quran dan Hadits sebagai Sumber Belajar Biologi Kelas XI SMAN 1 Punggur. *Jurnal Bioedusiana*. Vol 4 No. 1: 17-24.
- Auliya, Risma Nurul., Munasiah. 2018. Efektivitas Augmented Reality dengan QR Code dalam Pembelajaran Geometri 3D. *UNES Journal of Education Scienties*. Vol. 2 No. 2: 127-132.
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Darmanto., Yulius Hari, dan Budi Hermawan. 2015. Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Nasional Teknik Informatika (JANAPATI)*. Vol. 4 No. 1: 1-6.
- Durak, Gurkhan., Emre Ozkeskin, and Murat Ataizi. 2016. QR Codes In Education and Communication. *Turkish International Journal of Distance Education*. Vol. 7 No. 2: 42-58.

- Efendi, Hansi., Yeka Hendriyani. 2016. Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall. *International Seminar on Education (ISE)*, 62-70.
- Fauziah, Dahlia., Moh. Djazari. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran QR Card Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Jurnal Penutup Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. XVI No. 2: 99-112.
- Firmansyah, Guntur., Didik Hariyanto. 2019. QR Code Based Teachig Materials for Organizational Classes and Game Systems. *Journal of Physical Education, Health and Sport*. Vol. 6 No. 1: 6-10.
- Gharini, Reza., Subyantoro. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Media Kartu Bergambar sebagai Penunjang Kreatiivitas Penyusunan Teks Fabel Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 7 No. 2: 48-54.
- Guo, Dong., Jian Cao, Xiaoqi Wang, Qiang Fu and Qiang Li. 2016. Combating QR-Code Based Compromised Accounts in Mobile Social Networks. *Juournal Sensor*.
- Herlina., Raden Rahmi Dewi. 2017. Flaschcard Media: The Media For Developing Students Understanding For English Vocabulary at Elementary School. *Indonesian Journal of Education Review*. Vol.4 No. 1: 116-128.
- Herlina, Shinta., Indri Anugraheni. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 No. 2: 314-326.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Husamah,dkk. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Indriastuti, Faiza., Wawan Tri Saksono. 2018. Adaptasi Teknologi QR Code Audio Pada Torso Biologi untuk Siswa Tunanetra. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 6 No. 2: 137-155.
- Irmii., M. Hasan, A. Gani. 2019. Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Quick Response Code untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa Materi Hidrolis Garam. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA (JIPI)*. Vol. 3 No. 2: 75-78.

- Istianah., Sudarmin, dan Sri Wardani. 2015. Pengembangan Media Flashcard Berpendekatan Pramek Tema Energi Pada MakhluK Hidup Untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal..* Vol. 4 No. 1: 747-755.
- Istiqomah., Sri Hartati. 2017. Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal.* Vol. 6 No. 1: 30-36.
- Kustandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran.* Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kusumaningtyas, Niken., Nas Haryati Setyaningsih dan Sumartini. 2018. Keefektifan Media Foto Jurnalistik dan Kartu Bergambar dalam Pembelajaran Menulis Puisi dengan Pendekatan Berbasis Teks. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia.* Vol. 7 No. 1: 40-47.
- Kusumawati, Khusna., Mukh Doyin, dan Mulyono. 2016. Peningkatan Keterampilan Menulis Nsakah Drama Melalui Media Kartu Gambar dengan Metode Picture and Picture. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia.* Vol. 5 No. 1: 31-36.
- Lestari, Kurnia Eka, Yudhanegara, dan Mohammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika (Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertasi dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis).* Bandung: PT. Refika Aditama.
- Majid, Abdul. 2012. *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Rosda.
- Malik, Jaja Jamaludin, Rachmadi Wijaya, dan Ridho Taufik. 2010. *Implementasi Teknologi Barcode dalam Dunia Bisnis.* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mardati, Asih., Muhammad Nur Wangid. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dengan Make a Match untuk Kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia.* Vol. 3 No. 2: 120-132.
- Mawaddah, Kuni., Lia Kusuma wardani, dan Sunarmi. 2017. Pengembangan Media Interaktif Berbantuan QR-Code Pada Materi Paku untuk Siswa SMA. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Malang.*
- Mehendale, Deepashree, dkk. 2017. To Study the Use of QR Code in the Classroom to Enhance Motivation, Communication, Collaboration and Critical Thinking. *International Journal of Innovative Research in Computer and Communication Engineering.* Vol. 5 No. 4: 6987-6893.

- Mulyani, Sri. 2017. Penggunaan Media Kartu (Flash Card) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*. Vol. 3 No. 2: 145-148.
- Munisah, Arini Estiastuti, Kurniana Bektiningsih, dan Atip Ririn Nurharini. 2018. Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*, Vol.8 No. 2: 180-190.
- Nafisah, Durrotun., Abd. Ghofur. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. Vol. 1 No. 2: 144-152.
- Naibaho, Dwi Putriana dan Lailatul Fitriyah. 2019. Media Monopoli Tematik Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Organ Gerak Hewan dan Tumbuhan Kelas IV SDN Bringin 02. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*.
- Nisa, Evi Datun., Bachtiar Syaiful Bachri. 2018. Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Mengetahui Jenis-Jenis Pekerjaan pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*.
- Nugroho, Nova wahid., Dadan Rosana. 2018. Pengembangan Pembelajaran IPA Menggunakan Buku Saku Mobile-Learning QR-Code Berbasis Problem Based Learning Materi Makhluk Hidup dan Lingkungan Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Pada Siswa Kelas VII SMP N 2 Playen. *Jurnal Pendidikan IPA*. Vol 7. No.2 : 69-78.
- Nurdjanah, Ade., Sumardi, Akhmad Nugraha. 2018. Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 5 No. 2: 326-334.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 333-352.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 107 Tahun 2014 tentang Konversi Nilai Hasil Belajar dan Matrikulasi Mata Pelajaran bagi Peserta Didik dari Sistem Pendidikan Negara Lain atau Sistem Pendidikan Internasional ke dalam Sistem Pendidikan Nasional pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang KI dan KD Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmaibu, Farida Hasan., Farid Ahmadi, Fitria Dwi Prasetyaningtyas. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Basicedu*.
- Rifa'i, Achmad, Catharina Tri Anni. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Sadiman, Arief S. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saleh, Nurming., Syukur Saud, dan Muhammad Nur Ashar Asnur. 2018. Pemanfaatan QR Code sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia. *Jurnal Universitas Negeri Makassar*.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Jakarta: Rosda.
- Septiani, Yani. 2019. Penerapan Media Cuplikan Film Berbantuan Pindai Kode QR dalam Pembelajaran Teks Biografi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*. Vol. 9 No. 2: 103-110.
- Setyorini., Jaenal Arifin. 2018. Pemanfaatan QR Code untuk Perekaman Data Kehadiran Siswa Terintegrasi dengan Sistem Informasi Manajemen Sekolah SMK Mahadika Malang. *Jurnal Ilmiah*. Vol. 4 No. 1: 5-13.
- Siregar, Evelin, Hartini Nara. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Situmorang. Robinson., Jhoni Lagun Siang, Nurdin Ibrahim and Joynivly Lagunsiang. 2019. Development of Collaborative Learning Materials Based on QR Code to Facilitate Learning. *International Journal of Innovation, Creativity and Chage*. Vol. 8 No. 6: 85-98.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sritin, Agnes Septiana, Danang Setyadi, dan Helti Lygia Mampouw. 2018. Pengembangan Media Permainan Kartu Umino pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3 No. 1: 126-135.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Penerbit Tarsito.

- Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Sugiana, Dian., Dedi Muhtadi. 2019. Augmented Reality Type QR Code: Pengembangan Prangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Mahasiswa Prodi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Sulfemi, Wahyu Bagja dan Setianingsih. 2018. Penggunaan Tames Games Tournament (TGT) dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Educational*. Vol. 01 No. 01: 1-14.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Susilowati, Genjek., Deni Setiawan. 2019. Pengembangan Media Flashcard Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Joyful Learning Journal*. Vol. 8 No. 3: 149-153.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda.
- Suyono, dan Hariyanto. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Syarif, Irman., Syaparuddin. 2017. Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Edumaspul*. Vol.1 No.1: 48-60.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.

- Tyasning, Diah Megasari., Arini Fadhilah. 2020. Efektivitas Kolaborasi QR Code dan Edmodo (QRCE) Terhadap Motivasi Serta Hasil Belajar Materi Konsep Mol Pada Siswa Kelas X SMK Kesehatan Purworejo Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan IPA: INKUIRI*.
- Ulfah, Amaliyah. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. Vol.6 No. 2: 211-223.
- Umar, Nindya Handayani Muniroh., Parmin, dan Indah Urwatin 2016. Pengaruh Media Kartu Pintar Tumbuhan Berbasis Science Edutainment Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa Tema Gerak Tumbuhan. *Unnes Science Education Journal*. Vol. 5 No. 2: 1288-1297.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003*
- Undang-Undang Nomor 57 Tahun 2014*
- Undang-Undang Nomor 67 Tahun 2014*
- Wahyuni, Sri. 2020. Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol. 4 No. 1: 9-16.
- Widiyawati, Yohana Tri. 2015. Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi yang Universal. *Jurnal Komputaki*. Vol. 1 No. 1: 85-100.
- Widiyoko, Eko Putro. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yahya, Amran., Nur Wahidah Bakri. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Aplikasi QR Code Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN)*.
- Yektyastuti, Resti., Jaslin Ikhsan. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. Vol.2 No. 1: 88-99.
- Yunus, Md Melor, Emily Lau Yen Yen, Aina Hartini Mohd Khair, dan Norsharina Mohd Yusof. 2020. Acquisition Of Vocabulary In Primary

Schools Via Gopic With QR Code. *International Journal of English Language and Literature Studies*. Vol.9 No.3: 121-131.

Zubaidillah, Muh. Haris., Hasan. 2019. Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Al Mi'yar*. Vol. 2 No. 1: 41-55.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

**KISI-KISI INSTRUMEN PENGEMBANGAN
MEDIA KANORADO (KARTU KRONOLOGI SEJARAH INDONESIA)
BERBASIS *QR-CODE* MUATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS V
SDN MANGKANG KULON 02**

No	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Sumber Data	Instrumen
1	Bagaimanakah pengembangan media kanorado berbasis <i>QR-Code</i> pada siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02?	Mengembangkan media kanorado berbasis <i>QR-Code</i> pada siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02.	Desain pengembangan media kanorado berbasis <i>QR-Code</i>	Dokumen dan rancangan produk	Lembar validitas penilaian komponen
2	Bagaimanakah kelayakan media kanorado berbasis <i>QR-Code</i> pada siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02?	Mengkaji kelayakan media kanorado berbasis <i>QR-Code</i> pada siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02.	Kelayakan media kanorado berbasis <i>QR-Code</i>	Validator ahli	Lembar validasi penilaian komponen
3	Bagaimanakah keefektifan media kanorado berbasis <i>QR-Code</i> pada siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02	Menguji keefektifan media kanorado berbasis <i>QR-Code</i> pada siswa kelas V di SDN Mangkang Kulon 02.	Hasil belajar kognitif siswa kelas V	Daftar nilai hasil belajar	Tes tertulis

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU

Nama Sekolah :

Nama Guru :

Kelas yang diampu :

Hari/tanggal wawancara :

1. Sudah berapa lama Ibu mengajar dan berapa lama mengajar di kelas V?
.....
2. Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah? Sudah Kurtilas atau masih menggunakan KTSP?
.....
3. Kesulitan apa yang dialami dalam mengajar khususnya di kelas V?
.....
4. Pada materi apakah siswa mengalami kesulitan dalam belajar?
.....
5. Apa yang menjadi faktor penyebab kesulitan belajar muncul?
.....
6. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kesulitan belajar tersebut?
.....
7. Dalam pembelajaran biasanya model dan metode apa yang guru terapkan di kelas?
.....
8. Model yang seperti apa yang biasa ibu gunakan dalam mengajar?
.....
9. Apa kendala yang dihadapi guru ketika menggunakan model pembelajaran tersebut?
.....

10. Bagaimana dengan penggunaan media pembelajarannya?
.....
11. Apakah siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas?
.....
12. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang seperti apa??
.....
13. Siswa pasif dalam pembelajaran apa?
.....
14. Apakah teman sebaya bisa mempengaruhi proses belajar?
.....
15. Bagaimana tanggapan bapak/ibu terkait keterlibatan orang tua terhadap proses pembelajaran?
.....

Semarang,.....2019

Wali Kelas V

.....

LAMPIRAN 3

HASIL WAWANCARA**A. Identitas Narasumber**

Nama : Christining Tri K, S.Pd
 Jabatan : Guru Kelas V
 NIP : 196308051986082001
 Instansi : SDN Mangkang Kulon 02

B. Waktu Pelaksanaan

Hari, tanggal :
 Waktu : 11.00 WIB s.d selesai
 Tempat : SDN Mangkang Kulon 02

C. Daftar Pertanyaan dan Jawaban

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sudah berapa lama Ibu mengajar dan berapa lama mengajar di kelas V ?	Dari mulai tahun 87 saya mengajar dan rata-rata saya mengajar itu di kelas V dan VI. Kalau di SDN Mangkang Kulon 02 sendiri saya 3 tahun mengajar kelas V. Jadi, selama 32 tahun saya selalu mengajar di kelas tinggi.
2.	Kurikulum yang digunakan sekolah Kurtilas atau masih KTSP?	Sudah K13 semua mba untuk tahun ajaran ini, dan untuk pelaksanaannya sendiri dilakukan secara bertahap. Di tahun 2016 itu pertama kali sekolah kita menerapkan K13 yaitu di kelas 1,2,4 dan 5. Sedangkan dua tahun setelah itu baru di berlakukan di kelas 3 dan 6 pada tahun 2018.
3.	Kesulitan apa yang Ibu alami dalam mengajar di kelas V?	Kesulitannya banyak. Diantaranya menyesuaikan materi dan sistem penilaian Kurtilas karena ini baru perdana bagi saya dan di kelas V tentunya mba. Menurut saya pembelajaran di K13 itu simpel tapi dikejar dengan deadline penyampaian materinya mba yang satu hari itu harus tuntas satu pembelajaran di tiap subtema. Selain itu, kita tidak tahu mana bagian materi bahasa Indonesia, mana yang IPS, PPKn dan sebagainya karena bentuknya tematik. Kalau KTSP kan dulu kita bebas kalau materinya belum tersampaikan hari ini ya masih bisa besok di sambung lagi mba dan ada batasan

		kalau ini itu mata pelajarannya apa itu bisa diketahui mba.
4.	Materi apakah yang biasanya siswa merasa sangat kesulitan dalam belajar?	Materi yang biasanya mengalami kesulitan itu diantaranya ada IPS, Bahasa Indonesia, SBdP dan IPA. IPS sendiri itu siswa kesulitan dalam menghafal materi IPS yang banyak disertai dengan bahan belajar yang terbatas kalau di buku yang dari pemerintah itu. Selain itu, mereka susah dalam menghafal tanggal-tanggal bersejarah mba. Kalau Bahasa Indonesia itu siswa sukar membaca banyak bacaan. Sedangkan di SBdP saya disini bukan guru yang berbasis seni jadi kadang saya hanya mengajarkan dasar-dasarnya yang ada pada buku siswa itu sendiri dan di IPA itu materi peredaran darah mba.
5.	Apa yang menyebabkan kesulitan belajar itu muncul?	Kalau yang IPS itu materi pada buku kurang detail tapi pertanyaannya luas mba dan itu tidak ada dibuku. Kalau yang SBdP itu rata-rata semua tentang praktek si mba mereka susah untuk dikondisikan awalnya mba.
6.	Bagaimana upaya Ibu/Bapak dalam mengatasi kesulitan tersebut?	Biasanya saya di IPS menggunakan gambar-gambar yang nanti saya tempelkan di papan tulis seperti gambar-gambar pahlawannya tapi kalau untuk kronologi peristiwanya saya hanya ceritakan pada mereka karena saya juga tidak paham dengan menggunakan media elektroniknya juga sulit mencari gambar yang menunjukkan seperti ini loh gambaran dari kejadiannya itu mba. Kemudian kalo yang tari anak saya suruh menirukan gerak yang ada di buku saja.
7.	Metode apa sajakah yang biasanya Ibu/Bapak terapkan dalam pembelajaran?	Ada diskusi mba yang biasa kita pakai agar semua siswa itu ikut dalam keaktifan proses pembelajaran.
8.	Model yang seperti apa yang biasanya Ibu/Bapak gunakan dalam mengajar?	Kalau untuk model si saya sesuaikan dengan kondisi siswanya seperti apa.
9.	Kendala apa yang biasanya dialami saat menerapkan model tersebut?	Ya sudah pasti siswa itu pada awalnya susah untuk di kondisikan ada yang manut juga ada yang nakal mba. Tapi maklumlah mba anak-anak, itu kalau misal di tinggal sebentar saja sudah kacau mba cuman ya akhirnya mereka manut juga mba.

10.	Bagaimana dengan penggunaan media belajarnya?	Sudah pake seperti itu tadi menampilkan gambar-gambar di papan tulis.
11.	Apakah siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas?	Ini juga beragam mba, kan setiap orang beda-beda juga. Walaupun ada yang aktif banget ya ada dan yang pendiam pun ada mba.
12.	Siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang seperti apa?	Dalam pelajaran IPA karena bagi mereka IPA itu asik katanya. Banyak praktek dan biasanya mengamati lingkungan alam sekitar juga.
13.	Siswa pasif pada mata pelajaran apa?	Gak ada mba, kalo ada mungkin nanti pembelajarannya yang gak berjalan. Tapi biasanya dimata pelajaran yang mereka tidak sukai seperti IPS dan Bahasa Indonesia.
14.	Apakah teman sebaya bisa mempengaruhi proses pembelajaran?	Jelas mba, karena teman itu akan mempengaruhi yang lainnya jika dia berteman dengan orang rajin akan terbawa rajin tapi jika dengan orang malas bertemannya juga akan terbawa malas.
15.	Bagaimana tanggapan Ibu/Bapak terkait keterlibatan orang tua terhadap proses pembelajaran?	Oh untuk keterlibatan itu sangat penting kita bangun, agar tidak terjadi mis komunikasi ya antara guru dan orangtua. Jadi harus bisa bekerja sama agar si anak dapat berkembang dalam pembelajaran baik disekolah ataupun dalam prestasi anak itu sendiri.

Semarang,.....2019

Guru Kelas V



Christining Tri K, S.Pd

NIP. 196308051986082001

LAMPIRAN 4

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V**SDN MANGKANG KULON 02**

No	Nama Siswa	Kode
1	ADINKA FARIS VALEN SAPUTRA	B1
2	AIRLANGGA KURNIAWAN	B2
3	AKHMAD YUSUP	B3
4	AMANDA SYIFA REVALINA	B4
5	ARHAMNATULLAINI NIVIARA SAPUTRI	B5
6	ARSYAD RAIHAN RAMADHAN	B6
7	CHIKA AURORA SETYAWAN	B7
8	DEVINSA MAWAR CANTIK	B8
9	FAHRU ZAKIY PANDYA WRISABA	B9
10	FARREL LUTHFI ARADHANA	B10
11	FAZA SISWANTI RAMADHANI	B11
12	HARI NUGROHO SETYAWAN	B12
13	HARUMMI HERADATI HUSNAH	B13
14	MUHAMAD DIO ANDIKA DARMANSAH	B14
15	MUHAMMAD LUCKY ANNAS	B15
16	MUHAMMAD RAIHAN DWI ANDHIKA	B16
17	NOUVAL RAFIF SULISTYO	B17
18	NUSWA BASANTA	B18
19	PEMBAYUN ZAHRA NURLIA	B19
20	PUJI AULIA NINGRUM	B20
21	RAFAEL PANJI WIBOWO MUKTI	B21
22	RIKHA AINUR RAHMA	B22
23	RIZKIA ZAHRA RAHMADHANI	B23
24	SATRIO	B24
25	SENA ALIF FIRMANSYAH	B25
26	SEPTI NURI RAMADHANI	B26
27	SRESHI ZELDA AIRANI	B27
28	TAIMI SAUSANIAN SULISTYO	B28
29	WIDIA DEWI	B29
30	YUNITA EKA ARYANI	B30
31	ZAKY ATHAULLOH ARJUN	B31
32	ZELINDA APRILIA PUTRI	B32

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V**SDN MANGKANG WETAN 01**

No	Nama Siswa	Kode
1	SAMSUL	A1
2	VINO	A2
3	SAFIRA H	A3
4	FEBBY	A4
5	KAYTA	A5
6	KINARA	A6
7	NAILA	A7
8	RAIHAN	A8
9	NORMA	A9

LAMPIRAN 5

**KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN GURU
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA KANORADO
BERBASIS *QR-CODE* PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS**

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Pembelajaran IPS	a. Pentingnya pembelajaran IPS	1
		b. Ruang lingkup materi pembelajaran IPS	2,3
2	Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran	a. Sumber dan media pembelajaran yang digunakan	4,5
		b. Kebutuhan media pembelajaran	6,7
3	Media pembelajaran	a. Isi dan bahasa	8
		b. Desain media	9,10,11
4	Media Kanorado Berbasis <i>QR-Code</i>	Komponen yang ada dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>	12

**ANGKET KEBUTUHAN GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN MEDIA KANORADO BERBASIS *QR-CODE*
KELAS V SDN MANGKANG KULON 02**

Identitas Responden

Nama :

NIP :

Sekolah :

A. PETUNJUK PENGISIAN

Isilah kolom berikut ini dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan kondisi yang Anda alami.

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN
1	Apakah pembelajaran IPS penting diterapkan di kelas V SD?	() ya () tidak
2	Apakah pembelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan sulit?	() ya () tidak
3	Apakah pembelajaran IPS yang dilakukan oleh Ibu di kelas sudah menggunakan media?	() ya () tidak
4	Apakah Ibu menggunakan beragam jenis media seperti gambar, video, atau permainan dalam pembelajaran IPS?	() ya () tidak
5	Menurut Ibu, Apakah siswa sudah memahami materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dengan menggunakan media yang sudah ada?	() ya () tidak
6	Apakah Ibu membutuhkan media yang lebih inovatif dalam pembelajaran IPS?	() ya () tidak
7	Apakah Ibu setuju jika media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>	() ya () tidak

	digunakan sebagai media pembelajaran IPS?	
8	Menurut Ibu, setujukah jika bentuk kartu kronologi sejarah Indonesia berbentuk persegi panjang?	() ya () tidak
9	Menurut Ibu, apakah ukuran 7 x 10 cm untuk media kartu kronologi sejarah Indonesia sudah cocok digunakan saat pembelajaran?	() ya () tidak
10	Menurut Ibu, apakah pewarnaan lengkap media Kanorado berbasis QR-Code sudah cocok digunakan dalam media?	() ya () tidak
11	Menurut Ibu, perlukah pedoman penggunaan media disertakan dalam bentuk kartu?	() ya () tidak
12	Menurut Ibu, perlukah suara pengiring dalam aplikasi scanner yang berbasis QR-Code nanti?	() ya () tidak

Masukan dan saran terhadap Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis QR-Code untuk Pembelajaran IPS di Kelas V:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang,.....2020

Guru Kelas V

.....

NIP.

LAMPIRAN 6

**KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN SISWA
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA KANORADO
BERBASIS *QR-CODE* PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS**

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Pembelajaran IPS	a. Pelaksanaan pembelajaran IPS	1,2
		b. Ruang lingkup materi pembelajaran IPS	3
2	Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran	a. Sumber dan media pembelajaran yang digunakan	3,4,5
		b. Kebutuhan media pembelajaran	6,7,8
3	Media pembelajaran	Desain media	9,10
4	Media Kanorado Berbasis <i>QR-Code</i>	Komponen yang ada dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>	11,12

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN MEDIA KANORADO BERBASIS QR-CODE
KELAS V SDN MANGKANG KULON 02**

Identitas Responden

Nama :

No. Presensi :

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom berikut ini dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan kondisi yang kamu alami.

2. Siswa di mohon untuk menuliskan masukan dan saran.

*****SELAMAT MENGERJAKAN*****

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN
1	Menurut kamu, Apakah pembelajaran IPS penting diterapkan di kelas V SD?	() ya () tidak
2	Menurut kamu, Apakah pembelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan sulit?	() ya () tidak
3	Apakah pembelajaran IPS yang dilakukan di kelasmu sudah menggunakan media?	() ya () tidak
4	Apakah pembelajaran di kelasmu sudah menggunakan beragam jenis media seperti gambar, video, atau permainan dalam pembelajaran IPS?	() ya () tidak
5	Apakah kamu sudah memahami materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dengan menggunakan media yang sudah ada?	() ya () tidak
6	Apakah kamu membutuhkan media yang lebih inovatif dalam pembelajaran IPS?	() ya () tidak

7	Apakah kamu setuju jika media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> digunakan sebagai media pembelajaran IPS?	() ya () tidak
8	Apakah kamu setuju jika bentuk kartu kronologi sejarah Indonesia berbentuk persegi panjang?	() ya () tidak
9	Menurut kamu, apakah ukuran 7 x 10 cm untuk media kartu kronologi sejarah Indonesia sudah cocok digunakan saat pembelajaran?	() ya () tidak
10	Menurut kamu, apakah pewarnaan lengkap media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sudah cocok digunakan dalam media?	() ya () tidak
11	Menurut kamu, perlukah pedoman penggunaan media disertakan dalam bentuk kartu?	() ya () tidak
12	Menurut kamu, perlukah suara pengiring dalam aplikasi scanner berbasis <i>QR-Code</i> nanti?	() ya () tidak

Masukan dan saran terhadap Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code* untuk Pembelajaran IPS di Kelas V:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LAMPIRAN 7

HASIL ANGKET KEBUTUHAN GURU

**ANGKET KEBUTUHAN GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN MEDIA KANORADO BERBASIS QR-CODE
KELAS V SDN MANGKANG KULON 02**

Identitas Responden

Nama : *Christining Tri Komandini*
 NIP : *196308051986082001*
 Sekolah : *SDN Mangkang Kulon 02*

A. PETUNJUK PENGISIAN

Isilah kolom berikut ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang Anda alami.

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN
1	Apakah pembelajaran IPS penting diterapkan di kelas V SD?	(✓) ya () tidak
2	Apakah pembelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan sulit?	(✓) ya () tidak
3	Apakah pembelajaran IPS yang dilakukan oleh Ibu di kelas sudah menggunakan media?	(✓) ya () tidak
4	Apakah Ibu menggunakan beragam jenis media seperti gambar, video, atau permainan dalam pembelajaran IPS?	() ya (✓) tidak

5	Menurut Ibu, Apakah siswa sudah memahami materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dengan menggunakan media yang sudah ada?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
6	Apakah Ibu membutuhkan media yang lebih inovatif dalam pembelajaran IPS?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
7	Apakah Ibu setuju jika media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> digunakan sebagai media pembelajaran IPS?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
8	Menurut Ibu, setujukah jika bentuk kartu kronologi sejarah Indonesia berbentuk persegi panjang?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
9	Menurut Ibu, apakah ukuran 7 x 10 cm untuk media kartu kronologi sejarah Indonesia sudah cocok digunakan saat pembelajaran?	<input type="checkbox"/> ya <input checked="" type="checkbox"/> tidak
10	Menurut Ibu, apakah pewarnaan lengkap media Kanorado berbasis QR-Code sudah cocok digunakan dalam media?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
11	Menurut Ibu, perlukah pedoman penggunaan media disertakan dalam bentuk kartu?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak

12	Menurut Ibu, perlukah suara pengiring dalam aplikasi scanner yang berbasis QR-Code nanti?	() ya (<input checked="" type="checkbox"/>) tidak
----	---	---

Masukan dan saran terhadap Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis QR-Code untuk Pembelajaran IPS di Kelas V:

- Ukuran kartu lebih diperbesar menjadi 9 x 12 cm.
jika 7 x 10 masih terlalu kecil.

Semarang, 10 Januari 2020

Guru Kelas V



Christining Tri K, S. Pd

NIP. 196308051986082001

LAMPIRAN 8

HASIL ANGKET KEBUTUHAN SISWA

ANGKET KEBUTUHAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN MEDIA KANORADO BERBASIS QR-CODE
KELAS V SDN MANGKANG KULON 02

Identitas Responden

Nama : M. RAIHAN

No. Presensi :

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom berikut ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang kamu alami.

2. Siswa di mohon untuk menuliskan masukan dan saran.

*****SELAMAT MENGERJAKAN*****

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN
1	Menurut kamu, Apakah pembelajaran IPS penting diterapkan di kelas V SD?	(✓) ya () tidak
2	Menurut kamu, Apakah pembelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan sulit?	(✓) ya () tidak
3	Apakah pembelajaran IPS yang dilakukan di kelasmu sudah menggunakan media?	(✓) ya () tidak
4	Apakah pembelajaran di kelasmu sudah menggunakan beragam jenis media	() ya (✓) tidak

	seperti gambar, video, atau permainan dalam pembelajaran IPS?	
5	Apakah kamu sudah memahami materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dengan menggunakan media yang sudah ada?	() ya (<input checked="" type="checkbox"/>) tidak
6	Apakah kamu membutuhkan media yang lebih inovatif dalam pembelajaran IPS?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak
7	Apakah kamu setuju jika media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> digunakan sebagai media pembelajaran IPS?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak
8	Apakah kamu setuju jika bentuk kartu kronologi sejarah Indonesia berbentuk persegi panjang?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak
9	Menurut kamu, apakah ukuran 7 x 10 cm untuk media kartu kronologi sejarah Indonesia sudah cocok digunakan saat pembelajaran?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak
10	Menurut kamu, apakah pewarnaan lengkap media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sudah cocok digunakan dalam media?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak

11	Menurut kamu, perlukah pedoman penggunaan media disertakan dalam bentuk kartu?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
12	Menurut kamu, perlukah suara pengiring dalam aplikasi scanner berbasis QR-Code nanti?	<input type="checkbox"/> ya <input checked="" type="checkbox"/> tidak

Masukan dan saran terhadap Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia)

Berbasis Qr-Code untuk Pembelajaran IPS di Kelas V:

media menggunakan warna yg menarik dan gambar
yg menarik

.....

.....

.....

.....

.....

LAMPIRAN 9

REKAPITULASI ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Kode	Nomor Pernyataan											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B2	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B3	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B4	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B5	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0
B7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
B8	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
B9	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B10	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
B12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
B13	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B14	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B15	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0
B16	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B17	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
B19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
B20	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B21	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1
B22	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B23	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0
B24	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
B25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
B26	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1
B27	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1
B28	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B29	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1
B30	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B31	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
B32	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0
Total Jawaban YA	32	28	32	5	6	32	32	31	32	32	4	5
Total Jawaban TIDAK	0	4	0	27	26	0	0	1	0	0	28	27

LAMPIRAN 10

**KISI-KISI PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA KANORADO (KARTU KRONOLOGI
SEJARAH INDONESIA) BERBASIS *QR-CODE*
MUATAN PEMBELAJARAN IPS**

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Media	<i>Visible</i> (mudah dilihat)	1
		<i>Interesting</i> (menarik)	2
		<i>Simple</i> (sederhana)	3
		<i>Usefull</i> (bermanfaat bagi pelajar)	4
		<i>Accurate</i> (benar dan tepat sasaran)	5,6
		<i>Structured</i> (tersusun secara baik dan runtut)	7
2	Tampilan	Ukuran media	8
		Keterbacaan media	9
		Kejelasan dalam penyajian gambar dan tulisan	10
		Pemilihan gambar mendukung penjelasan materi	11
		Gambar sesuai dengan konteks materi	12
		Keserasian antara warna <i>background</i> dengan huruf	13
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf	14
		Pemilihan kualitas gambar	15
		Media kanorado berbasis <i>QR-Code</i> memuat materi tentang Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan	16
		Keteraturan desain media	17
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	18
3	Pemakaian	Ketahanan media dalam jangka panjang	19
		Kemudahan penggunaan media	20,21

LAMPIRAN 11

KISI-KISI PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA KANORADO (KARTU KRONOLOGI
SEJARAH INDONESIA) BERBASIS *QR-CODE*
MUATAN PEMBELAJARAN IPS

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Kelayakan Isi	Keseuaian dengan KD	1
		Kesesuaian dengan Indikator yang dicapai	2
		Kedalaman materi sesuai dengan tingkat berfikir anak usia SD	3
		Pemilihan gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan materi	4
		Kelengkapan uraian materi	5
		penyajian materi	6
		Manfaat untuk menambah wawasan	7
		Soal-soal sesuai dengan indikator pembelajaran	8
2	Penyajian	Pemilihan bahasa	9
		Kejelasan informasi	10
		Penggunaan bahasa baku	11

LAMPIRAN 12

KISI-KISI PENILAIAN AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA KANORADO (KARTU KRONOLOGI
SEJARAH INDONESIA) BERBASIS *QR-CODE*
MUATAN PEMBELAJARAN IPS

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Kebahasaan	Struktur kalimat yang digunakan	1,2,3
		Penyusunan kalimat	4,5,6
		Penggunaan bahasa	7,8
		Kesesuaian bahasa	9,10

LAMPIRAN 13

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA
TERHADAP MEDIA KANORADO (KARTU KRONOLOGI SEJARAH
INDONESIA) BERBASIS *QR-CODE***

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval sebagai berikut:
 - Skor 1 : Kurang
 - Skor 2 : Cukup
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Sangat Baik
3. Setelah mengisi semua item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan yang bertujuan sebagai masukan dalam perbaikan media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code* muatan pembelajaran IPS pada tempat yang telah disediakan.
4. Setelah mengisi semua item pada angket penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan nama dan tanda tangan pada tempat yang tersedia.

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Media					
1	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dilihat oleh seluruh siswa di kelas				
2	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat digunakan oleh seluruh siswa di kelas				

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
3	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> bersifat praktis dan mudah dalam perawatan				
4	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran				
5	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> memiliki nilai edukatif				
6	Materi yang terdapat dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan KD dalam pembelajaran				
7	Tata letak teks dan gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> seimbang dan sistematis				
Aspek Tampilan					
8	Ukuran yang digunakan untuk media kartu berukuran 9 x 12 cm berbentuk persegi panjang yang dilengkapi dengan <i>QR-Code</i> sebagai penghubung antara kartu dengan materi atau pertanyaan yang ditampilkan dalam sistem android.				
9	Bahasa yang digunakan pada media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> jelas dan komunikatif				
10	Tata letak gambar dan tulisan dalam media media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>				
11	Gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat menambah informasi siswa mengenai peristiwa sejarah				
12	Gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan konteks materi IPS				
13	Gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat memberikan motivasi kepada siswa				
14	Kejelasan warna <i>background</i> dengan tulisan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> .				
15	Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>				
16	Pemilihan kualitas gambar pada media				

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
	Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>				
17	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> memuat materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.				
18	Keteraturan desain Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>				
Aspek Pemakaian					
19	Keseluruhan komponen media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat tahan lama (tidak mudah rusak)				
20	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat digunakan kembali				
21	Kemudahan penggunaan Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>				
Jumlah Skor					
Rerata					

$$\text{Penskoran NP} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

(Purwanto, 2013: 102)

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan hasil penskoran :

Persentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
<54%	Kurang Layak

Simpulan Penilaian:

- Media Kanorado Berbasis *QR-Code* valid tanpa revisi
- Media Kanorado Berbasis *QR-Code* valid dengan revisi
- Media Kanorado Berbasis *QR-Code* tidak valid/diganti

Catatan tambahan (jika diperlukan):

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

Semarang,2020

Ahli Media

.....

LAMPIRAN 14

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI
TERHADAP MEDIA KANORADO (KARTU KRONOLOGI SEJARAH
INDONESIA) BERBASIS *QR-CODE***

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval sebagai berikut:
 - Skor 1 : Kurang
 - Skor 2 : Cukup
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Sangat Baik
3. Setelah mengisi semua item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan yang bertujuan sebagai masukan dalam perbaikan media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code* muatan pembelajaran IPS pada tempat yang telah disediakan.
4. Setelah mengisi semua item pada angket penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan nama dan tanda tangan pada tempat yang tersedia.

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan pada media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan KD Pembelajaran				
2	Materi yang disajikan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tingkatan siswa				
3	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>				

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
	mendorong keterlibatan dan partisipasi siswa untuk belajar mandiri dan kelompok				
4	Materi IPS yang disajikan sesuai dengan pemilihan gambar pada media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>				
5	Materi kegiatan Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan disajikan dengan lengkap				
6	Penyajian materi disajikan secara sistematis				
7	Uraian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> bermanfaat untuk menambah wawasan siswa				
8	Soal-soal yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> melatih siswa untuk bertfikir kritis				
Aspek Kesesuaian Bahasa					
9	Bahasa yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sudah sesuai dengan perkembangan siswa				
10	Kejelasan informasi tentang materi sudah terpenuhi				
11	Penggunaan bahasa baku dapat dipahami oleh siswa				
Jumlah Skor					
Rerata					

$$\text{Penskoran } NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

(Purwanto, 2013: 102)

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan hasil penskoran :

Persentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
<54%	Kurang Layak

Simpulan Penilaian:

- a. Media Kanorado Berbasis *QR-Code* valid tanpa revisi
- b. Media Kanorado Berbasis *QR-Code* valid dengan revisi
- c. Media Kanorado Berbasis *QR-Code* tidak valid/diganti

Catatan tambahan (jika diperlukan):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang,2020

Ahli Materi

.....

LAMPIRAN 15

**LEMBAR PENILAIAN AHLI BAHASA
TERHADAP MEDIA KANORADO (KARTU KRONOLOGI SEJARAH
INDONESIA) BERBASIS *QR-CODE***

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval sebagai berikut:
 - Skor 1 : Kurang
 - Skor 2 : Cukup
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Sangat Baik
3. Setelah mengisi semua item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan yang bertujuan sebagai masukan dalam perbaikan media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code* muatan pembelajaran IPS pada tempat yang telah disediakan.
4. Setelah mengisi semua item pada angket penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan nama dan tanda tangan pada tempat yang tersedia.

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Kebahasaan					
1	Struktur kalimat yang digunakan pada media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dipahami siswa				
2	Menggunakan kalimat yang efektif				
3	Menggunakan kalimat yang baku				
4	Penjelasan kalimat singkat dan jelas				
5	Kalimat yang digunakan komunikatif				
6	Kalimat tidak menimbulkan makna				

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
	ganda				
7	Materi yang disajikan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menggunakan ejaan yang tepat				
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia SD kelas V				
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat emosional siswa				
Jumlah skor					
Rerata					

$$\text{Penskoran } NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

(Purwanto, 2013: 102)

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan hasil penskoran :

Persentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
<54%	Kurang Layak

Simpulan Penilaian:

- Media Kanorado Berbasis *QR-Code* valid tanpa revisi
- Media Kanorado Berbasis *QR-Code* valid dengan revisi
- Media Kanorado Berbasis *QR-Code* tidak valid/diganti

Catatan tambahan (jika diperlukan):

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

Semarang,2020

Ahli Bahasa

.....

LAMPIRAN 16

HASIL TANGGAPAN AHLI MEDIA

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA
TERHADAP MEDIA KANORADO (KARTU KRONOLOGI SEJARAH
INDONESIA) BERBASIS *QR-CODE***

Nama : Baasuki Sulistio, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198207282013031078

Asal Instansi : KTP, FIP, UNNES

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian dengan interval sebagai berikut:
 - Skor 1 : Kurang
 - Skor 2 : Cukup
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Sangat Baik
3. Setelah mengisi semua item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan yang bertujuan sebagai masukan dalam perbaikan media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code* muatan pembelajaran IPS pada tempat yang telah disediakan.
4. Setelah mengisi semua item pada angket penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan nama dan tanda tangan pada tempat yang tersedia.

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Media					
1	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dilihat oleh seluruh siswa di kelas				✓

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
2	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat digunakan oleh seluruh siswa di kelas				✓
3	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> bersifat praktis dan mudah dalam perawatan				✓
4	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran				✓
5	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> memiliki nilai edukatif				✓
6	Materi yang terdapat dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan KD dalam pembelajaran				✓
7	Tata letak teks dan gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> seimbang dan sistematis				✓
Aspek Tampilan					
8	Ukuran yang digunakan untuk media kartu berukuran 9 x 12 cm berbentuk persegi panjang yang dilengkapi dengan <i>QR-Code</i> sebagai penghubung antara kartu dengan materi atau pertanyaan yang ditampilkan dalam sistem android.				✓
9	Bahasa yang digunakan pada media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> jelas dan komunikatif				✓

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
10	Tata letak gambar dan tulisan dalam media media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>				✓
11	Gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat menambah informasi siswa mengenai peristiwa sejarah				✓
12	Gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan konteks materi IPS				✓
13	Gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat memberikan motivasi kepada siswa				✓
14	Kejelasan warna <i>background</i> dengan tulisan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> .				✓
15	Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>				✓
16	Pemilihan kualitas gambar pada media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>				✓
17	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> memuat materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.				✓
18	Keteraturan desain Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>				✓
Aspek Pemakaian					

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
19	Keseluruhan komponen media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat tahan lama (tidak mudah rusak)				✓
20	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat digunakan kembali				✓
21	Kemudahan penggunaan Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>				✓
Jumlah Skor		84			
Rerata		4			

$$\text{Penskoran } NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

(Purwanto, 2013: 102)

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan hasil penskoran :

Presentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
<54%	Kurang Layak

Simpulan Penilaian:

- a. Media Kanorado Berbasis *QR-Code* valid tanpa revisi
- b. Media Kanorado Berbasis *QR-Code* valid dengan revisi
- c. Media Kanorado Berbasis *QR-Code* tidak valid/diganti

Catatan tambahan (jika diperlukan):

Media Kanorado berbasis QR Code sudah valid dan layak,
serta dapat ditindaklanjuti dalam penelitian skripsi

Semarang, 10 Februari 2020

Ahli Media



Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd.

NIP 198207282013031078

LAMPIRAN 17

HASIL TANGGAPAN AHLI MATERI

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI
TERHADAP MEDIA KANORADO (KARTU KRONOLOGI SEJARAH
INDONESIA) BERBASIS *QR-CODE***

Nama : Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.

NIP : 195806191987032001

Asal Instansi : PGSD, FIP, UNNES

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval sebagai berikut:
 - Skor 1 : Kurang
 - Skor 2 : Cukup
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Sangat Baik
3. Setelah mengisi semua item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan yang bertujuan sebagai masukan dalam perbaikan media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code* muatan pembelajaran IPS pada tempat yang telah disediakan.
4. Setelah mengisi semua item pada angket penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan nama dan tanda tangan pada tempat yang tersedia.

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan pada media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan KD Pembelajaran				√

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
2	Materi yang disajikan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tingkatan siswa			✓	
3	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mendorong keterlibatan dan partisipasi siswa untuk belajar mandiri dan kelompok				✓
4	Materi IPS yang disajikan sesuai dengan pemilihan gambar pada media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>			✓	
5	Materi kegiatan Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan disajikan dengan lengkap				✓
6	Penyajian materi disajikan secara sistematis			✓	
7	Uraian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> bermanfaat untuk menambah wawasan siswa				✓
8	Soal-soal yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> melatih siswa untuk bertfikir kritis			✓	
Aspek Kesesuaian Bahasa					
9	Bahasa yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sudah sesuai dengan perkembangan siswa				✓
10	Kejelasan informasi tentang materi sudah terpenuhi				✓

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
11	Penggunaan bahasa baku dapat dipahami oleh siswa				✓
Jumlah Skor		40			
Rerata		3,6			

$$\text{Penskoran } NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

(Purwanto, 2013: 102)

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan hasil penskoran :

Presentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
<54%	Kurang Layak

Simpulan Penilaian:

- Media Kanorado Berbasis *QR-Code* valid tanpa revisi
- Media Kanorado Berbasis *QR-Code* valid dengan revisi
- Media Kanorado Berbasis *QR-Code* tidak valid/diganti

Catatan tambahan (jika diperlukan):

lanjut ke talip selanjutnya.

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, *13 februari* 2020

Ahli Materi



Dra. Arini Estiasuti, M.Pd

NIP 195806191987032001

LAMPIRAN 18

HASIL TANGGAPAN AHLI BAHASA

**LEMBAR PENILAIAN AHLI BAHASA
TERHADAP MEDIA KANORADO (KARTU KRONOLOGI SEJARAH
INDONESIA) BERBASIS *QR-CODE***

Nama : Qurrota Ayu Neina, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198910122013032102

Asal Instansi : Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, FBS,
UNNES

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian dengan interval sebagai berikut:
 - Skor 1 : Kurang
 - Skor 2 : Cukup
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Sangat Baik
3. Setelah mengisi semua item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan yang bertujuan sebagai masukan dalam perbaikan media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *QR-Code* muatan pembelajaran IPS pada tempat yang telah disediakan.
4. Setelah mengisi semua item pada angket penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan nama dan tanda tangan pada tempat yang tersedia.

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Kebahasaan					
1	Struktur kalimat yang digunakan pada media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dipahami siswa			✓	
2	Menggunakan kalimat yang efektif			✓	

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
3	Menggunakan kalimat yang baku			✓	
4	Penjelasan kalimat singkat dan jelas			✓	
5	Kalimat yang digunakan komunikatif				✓
6	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda				✓
7	Materi yang disajikan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menggunakan ejaan yang tepat				✓
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia SD kelas V			✓	
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat emosional siswa				✓
Jumlah skor		31			
Rerata		3,4			

$$\text{Penskoran } NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

(Purwanto, 2013: 102)

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan hasil penskoran :

Presentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
<54%	Kurang Layak

Simpulan Penilaian:

- Ⓐ Media Kanorado Berbasis *QR-Code* valid tanpa revisi
- b. Media Kanorado Berbasis *QR-Code* valid dengan revisi
- c. Media Kanorado Berbasis *QR-Code* tidak valid/diganti

Catatan tambahan (jika diperlukan):

.....
- sudah layak dan bisa diuji cobakan.
.....
.....
.....
.....

Semarang, 14-02.....2020

Ahli Bahasa



Qurrota Ayu Neina, S.Pd., M.Pd.

NIP 198910122013032102

LAMPIRAN 19

**KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP
MEDIA KANORADO (KARTU KRONOLOGI SEJARAH INDONESIA)
BERBASIS *QR-CODE* PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS**

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Kesesuaian Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis <i>QR-Code</i>	Kesesuaian materi pelajaran	1,2
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	3,4
		Kesesuaian dengan tingkat berfikir siswa	4,5
		Penyajian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>	6,7,8
2	Penyajian Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis <i>QR-Code</i>	Manfaat media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>	8,9,10,11
		Tampilan media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>	12,13,14,15
		Desain media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>	16,17

**ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA KANORADO
(KARTU KRONOLOGI SEJARAH INDONESIA) BERBASIS *QR-CODE*
PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS**

Hari/tanggal :

Nama Guru :

NIP :

Nama Sekolah :

Petunjuk Pengisian:

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu meliputi nama, NIP beserta nama sekolah pada bagian yang telah disediakan.
2. Mohon berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda. Adapun keterangannya sebagai berikut :
Contoh :
(✓) ya
() tidak
3. Rekomendasi/saran mohon diberikan secara singkat pada tempat yang disediakan.
4. Setelah selesai mengisi semua item pada lembar penilaian, tulislah nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia.

No	Aspek yang ditanyakan	Ya	Tidak
1	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan materi pelajaran.		
2	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.		
3	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tingkat berfikir siswa.		
4	Kegiatan belajar menggunakan media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> berorientasi pada siswa.		
5	Materi disampaikan secara sistematis.		
6	Penyampaian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dikemas dengan jelas dan menarik.		
7	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.		
8	Latihan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dipahami.		
9	Lathan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis		

	<i>QR-Code</i> menumbuhkan kemampuan berfikir kritis.		
10	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.		
11	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menambah referensi pengetahuan siswa.		
12	Pemilihan warna yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik.		
13	Bentuk dan ukuran huruf dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terbaca dengan jelas.		
14	Gambar dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat dilihat dengan jelas.		
15	Panduan dalam menggunakan media mudah dimengerti.		
16	Desain Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan perkembangan siswa.		
17	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat diguunakan dengan mudah.		

Saran :

Semarang,2020

Wali Kelas V

.....

LAMPIRAN 20

**KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP
MEDIA KANORADO (KARTU KRONOLOGI SEJARAH INDONESIA)
BERBASIS *QR-CODE* PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS**

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Kesesuaian Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis <i>QR-Code</i>	Kesesuaian materi pelajaran	1
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	2
		Kesesuaian dengan tingkat berfikir siswa	3
		Penyajian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>	4,5,6
2	Penyajian Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis <i>QR-Code</i>	Manfaat media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>	7,8
		Tampilan media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>	9,10,11,12
		Desain media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i>	13

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA KANORADO
(KARTU KRONOLOGI SEJARAH INDONESIA) BERBASIS QR-CODE
PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS**

Hari/tanggal :

Nama Siswa :

Kelas :

Nama Sekolah :

Petunjuk Pengisian:

1. Tulislah nama, kelas dan nama sekolah pada tempat yang tersedia.
2. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan jawaban Anda. Adapun keterangannya sebagai berikut :
Contoh :
(√) ya
() tidak
3. Setiap siswa hanya boleh memilih satu jawaban saja.
4. Berilah saran dan masukan secara singkat pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang ditanyakan	Ya	Tidak
1	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan materi pelajaran		
2	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru		
3	Kegiatan belajar menggunakan media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menyenangkan		
4	Penyampaian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik dan dapat dengan mudah saya pahami		
5	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menggunakan bahasa yang mudah saya mengerti		
6	Latihan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dipahami.		
7	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> meningkatkan pemahaman saya tentang materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan		
8	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menambah referensi pengetahuan saya.		

9	Pemilihan warna yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik		
10	Bentuk dan ukuran huruf dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terbaca dengan jelas		
11	Gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terlihat dengan jelas.		
12	Panduan dalam menggunakan media mudah dimengerti.		
13	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat saya gunakan dengan mudah		

Saran :

Semarang,2020

Siswa

.....

LAMPIRAN 21

HASIL TANGGAPAN GURU

**ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA KANORADO
(KARTU KRONOLOGI SEJARAH INDONESIA) BERBASIS QR-CODE
PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS**

Hari/tanggal : Selasa, 18 Februari 2020
 Nama Guru : Ahmad Syukron Syarori
 NIP :
 Nama Sekolah : SDN Mangkang Wetan 01

Petunjuk Pengisian:

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu meliputi nama, NIP beserta nama sekolah pada bagian yang telah disediakan.
2. Mohon berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda. Adapun keterangannya sebagai berikut :
 Contoh :
 (✓) ya
 () tidak
3. Rekomendasi/saran mohon diberikan secara singkat pada tempat yang disediakan.
4. Setelah selesai mengisi semua item pada lembar penilaian, tuliskan nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia.

No	Aspek yang ditanyakan	Ya	Tidak
1	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan materi pelajaran.	✓	
2	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tingkat berfikir siswa.	✓	
4	Kegiatan belajar menggunakan media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> berorientasi pada siswa.	✓	
5	Materi disampaikan secara sistematis.	✓	

6	Penyampaian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dikemas dengan jelas dan menarik.	✓	
7	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.	✓	
8	Latihan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dipahami.	✓	
9	Latihan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menumbuhkan kemampuan berfikir kritis.	✓	
10	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.	✓	
11	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menambah referensi pengetahuan siswa.	✓	
12	Pemilihan warna yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik.	✓	
13	Bentuk dan ukuran huruf dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓	
14	Gambar dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat dilihat dengan jelas.	✓	
15	Panduan dalam menggunakan media mudah dimengerti.	✓	
16	Desain Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan perkembangan siswa.	✓	
17	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat digunakan dengan mudah.	✓	

Saran :

- Kembangkan pada materi lain, misalnya dalam pembelajaran Bahasa Jawa.
- Sudah sangat menarik diterapkan di SD.

Semarang, 18 Februari 2020

Wali Kelas V

Ahmad Syukur Sy.

**ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA KANORADO
(KARTU KRONOLOGI SEJARAH INDONESIA) BERBASIS QR-CODE**

PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS

Hari/tanggal : Selasa, 25 Februari 2020
 Nama Guru : Christning Tri Komandini
 NIP : 196308051986082001
 Nama Sekolah : SDN Mangkang Kulon 02

Petunjuk Pengisian:

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu meliputi nama, NIP beserta nama sekolah pada bagian yang telah disediakan.
2. Mohon berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda. Adapun keterangannya sebagai berikut :
 Contoh :
 (✓) ya
 () tidak
3. Rekomendasi/saran mohon diberikan secara singkat pada tempat yang disediakan.
4. Setelah selesai mengisi semua item pada lembar penilaian, tulislah nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia.

No	Aspek yang ditanyakan	Ya	Tidak
1	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan materi pelajaran.	✓	
2	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tingkat berfikir siswa.	✓	
4	Kegiatan belajar menggunakan media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> berorientasi pada siswa.	✓	
5	Materi disampaikan secara sistematis.	✓	

6	Penyampaian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dikemas dengan jelas dan menarik.	✓	
7	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.	✓	
8	Latihan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dipahami.	✓	
9	Latihan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menumbuhkan kemampuan berfikir kritis.	✓	
10	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.	✓	
11	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menambah referensi pengetahuan siswa.	✓	
12	Pemilihan warna yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik.	✓	
13	Bentuk dan ukuran huruf dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terbaca dengan jelas.	✓	
14	Gambar dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat dilihat dengan jelas.	✓	
15	Panduan dalam menggunakan media mudah dimengerti.	✓	
16	Desain Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan perkembangan siswa.	✓	
17	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat digunakan digunakan dengan mudah.	✓	

Saran :

Media sudah cukup bagus, akan lebih baik
lagi jika dikembangkan untuk mapel lain.

Semarang, 25 Februari 2020

Wali Kelas V



Christining Tri Komandini

LAMPIRAN 22

HASIL TANGGAPAN SISWA

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA KANORADO
(KARTU KRONOLOGI SEJARAH INDONESIA) BERBASIS QR-CODE
PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS**

Hari/tanggal :

Nama Siswa : Alfno Maulana habibi

Kelas : S

Nama Sekolah : SD N Mangrove Wetan 01

Petunjuk Pengisian:

- Tulislah nama, kelas dan nama sekolah pada tempat yang tersedia.
- Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan jawaban Anda. Adapun keterangannya sebagai berikut :
Contoh :
(√) ya
() tidak
- Setiap siswa hanya boleh memilih satu jawaban saja.
- Berilah saran dan masukan secara singkat pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang ditanyakan	Ya	Tidak
1	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan materi pelajaran	√	
2	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	√	
3	Kegiatan belajar menggunakan media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menyenangkan	√	
4	Penyampaian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik dan dapat dengan mudah saya pahami	√	
5	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menggunakan bahasa yang mudah saya mengerti	√	
6	Latihan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dipahami.	√	

7	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> meningkatkan pemahaman saya tentang materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan	✓	
8	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menambah referensi pengetahuan saya.	✓	
9	Pemilihan warna yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik	✓	
10	Bentuk dan ukuran huruf dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terbaca dengan jelas	✓	
11	Gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terlihat dengan jelas.	✓	
12	Panduan dalam menggunakan media mudah dimengerti.	✓	
13	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat saya gunakan dengan mudah	✓	

Saran :

menyenangkan, mudah digunakan, dapat mendapat Ilmu/Pengalaman, seru, ASIK, bisa dipahami.

Semarang, 18-02-2020

Siswa

ASEP

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA KANORADO
(KARTU KRONOLOGI SEJARAH INDONESIA) BERBASIS QR-CODE
PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS**

Hari/tanggal :

Nama Siswa : Hafummi H. H.

Kelas : V (Lima)

Nama Sekolah : SDN mangwang kulon 02

Petunjuk Pengisian:

1. Tulislah nama, kelas dan nama sekolah pada tempat yang tersedia.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan jawaban Anda. Adapun keterangannya sebagai berikut :
Contoh :
(✓) ya
() tidak
3. Setiap siswa hanya boleh memilih satu jawaban saja.
4. Berilah saran dan masukan secara singkat pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang ditanyakan	Ya	Tidak
1	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan materi pelajaran	✓	
2	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	✓	
3	Kegiatan belajar menggunakan media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menyenangkan	✓	
4	Penyampaian materi dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik dan dapat dengan mudah saya pahami	✓	
5	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menggunakan bahasa yang mudah saya mengerti	✓	
6	Latihan soal yang ada dalam Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> mudah dipahami.	✓	

7	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> meningkatkan pemahaman saya tentang materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan	✓	
8	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menambah referensi pengetahuan saya.	✓	
9	Pemilihan warna yang digunakan dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> menarik	✓	
10	Bentuk dan ukuran huruf dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terbaca dengan jelas	✓	
11	Gambar dalam media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat terlihat dengan jelas.	✓	
12	Panduan dalam menggunakan media mudah dimengerti.	✓	
13	Media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> dapat saya gunakan dengan mudah	✓	

Saran :

- Permainannya ~~kurang~~ lebih lama lagi
- hp nya kurang banyak.

Semarang,2020

Siswa

.....

LAMPIRAN 23
PERANGKAT PEMBELAJARAN 1

PENGALAN SILABUS

Satuan Pendidikan : SDN Mangkang Kulon 02
 Kelas / Semester : V / Genap
 Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
 Subtema : 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia , IPS, IPA)
 Alokasi Waktu : 6 JP (6 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 Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang	1) Bekerja sama 2) Percaya	3.5.1 Menjelaskan informasi penting yang	1) Teks Narasi Sejarah	Kegiatan I Siswa membaca teks “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi” dan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda, Uraian	6 JP (6 x 35 meit)	1. Maryanto, dkk. 2017. Buku

disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek; apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	3) Diri Tanggungjawab	terdapat dalam teks narasi sejarah.	2) Kosakata baku dan tidak baku	melakukan diskusi untuk menganalisis informasi yang diperoleh Siswa mengerjakan LKPD 1 Kegiatan II Guru memberikan <i>pretest</i> kepada siswa Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan Siswa dibagikan LKPD 2.				Guru SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 <i>Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan</i> . Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2. Maryanto, dkk. 2017. Buku Siswa SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 <i>Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan</i> . Jakarta : Kementerian
4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek; apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.		4.5.1 Mempresentasikan informasi penting yang terdapat dalam teks narasi sejarah.			Non Tes	Unjuk Kerja	Skala Penilaian yang dilengkapi rubrik	
IPS 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		3.4.1 Menjelaskan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan	1) Proklamasi Kemerdekaan RI	Siswa ditunjukkan media Kanorado. Guru menjelaskan cara bermain media Kanorado. Setiap kelompok diberi satu set media Kanorado. Waktu bermain 20 menit. Siswa dalam setiap kelompok membantu satu sama lain, jika ada yang tidak bisa menjawab kartu “zonk” dalam permainan Kanorado. Setiap kelompok Siswa bersama guru menyimpulkan hasil	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda, Uraian	
	3.4.2 Menyebutkan rangkaian peristiwa yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan.	Tes			Tertulis	Pilihan Ganda, Uraian		
	3.4.3 Menganalisis tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan	Tes			Tertulis	Pilihan Ganda, Uraian		

4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia mempertahankan kedaulatannya.		4.4.1 Mempresentasikan hasil identifikasi mengenai Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan		kegiatan permainan. Kegiatan III Siswa membaca teks “Kalor Mengubah Suhu Benda”. Secara berkelompok siswa mengamati percobaan mengenai “Kalor yang dapat mengubah suhu suatu benda”.	Non Tes	Unjuk Kerja	Skala Penilaian yang dilengkapi rubrik		Pendidikan dan Kebudayaan
IPA 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.		3.7.1 Mengidentifikasi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu suatu benda.	1) Pengaruh kalor terhadap suhu benda	Kemudian secara berkelompok, guru membagikan LKPD III yang berkaitan dengan kegiatan menyelidiki kalor yang dapat mengubah suhu suatu benda untuk didiskusikan dan menuliskan laporan mengenai pengamatan mengenai percobaan tadi.	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda, Uraian		
4.7 Melaporkan hasil percobaan kalor pada benda.		4.7.1 Membuat laporan hasil percobaan tentang pengaruh kalor terhadap suhu benda.			Non Tes	Unjuk Kerja	Skala Penilaian yang dilengkapi rubrik		

Semarang,2020

Mengetahui,

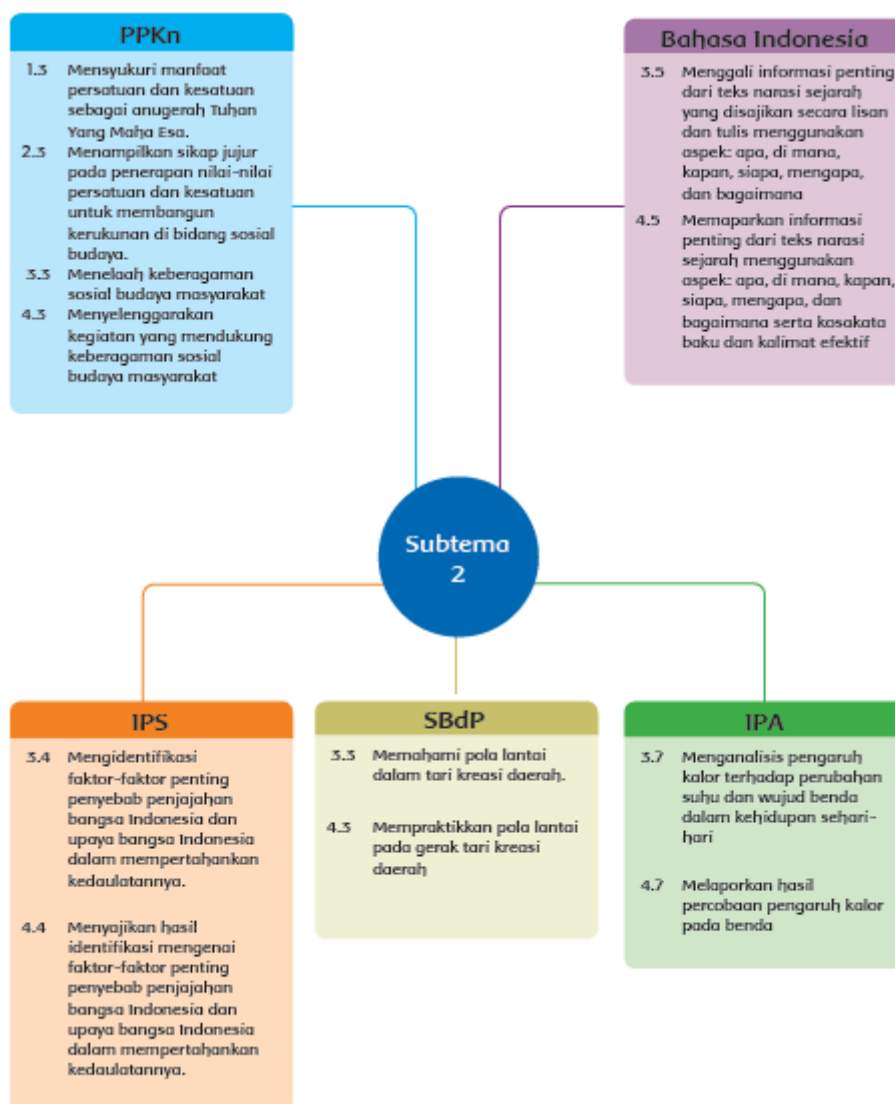
Kepala SD Negeri Mangkang Kulon 02

Tugjo, S.Pd.SD
NIP. 196509231992011001

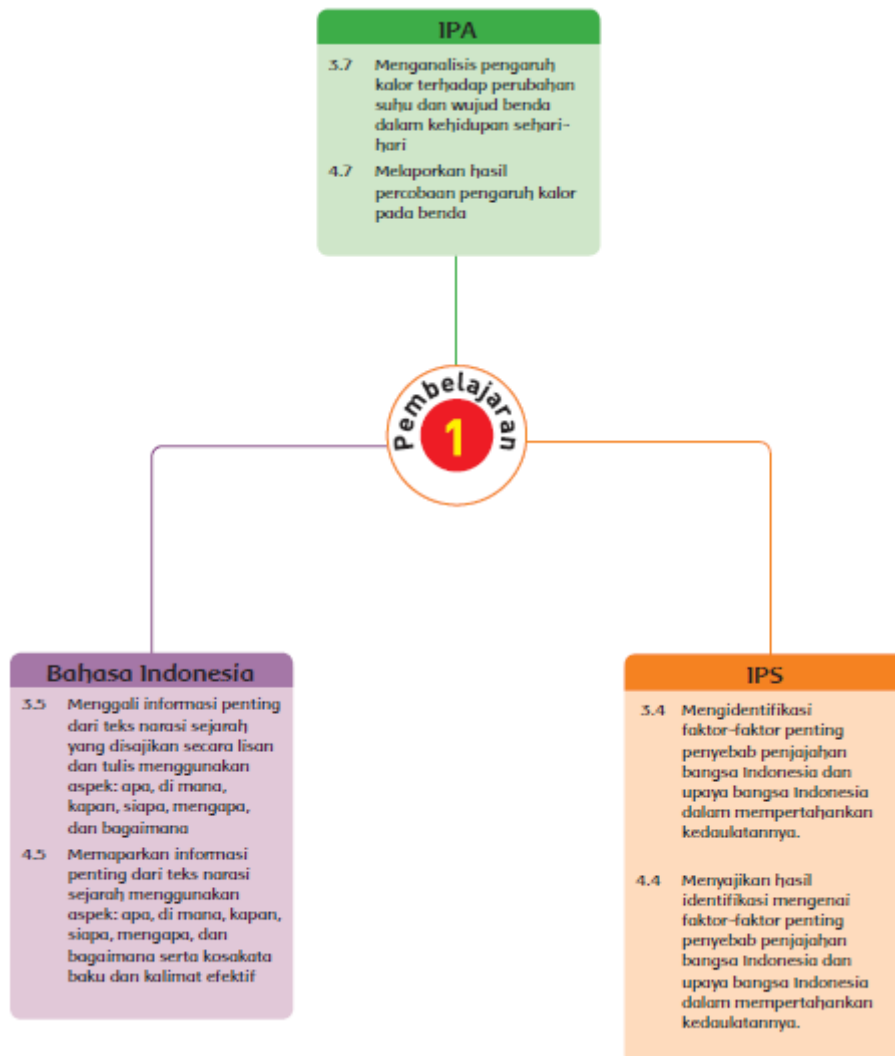
Guru Kelas V

Christining Tri Komandini, S.Pd.
NIP. 196308051986082001

PEMETAAN KOMPETENSI DASAR



PEMETAAN KOMPTENSI DASAR DAN PEMBELAJARAN



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Mangkang Kulon 02
Kelas / Semester	: V / Genap
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 6 JP (6 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, KARAKTER DAN INDIKATOR

Mupel/Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator
Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek; apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	1) Bekerja sama 2) Percaya Diri 3) Bertanggung jawab	3.5.1 Menjelaskan informasi penting yang terdapat dalam teks narasi sejarah.
4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek; apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.		4.5.1 Mempresentasikan informasi penting yang terdapat dalam teks narasi sejarah.
IPS 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		3.4.1 Menjelaskan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
		3.4.2 Menyebutkan rangkaian peristiwa yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan
		3.4.3 Menganalisis tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia mempertahankan		4.5.1 Mempresentasikan hasil identifikasi mengenai Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan

kedaulatannya.		
IPA 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.		3.7.1 Mengidentifikasi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu suatu benda.
4.7 Melaporkan hasil percobaan kalor pada benda.		4.7.1 Membuat laporan hasil percobaan tentang pengaruh kalor terhadap suhu benda.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca teks berjudul “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”, siswa dapat menjelaskan informasi penting yang terdapat dalam teks narasi sejarah dengan tepat.
2. Melalui kegiatan mengidentifikasi teks berjudul “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”, siswa dapat mempresentasikan informasi penting yang terdapat dalam teks narasi sejarah dengan rinci.
3. Melalui permainan “Kanorado”, siswa dapat menjelaskan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dengan tepat.
4. Melalui permainan “Kanorado”, siswa dapat menyebutkan rangkaian peristiwa yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan dengan tepat dan rinci.
5. Melalui permainan “Kanorado”, siswa dapat menganalisis tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dengan tepat.
6. Melalui permainan “Kanorado”, siswa dapat mempresentasikan hasil identifikasi mengenai Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dengan tepat.
7. Melalui kegiatan membaca teks berjudul “Kalor Mengubah Suhu Benda”, siswa dapat mengidentifikasi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu suatu benda dengan teliti.

8. Melalui kegiatan percobaan “Menyelidiki Kalor Terhadap Perubahan Suhu Benda”, siswa dapat membuat laporan hasil percobaan tentang pengaruh kalor terhadap suhu benda dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Materi Utama	Materi Remedial	Materi Pengayaan	Ko-Kurikuler
Bahasa Indonesia Teks Narasi Sejarah	Bahasa Indonesia Teks Narasi Sejarah	Bahasa Indonesia Kosakata Baku dan Tidak Baku	Bahasa Indonesia Video tentang Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
IPS Proklamasi Kemerdekaan RI	IPS Proklamasi Kemerdekaan RI	IPS Peristiwa yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan	IPS Video tentang Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
IPA Kalor dan Pengaruhnya terhadap suhu suatu benda	IPA Kalor dan Pengaruhnya terhadap suhu suatu benda	IPA Peristiwa sehari-hari yang berkaitan dengan perubahan suhu benda	IPA Mengamati peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan adanya perubahan suhu benda akibat kalor.

E. PENDEKATAN, METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan)
- Metode : ceramah variasi, permainan, penugasan dan diskusi.
- Model : *TAI (Team Assisted Individualization)*

F. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

1. Media Pembelajaran

- a. Media Kanorado Berbasis QR-Code.
- b. Teks “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”.

- c. Teks “Proklamasi Kemerdekaan”.
- d. Teks “Kalor Mengubah Suhu Benda”.
- e. Teks Percobaan “ Menyelidiki Kalor Terhadap Suhu Benda”.
- f. Video “Proklamasi Kemerdekaan”.

2. Alat Pembelajaran

- a. Pengeras Suara
- b. LCD
- c. Laptop
- d. Papan Tulis
- e. Spidol

G. SUMBER BELAJAR

1. Maryanto, dkk. 2017. Buku Guru SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 *Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Maryanto, dkk. 2017. Buku Siswa SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 *Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
3. Sutarto, dkk. 2008. *bse (buku sekolah elektronik) IPS untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Klaten : PT. Mutiara Permata Bangsa.
4. Oktrino, Nino, dkk. 2009. *Ensiklopedia Sejarah dan Budaya*. Jakarta : PT. Lentera Abadi.
5. Praptanto, Eko. 2010. *Sejarah Indonesia 6 Zaman Pendudukan Jepang dan Kemerdekaan Indonesia*. Jakarta : Bina Sumber Daya Mipa.
6. Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p>	<p>Pra Kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berbaris rapi didepan kelas sebelum masuk kelas 2. Guru mengucapkan salam 3. Guru mengkondisikan kelas 4. Guru mengkondisikan siswa 5. Presensi untuk mengetahui kehadiran siswa 6. Guru mengajak salah satu siswa untuk memimpin doa 7. Menyanyikan lagu “ Indonesia Raya” dan “Mars PPK” 8. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran <p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Siswa diberikan motivasi dengan menyanyikan lagu “Hari Merdeka” untuk membangkitkan semangat. 10. Guru melakukan apersepsi Siswa beserta Guru melakukan tanya jawab tentang isi lagu dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini. <ul style="list-style-type: none"> - Hari Kemerdekaan Indonesia dilaksanakan pada tanggal 17 Agustus 1945. Oleh karena itu, 17 Agustus sering diperingati sebagai Hari Ulang Tahun Republik Indonesia. - Apakah benar kemerdekaan Indonesia itu hadiah dari Jepang? - Apakah setelah merdeka, Indonesia sudah bebas dari penjajahan? 11. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini. 12. Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan Guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan. 	<p>30 menit</p>
<p>Inti</p>	<p>Kegiatan I</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. Siswa membaca teks “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi” (<i>mengumpulkan informasi</i>) 14. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan (<i>mengasosiasikan</i>) 15. Siswa melakukan diskusi untuk menganalisis informasi yang diperoleh melalui pengajuan pertanyaan 5W+1H pada teks narasi sejarah yang telah dibacanya. (<i>mengasosiasikan dan mengkomunikasikan</i>) 	<p>160 menit</p>

	<p>16. Siswa mengerjakan LKPD 1 tentang catatan Proklamasi Kemerdekaan. (<i>mengumpulkan dan mengasosiasikan</i>)</p> <p>17. Secara bergantian, siswa mempresentasikan hasil dari diskusinya. Jika ada perbedaan hasil diskusi, siswa dapat berpendapat mengenai perbedaan tersebut. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Kegiatan II</p> <p>Placement Test</p> <p>18. Kegiatan pembelajaran dimulai guru dengan memberikan <i>pretest</i> kepada siswa seputar materi yang akan dibahas.</p> <p>Teams</p> <p>19. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari atas 5 siswa.</p> <p>Teaching Group</p> <p>20. Siswa membaca teks tentang “Proklamasi Kemerdekaan.”(<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>21. Siswa bertanya mengenai isi teks bacaan “Proklamasi Kemerdekaan”. (<i>menanya</i>)</p> <p>Student Creative</p> <p>22. Siswa diberi penekanan oleh guru agar saat berdiskusi masing-masing kelompok haruslah kompak, karena dalam pembelajaran ini keberhasilan ditentukan oleh kekompakan tim. (<i>mengamati</i>)</p> <p>23. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan dan tokoh-tokoh yang terlibat didalamnya. (<i>mengumpulkan informasi dan mengkomunikasikan</i>)</p> <p>24. Siswa dibagikan LKPD 2 seputar kemerdekaan.</p> <p>25. Masing-masing kelompok berdiskusi dan mengerjakan LKPD yang guru bagikan. (<i>mengumpulkan informasi dan mengkomunikasikan</i>)</p> <p>26. Setelah diskusi selesai, salah satu kelompok menyampaikan hasil diskusi mengenai runtutan kronologi kemerdekaan serta tokoh-tokoh yang terlibat didalam peristiwa tersebut. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Games Chronology Cards</p> <p>27. Siswa ditunjukkan media Kanorado. (<i>mengamati</i>)</p> <p>28. Guru menjelaskan cara bermain media Kanorado kepada siswa. (<i>mengamati</i>)</p> <p>29. Setelah siswa mengerti tentang media Kanorado</p>	
--	--	--

	<p>dan mengetahui cara bermainnya, setiap kelompok diberi satu set media Kanorado. Waktu bermain 20 menit. (<i>mengasosiasi</i>)</p> <p>Team Study</p> <p>30. Siswa dalam setiap kelompok membantu satu sama lain, jika ada yang tidak bisa menjawab kartu “zonk” dalam permainan Kanorado. (<i>mengumpulkan informasi dan mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Fact Test</p> <p>31. Setiap kelompok diberi pertanyaan/kuis berdasarkan informasi yang telah didapatkan. (<i>mengasosiasi dan mengkomunikasikan</i>)</p> <p>32. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil kegiatan permainan. (<i>mengasosiasi dan mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Team Score and Team Recognition</p> <p>33. Guru menghitung skor setiap kelompok dan memberikan penghargaan terhadap kelompok yang skornya terbaik diurutan 1, 2 dan 3.</p> <p>Kegiatan III</p> <p>34. Siswa diajak bertanya jawab tentang suhu pada suatu benda jika berada di ruang kelas dan di luar ruangan. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>35. Siswa membaca teks “Kalor Mengubah Suhu Benda”. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>36. Secara berkelompok siswa mengamati percobaan mengenai “Kalor yang dapat mengubah suhu suatu benda”. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>37. Kemudian secara berkelompok, guru membagikan LKPD III yang berkaitan dengan kegiatan menyelidiki kalor yang dapat mengubah suhu suatu benda untuk didiskusikan dan menuliskan laporan mengenai pengamatan mengenai percobaan tadi. (<i>mengasosiasi dan mengkomunikasikan</i>)</p>	
Penutup	<p>Whole-Class Units</p> <p>38. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.</p> <p>39. Siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja dilakukannya dengan menjawab beberapa pertanyaan dari guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang kamu pelajari hari ini? - Kegiatan apa yang paling kamu sukai? - Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut? 	35 menit

	<p>- Bagaimana cara kalian mendapat informasi tersebut?</p> <p>40. Siswa mengerjakan soal evaluasi (<i>posttest</i>).</p> <p>41. Siswa diberikan tindak lanjut berupa pengayaan dan perbaikan.</p> <p>42. Siswa diberikan pesan moral dan nasihat oleh guru.</p> <p>43. Menyanyikan lagu daerah “Gundul-Gundul Pacul”.</p> <p>44. Siswa diajak untuk berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran.</p>	
--	--	--

I. PENILAIAN

Muatan Pembelajaran	Ranah	Penilaian		
		Teknik	Jenis	Bentuk
Bahasa Indonesia	Pengetahuan	Tes	Tertulis	PG Uraian
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Skala Penilaian yang dilengkapi rubrik
IPS	Pengetahuan	Tes	Tertulis	PG Uraian
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Skala Penilaian yang dilengkapi rubrik
IPA	Pengetahuan	Tes	Tertulis	PG Uraian
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Skala Penilaian yang dilengkapi rubrik

Semarang,.....2020

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Mangkang Kulon 02



Tukijo, S.Pd.SD

NIP 196509231992011001

Guru Kelas V

Christining Tri K, S.Pd

NIP. 196308051986082001

Lampiran 1

BAHAN AJAR UTAMA

1. Teks “Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan”

Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan Kemerdekaan Indonesia.

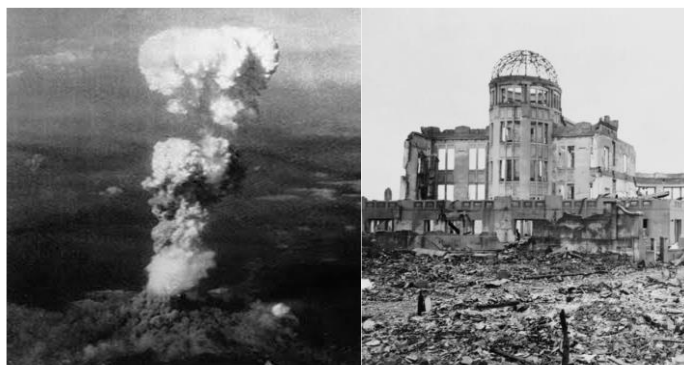
Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno/Hatta

2. Teks “Rangkaian Peristiwa Menjelang Kemerdekaan”

Rangkaian Peristiwa Menjelang Kemerdekaan

Peristiwa proklamasi dilangsungkan pada tanggal 17 Agustus 1945 setelah banyak peristiwa yang harus dilalui bangsa Indonesia, penjajahan Jepang salah satunya. Dalam detik-detik mendekati Indonesia merdeka, Jepang mengalami kekalahan dalam Perang Asia Pasifik melawan Sekutu yang akhirnya memaksa Jepang untuk menyetujui pemberian kemerdekaan kepada Indonesia pada tanggal 7 September 1945 sebagai upaya dalam mempertahankan kekuasaan di Indonesia. Jepang semakin melemah setelah adanya peristiwa pengeboman Kota Hiroshima pada tanggal 6 Agustus 1945 dan Kota Nagasaki pada tanggal 9 Agustus 1945. Akhirnya, pada tanggal 15 Agustus 1945 Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu.



Gambar 1. Peristiwa Pengeboman Kota Hiroshima oleh Sekutu

Berita kekalahan Jepang terdengar oleh Sutan Syahrir, yang kemudian mendorong semangat golongan muda untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia secepat mungkin sehubungan dengan terjadinya kekosongan kekuasaan (*vacum of power*) di Indonesia. Akan tetapi, golongan tua tidak sependapat dengan golongan muda, mereka tetap ingin memproklamasikan Indonesia sesuai dengan janji yang diberikan Jepang. Akibatnya, terjadilah “Peristiwa Rengasdengklok” pada tanggal 16 Agustus 1945 sebagai upaya golongan muda untuk mendesak golongan tua agar segera memproklamirkan Kemerdekaan Indonesia.

Setelah melalui perdebatan yang cukup panjang yang ditengahi Achmad Soebardjo, Ir. Soekarno dan Moh. Hatta kembali ke Jakarta. Sesampainya Bung Karno dan rombongan di Jakarta, mereka menuju rumah Laksamana Maeda sebagai Kepala Penghubung Angkatan Laut dan Angkatan Darat Tentara Kekaisaran Jepang. Di tempat itu, mereka merumuskan naskah proklamasi Kemerdekaan. Naskah tersebut dirumuskan oleh Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Achamd Soebardjo, kemudian naskah Proklamasi tersebut ditulis tangan oleh Ir. Soekarno. Sebelum ditandatangani oleh Proklamator, naskah tersebut diserahkan kepada Sayuti Melik untuk diketik.

Segala bentuk persiapan menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang diadakan serba dadakan dan seadanya, istri Soekarno yaitu Fatmawati menjahitkan Bendera Merah Putih yang akan dikibarkan dalam Upacara Kemerdekaan RI. Tepat pukul 10.00 detik-detik Proklamasi Kemerdekaan segera dikumandangkan, banyak tokoh-tokoh berdatangan untuk menjadi saksi bersejarah di jalan Pegangsaan Timur No. 56 atau tepatnya di kediaman Ir. Soekarno.

Acara yang disusun dalam upacara Kemerdekaan, antara lain sebagai berikut :

- Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia oleh Ir.soekarno yang di dampingi oleh Drs. Moh. Hatta.
- Pengibaran Bendera Merah Putih yang dilakukan oleh Suhud, Latief Hendradiningrat dan SK Trimurti.
- Serta sambutan dari Wali Kota Suwiryo dan dr. Mawardi.

Setelah teks Proklamasi dikumandangkan, berbagai cara dilakukan untuk menyebarkan berita tersebut agar seluruh bangsa Indonesia tahu bahwasanya negara sudah merdeka. Seperti halnya dengan cara penyebaran pamflet, mengadakan pertemuan serta menuliskannya pada tembok-tembok merupakan cara yang ditempuh pemuda dalam upaya menyebarkan berita kemerdekaan. Selain itu, berita Proklamasi juga berhasil disiarkan melalui radio berkat usaha dari Wartawan Kantor Berita Domei yaitu Syahrudin. Ada juga penyebaran melalui surat kabar, salah satunya adalah *Soeara Asia*

dan penginstruksian kepada pimpinan daerah yang baru dilantik pada tanggal 2 September untuk menyebarluaskan berita Proklamasi Indonesia di wilayahnya.

Antusias rakyat menyambut kemerdekaan juga tergambar dalam suasana Rapat Raksasa yang diadakan di Lapangan Ikada (Ikatan Atletik Djakarta) Jakarta yang dilaksanakan pada tanggal 19 September 1945 sebagai upaya dalam menyambut kemerdekaan.

3. Teks “Kalor Mengubah Suhu Benda”

Kalor Mengubah Suhu Benda

Kalor didefinisikan sebagai energi panas yang dimiliki oleh benda. Secara umum, mengetahui adanya kalor yang dimiliki oleh benda dapat dilakukan dengan cara mengukur suhu benda tersebut. Jika suhu benda tinggi, kalor yang dikandung oleh benda juga besar. Sebaliknya, jika suhu benda rendah, kalor yang dikandung oleh benda juga kecil.

Kalor yang dimiliki oleh suatu benda bisa berubah-ubah. Bisa naik, bisa juga turun karena kalor dapat berpindah dari suhu tinggi menuju suhu rendah.



Contoh bahwa kalor dapat mengubah suhu benda: Air panas memiliki suhu tinggi. Air dingin memiliki suhu rendah.

Apabila kedua air dicampur, campuran itu akan menghasilkan suhu baru. Suhu rendah akan meningkat karena menerima panas yang bersuhu tinggi.

4. Teks Percobaan

PERCOBAAN

Menyelidiki Kalor Dapat Mengubah Suhu Benda

Alat

1. Cerek
2. Kompot

Bahan

1. Air

Cara Kerja

1. Tuangkan air ke dalam cerek.
2. Letakkan cerek di atas kompor.
3. Nyalakan kompor.
4. Amati apa yang terjadi pada air.



BAHAN AJAR REMIDIAL

1. Guru melakukan program remedial dengan metode ceramah dan metode penugasan.
2. Pelaksanaan :
 - a. Siswa yang belum mampu menyimpulkan hasil analisis terhadap teks narasi sejarah tentang proklamasi kemerdekaan dijelaskan kembali dengan bahasa yang mudah dipahami.
 - b. Siswa yang belum mampu menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan beserta tokoh yang terlibat dijelaskan kembali dengan gambar dan bahasa yang mudah dipahami.
 - c. Siswa yang belum mampu mengidentifikasi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu suatu benda diberikan penjelasan kembali dengan diikuti oleh praktikum sederhana yang guru jelaskan.

BAHAN AJAR PENGAYAAN

Materi Pengayaan:

- a. Siswa mampu mengidentifikasi kosakata baku dan tidak baku.
- b. Siswa mampu menguasai peristiwa “Rengasdengklok” beserta kaitannya dengan proklamasi kemerdekaan Indonesia.
- c. Siswa dapat mengidentifikasi kalor dalam kehidupan sehari-hari.

BAHAN AJAR KOKURIKULER

Bacakan teks proklamasi di depan orang tua dan anggota keluargamu yang lain. Selesai membaca teks Proklamasi, mintalah tanggapan kepada mereka!

Lampiran 2

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media Kanorado Berbasis QR-Code



2. Teks “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”.

Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.50 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- Pengibaran bendera Merah Putih.
- Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaramya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan Kemerdekaan Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemerintahan kekuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan cara saksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.

Djakarta, hari 17 bulan 8 tahun 05
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno/Hatta

3. Teks “Kalor Mengubah Suhu Benda”.

Kalor Mengubah Suhu Benda

Kalor didefinisikan sebagai energi panas yang dimiliki oleh benda. Secara umum, mengetahui adanya kalor yang dimiliki oleh benda dapat dilakukan dengan cara mengukur suhu benda tersebut. Jika suhu benda tinggi, kalor yang dikandung oleh benda juga besar. Sebaliknya, jika suhu benda rendah, kalor yang dikandung oleh benda juga kecil.

Kalor yang dimiliki oleh suatu benda bisa berubah-ubah. Bisa naik, bisa juga turun karena kalor dapat berpindah dari suhu tinggi menuju suhu rendah.

Contoh bahwa kalor dapat mengubah suhu benda: Air panas memiliki suhu tinggi. Air dingin memiliki suhu rendah. Apabila kedua air dicampur, campuran itu akan menghasilkan suhu baru. Suhu rendah akan meningkat karena menerima panas yang bersuhu tinggi.

4. Teks Percobaan “Menyelidiki Kalor Terhadap Suhu Benda”.

PERCOBAAN

Menyelidiki Kalor Dapat Mengubah Suhu Benda

Alat

1. Cerek
2. Kompur

Bahan

1. Air

Cara Kerja

1. Tuangkan air ke dalam cerek.
2. Letakkan cerek di atas kompor.
3. Nyalakan kompor.
4. Amati apa yang terjadi pada air.



5. Video “Proklamasi Kemerdekaan”.



Nama Anggota Kelompok:

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK II

Satuan Pendidikan : SDN Mangkang Kulon 02
 Kelas/Semester : V/Genap
 Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
 Subtema : 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia, IPS, IPA)
 Alokasi Waktu : 15 menit
 Kegiatan : Mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting seputar proklamasi kemerdekaan beserta tokoh-tokohnya

Petunjuk :

1. Tuliskan nama anggota kelompokmu
2. Diskusikan bersama teman kelompokmu

Bacalah teks “Proklamasi Kemerdekaan”, kemudian analisislah dan tuliskan peristiwa-peristiwa seputar proklamasi beserta tokoh-tokoh yang terlibat.

Tanggal Peristiwa	Tokoh Terlibat	Peristiwa

Anggota Kelompok

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK III

Satuan Pendidikan	: SDN Mangkang Kulon 02
Kelas/Semester	: V/Genap
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
Pembelajaran	: 1 (Bahasa Indonesia, IPS, IPA)
Alokasi Waktu	: 15 menit
Kegiatan	: Membuat laporan hasil percobaan menyelidiki kalor dapat mengubah suhu benda.

Petunjuk :

1. Tuliskan nama anggota kelompokmu
2. Diskusikan bersama teman kelompokmu

Buatlah laporan mengenai pengamatan yang telah kamu lakukan ketika percobaan menyelidiki kalor dapat mengubah suhu benda.

Saat air dipanaskan, air yang semula dingin (bersuhu rendah) menerima panas dari melalui

Air menerima panas, lama-kelamaan air menjadi (suhu meningkat).

Kesimpulan

Makin ... energi panas yang diterima air, makin besar pula kenaikan ... pada air.

Lampiran 4

KISI-KISI PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SDN Mangkang Kulon 02
 Kelas / Semester : V / Genap
 Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
 Subtema : 2. Peristiwa Kebnagsaan Seputar Proklamsi Kemerdekaan
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia , IPS, IPA)
 Alokasi Waktu : 6 JP (6 x 35 menit)

Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Ranah	Penilaian				Tingkat Kesukaran
					Teknik	Jenis	Bentuk	No. Soal	
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek; apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	3.5.1 Menjelaskan informasi penting yang terdapat dalam teks narasi sejarah.	disajikan wacana mengenai pembacaan teks proklamasi, siswa dapat menemukan isi dari teks bacaan tersebut.	Pengetahuan/ Kognitif (C3)	Tes	Tertulis	Uraian	A.1 A.2 A.3 B.2	Sedang
	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah	4.5.1 Mempresentasikan informasi penting yang terdapat dalam	-	Keterampilan/	Non Tes	Unjuk	Skala penialaian	-	-

	menggunakan aspek; apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	teks narasi sejarah.		Psikomotor (P6)		kerja	dengan rubrik		
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Menjelaskan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan	Disajikan wacana tentang peristiwa Proklamasi Kemerdekaan, siswa dapat mengidentifikasi kronologi peristiwa tersebut	Pengetahuan/ Kognitif (C3)	Tes	Tertulis	Uraian	A.4 A.5 B.1	
		3.4.2 Menyebutkan rangkaian peristiwa yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan.	Disajikan wacana tentang peristiwa Rengasdengklok, siswa dapat menyebutkan alasan latarbelakang peristiwa tersebut.	Pengetahuan/ Kognitif (C3)	Tes	Tertulis	Uraian	A.6 A.7 B.4	
		3.4.3 Menganalisis tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan	Disajikan gambar tokoh, siswa dapat menyebutkan nama tokoh yang tersebut.	Pengetahuan/ Kognitif (C3)	Tes	Tertulis	Uraian	A.8 B.3	
	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan	4.4.1 Mempresentasikan hasil identifikasi mengenai Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan	-	Keterampilan/ Psikomotor (P6)	Non Tes	Unjuk kerja	Skala penilaian dengan	-	-

	upaya bangsa Indonesia mempertahankan kedaulatannya.						rubrik		
IPA	IPA 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Mengidentifikasi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu suatu benda.		Pengetahuan/ Kognitif (C3)	Tes	Tertulis	Uraian	A.9 A.10 B.5	
	4.7 Melaporkan hasil percobaan kalor pada benda.	4.7.1 Membuat laporan hasil percobaan tentang pengaruh kalor terhadap suhu benda.	-	Keterampilan/ Psikomotor (P6)	Non Tes	Unjuk kerja	Skala penilaian dengan rubrik	-	-

SOAL EVALUASI



Nama:

A. Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang kamu anggap benar!

Untuk menjawab nomor 1-3 bacalah teks dibawah ini.

Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- Pengibaran bendera Merah Putih.
- Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersiapkan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan Kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan cara saksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.

Djakarta, hari 17 bulan 8 tahun 05
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno/Hatta

- Kapan teks Proklamasi Kemerdekaan dibacakan?
 - 15 Agustus 1945
 - 16 Agustus 1945
 - 17 Agustus 1945
 - 18 Agustus 1945
- Dimana teks Proklamasi dibacakan?
 - di rumah Ir. Soekarno
 - di Istana Negara
 - di rumah Laksamana Maeda
 - di Lapangan Ikada
- Siapa yang membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan?
 - Achmad Soebardjo
 - Sayuti Melik
 - Drs. Moh. Hatta
 - Ir. Soekarno
- Dalam rangka mempertahankan kekuasaan di Indonesia, Jepang memberikan janji kemerdekaan Indonesia pada tanggal

- a. 17 Agustus 1945
 - b. 2 September 1945
 - c. 7 September 1945
 - d. 13 Desember 1945
5. Istilah lain dari terjadinya kekosongan kekuasaan adalah
- a. *Vacum of power*
 - b. *Vacum cleaner*
 - c. *Vacum of spirit*
 - d. *Vacum of spider*
6. Tepat sebelum hari Kemerdekaan, terjadi Peristiwa Rengasdengklok yang dilatarbelakangi oleh
- a. Perbedaan pendapat antara golongan tua dan golongan muda terkait waktu Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
 - b. Perbedaan pendapat mengenai mengalah pada Jepang atau berjuang melawan penjajahan
 - c. Perbedaan pendapat mengenai pemilihan Presiden RI

d. Perbedaan pendapat mengenai strategi perang melawan penjajahan

7. Peristiwa Rengasdengklok terjadi pada tanggal
- a. 15 Agustus 1945
 - b. 16 Agustus 1945
 - c. 17 Agustus 1945
 - d. 18 Agustus 1945
8. Perhatikan gambar di bawah ini!



Apa peran dari tokoh disamping?

- a. mengetik naskah Proklamasi
 - b. menjahit Bendera Merah Putih
 - c. pengibar Bendera Merah Putih
 - d. pembaca teks Proklamasi Kemerdekaan
9. kalor adalah
- a. benda yang dapat merubah bentuk
 - b. energi panas yang dimiliki oleh suatu benda
 - c. suhu terendah pada suatu benda

- d. peristiwa perubahan wujud suatu benda
10. kalor dapat berpindah dari
- a. cuaca panas ke dingin
 - b. suhu tinggi menuju suhu rendah
 - c. dataran tinggi ke dataran rendah
 - d. tempat yang satu ke tempat yang lain

B. Isian

1. Mengapa Jepang memberikan janji Kemerdekaan kepada pimpinan Indonesia?
2. Apa saja susunan acara yang dilakukan pada pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan?
3. Siapakah tokoh yang ada pada gambar di bawah ini?



4. Apa yang melatarbelakangi terjadinya peristiwa Rengasdengklok?

5. Sebutkan 2 contoh peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan adanya perubahan suhu benda yang disebabkan kalor!

RAMBU-RAMBU JAWABAN

A. Pilgan

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

B. Isian

1. Sebagai upaya mempertahankan kekuasaan di Indonesia
2. Susunan acara Proklamasi Kemerdekaan :
 - Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
 - Pengibaran Bendera Merah Putih

- Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi
3. Sutan Syahrir
 4. Perbedaan pendapat yang terjadi antara golongan muda dan golongan tua yang menyebabkan dibawanya Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta di bawa ke Rengasdengklok untuk segera memproklamasikan Indonesia sebagai negara yang merdeka, selagi di Indonesia sedang terjadi kekosongan kekuasaan akibat kekalahan Jepang terhadap Sekutu.
 5. Contoh peristiwa sehari-hari yang menunjukkan adanya perubahan suhu benda akibat kalor:
 - Memanaskan air dalam panci diatas kompor
 - Memanaskan setrika untuk menggosok pakaian

SOAL REMIDIAL

1. Tanggal berapakah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia diperingati?



2. Perhatikan gambar dibawah ini!

Siapakah tokoh yng ada pada gambar disamping dan apa perannya dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan?

3. Siapakah tokoh yang mengetik nakah proklamasi kemerdekaan?
4. Tuliskan jenis peristiwa yang kamu ketahui tentang kalor yang dapat mengubah suhu suatu benda!

SOAL PENGAYAAN

1. Jelaskan latarbelakang terjadinya peristiwa Rengasdengklok



2. Siapakah tokoh pemuda yang ikut dalam peristiwa Rengasdengklok?
3. Apa yang kamu ketahui tentang tokoh yang ada pada gambar dibawah?



4. Sebutkan peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan kalor dapat mengubah suhu suatu benda!

Deskriptor Penilaian Keterampilan

No.	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Isi dan Pengetahuan: Isi laporan lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.
2	Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari laporan.

	dalam penulisan laporan.				
3	Keterampilan Penulisan: Laporan dibuat dengan benar, sistematis, dan menarik menunjukkan keterampilan pembuatan laporan yang baik.	Keseluruhan laporan yang sangat menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang tinggi dari pembuatnya.	Keseluruhan laporan yang menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang baik dari pembuatnya.	Sebagian besar laporan yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang terus berkembang dari pembuatnya.	Bagian-bagian laporan yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang dapat terus ditingkatkan.

Pedoman Penilaian :

Skor maksimum : 12

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

Deskriptor Penilaian Keterampilan

No.	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Isi dan Pengetahuan: Isi laporan lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.
2	Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar sangat efektif digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari laporan.

	dalam penulisan laporan.				
3	Keterampilan Penulisan: Laporan dibuat dengan benar, sistematis, dan menarik menunjukkan keterampilan pembuatan laporan yang baik.	Keseluruhan laporan yang sangat menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang tinggi dari pembuatnya.	Keseluruhan laporan yang menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang baik dari pembuatnya.	Sebagian besar laporan yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang terus berkembang dari pembuatnya.	Bagian-bagian laporan yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang dapat terus ditingkatkan.

Pedoman Penilaian :

Skor maksimum : 12

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

(3) Penilaian Keterampilan

Satuan Pendidikan : SDNMangkang Kulon 02
 Kelas / Semester : V / Genap
 Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
 Subtema : 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
 Pembelajaran : 1
 Muatan Pembelajaran : IPA
 Alokasi Waktu : 6 JP (6 x 35 menit)

4.7.1 Membuat laporan hasil percobaan tentang pengaruh kalor terhadap suhu benda.
 Berikan tanda centang (√) pada sikap yang ditunjukkan oleh siswa.

No.	Nama Siswa	Kriteria												Nilai	Predikat
		persipan alat dan bahan				merangkai alat				keterampilan melakukan dan mengamati percobaan					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.															
2.															
3.															
dst															

Deskriptor Penilaian Keterampilan

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Persiapan alat dan bahan	Sangat lengkap	Lengkap	Cukup lengkap	Beberapa bahan tidak ada
Merangkai alat percobaan	Rangkaian tepat sesuai petunjuk, waktu merangkai singkat	Rangkaian tepat, waktu merangkai lebih lama	Rangkaian tepat, waktu merangkai cukup lama	Rangkaian kurang tepat
Keterampilan melakukan dan mengamati percobaan	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, tidak merusak alat, hasil percobaan benar	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, tidak merusak alat, hasil percobaan kurang benar	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, alat ada yang rusak	Menggunakan peralatan semauanya

Pedoman Penilaian :**Skor maksimum : 12**

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

LAMPIRAN 24
PERANGKAT PEMBELAJARAN 2

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Mangkang Kulon 02
Kelas / Semester	: V / Genap
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
Pembelajaran	: 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi Waktu	: 6 JP (6 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 Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya	4) Bekerja sama 5) Percaya	1.3.1 Menerapkan sikap bersyukur	1) Keaneka ragaman dalam	Kegiatan I Siswa membaca teks “Indahnya Hidup Berbhineka” dan	Non Tes	Pengamatan Sikap	Lembar Pengamatan Sikap	6 JP (6x35 menit)	3. Maryanto, dkk. 2017. Buku

masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.	6) Diri Tanggungjawab	atas keberagaman sosial budaya dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	kehidupan bermasyarakat.	melakukan diskusi untuk menganalisis informasi yang diperoleh Siswa mengerjakan LKPD 1			Spiritual		Guru SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 4. Maryanto, dkk. 2017. Buku Siswa SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013	
2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.		2.3.1 Menerapkan sikap toleransi dalam menghargai perbedaan dalam masyarakat sesuai dengan konteks Bhineka Tunggal Ika.			Kegiatan II Guru memberikan <i>pretest</i> kepada siswa Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya mengenai peristiwa heroik yang mendukung kemerdekaan Siswa dibagikan LKPD 2.	Non Tes	Pengamatan Sikap	Lembar Pengamatan Sikap Spiritual		
3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.		3.3.1 Menganalisis pentingnya persatuan dalam keberagaman sosial budaya masyarakat.			Siswa ditunjukkan media Kanorado. Guru menjelaskan cara bermain media Kanorado Setiap kelompok diberi satu set media	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda, Uraian		
4.3 Menyelenggarakan		4.3.1 Mempresent				Non Tes	Unjuk	Skala		

an kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.		asikan hasil pengamatan keberagaman di kelas.		Kanorado. Waktu bermain 20 menit. Siswa dalam setiap kelompok membantu satu sama lain, jika ada yang tidak bisa menjawab kartu “zonk” dalam permainan Kanorado. Setiap kelompok Siswa bersama guru menyimpulkan hasil kegiatan permainan.		Kerja	Penilaian yang dilengkapi rubrik		<p><i>Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan.</i></p> <p>Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</p>
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.6 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek; apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p>		3.6.1 Menganalisis informasi penting dalam teks narasi sejarah	1) Teks narasi sejarah	<p>Siswa membaca teks “Proklamator”.</p> <p>Secara berkelompok siswa berdiskusi mengenai informasi penting yang terdapat pada teks Kemudian secara individu, guru membagikan LKPD III yang berkaitan dengan informasi yang diperoleh</p>	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda, Uraian		
4.6 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek; apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.		4.6.1 Menceritakan informasi penting yang terdapat dalam teks narasi sejarah.			Non Tes	Unjuk Kerja	Skala Penilaian yang dilengkapi rubrik		
IPS									

3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Menganalisis peristiwa yang berkaitan dengan tindakan heroik yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan.	1) Peristiwa Heroik yang mendukung Kemerdekaan	selama kegiatan berdiskusi berlangsung.	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda, Uraian		
	3.4.2 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab tindakan heroik yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan.			Tes	Tertulis	Pilihan Ganda, Uraian		
4.6 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa	4.6.1 Membuat peta daerah perlawanan bangsa Indonesia dalam mempertahankan					Non Tes		

Indonesia dan upaya bangsa Indonesia mempertahankan kedaulatannya.		nkan kedaulatannya							
		4.4.2 Mempresentasikan penjelasan mengenai tindakan heroik yang mendukung Kemerdekaan.							

Mengetahui,

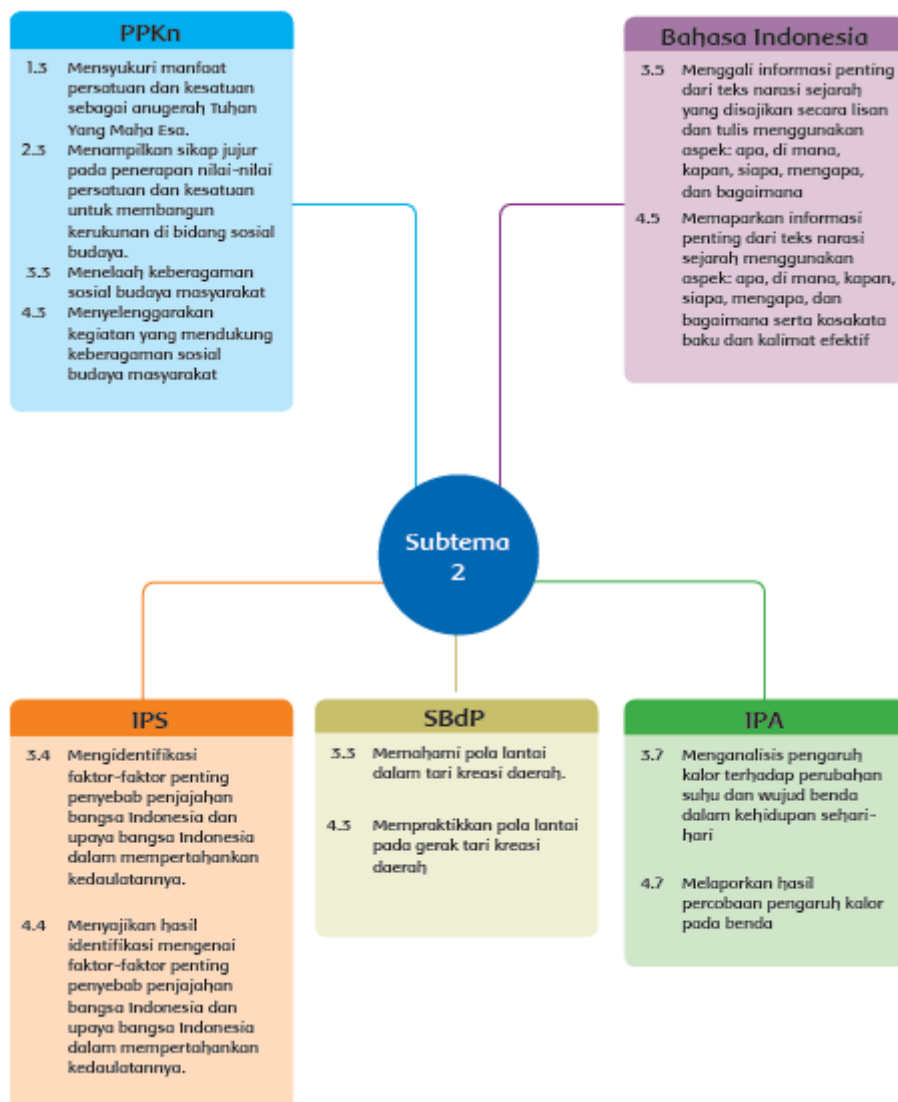


Semarang,2020

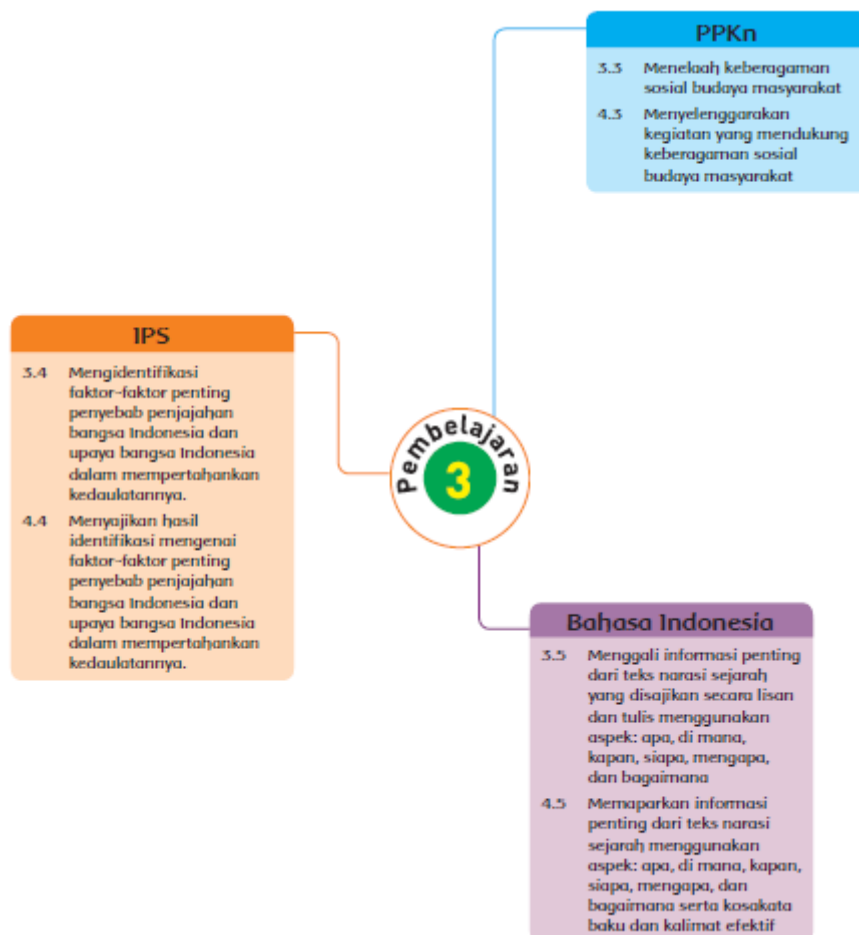
Guru Kelas V

Christining Tri Komandini, S.Pd.
NIP. 196308051986082001

PEMETAAN KOMPETENSI DASAR



PEMETAAN KOMPETENSI DASAR DAN PEMBELAJARAN



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Mangkang Kulon 02
Kelas / Semester	: V / Genap
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 6 JP (6 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, KARAKTER DAN INDIKATOR

Mupel/Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator
PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.	4) Bekerja sama 5) Percaya Diri 6) Bertanggung jawab	1.3.1 Menerapkan sikap bersyukur atas keberagaman sosial budaya dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.
2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.		2.3.1 Menerapkan sikap toleransi dalam menghargai perbedaan dalam masyarakat sesuai dengan konteks Bhinneka Tunggal Ika.
3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.		3.3.1 Menganalisis pentingnya persatuan dalam keberagaman sosial budaya masyarakat.
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.		4.3.1 Mempresentasikan hasil pengamatan keberagaman di kelas.
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek; apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.		3.6.1 Menganalisis informasi penting yang terdapat dalam teks narasi sejarah.
4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah		4.5.1 Menceritakan informasi penting yang terdapat

menggunakan aspek; apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.		dalam teks narasi sejarah.
IPS 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		3.4.1 Menganalisis peristiwa yang berkaitan dengan tindakan heroik yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan. 3.4.2 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab tindakan heroik yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan.
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia mempertahankan kedaulatannya.		4.4.1 Membuat peta daerah perlawanan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya 4.4.2 Mempresentasikan penjelasan mengenai tindakan heroik yang mendukung Kemerdekaan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati gambar “Keberagaman Nusantara”, siswa dapat menerapkan sikap bersyukur atas keberagaman sosial budaya dalam konteks Bhineka Tunggal Ika dengan bersikap baik.
2. Melalui kegiatan menyimak penjelasan guru mengenai perbedaan di negeri bahari, siswa dapat menerapkan sikap toleransi dalam menghargai perbedaan dalam masyarakat sesuai dengan konteks Bhineka Tunggal Ika dengan baik.

3. Melalui kegiatan membaca teks “Indahnya Hidup Berbhineka dan Bersatu dalam Persatuan”, siswa dapat menganalisis pentingnya persatuan dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dengan tepat.
4. Melalui kegiatan “Observasi Kelas” , siswa dapat mempresentasikan hasil pengamatan keberagaman di kelas dengan rinci.
5. Melalui kegiatan membaca teks “Proklamator”, siswa dapat menganalisis informasi penting yang terdapat dalam teks narasi sejarah dengan tepat.
6. Melalui kegiatan mengidentifikasi teks “Proklamator”, siswa dapat menceritakan informasi penting yang terdapat dalam teks narasi sejarah dengan benar.
7. Melalui permainan “Kanorado”, siswa dapat menganalisis peristiwa yang berkaitan dengan tindakan heroik yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan dengan rinci.
8. Melalui permainan “Kanorado”, siswa dapat menjelaskan faktor-faktor penting penyebab tindakan heroik yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan dengan tepat.
9. Melalui permainan “Kanorado”, siswa dapat membuat peta daerah perlawanan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dengan benar.
10. Melalui permainan “Kanorado”, siswa dapat mempresentasikan penjelasan mengenai tindakan heroik yang mendukung Kemerdekaan dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Materi Utama	Materi Remedial	Materi Pengayaan	Ko-Kurikuler
PPKn Keanekaragaman dalam kehidupan bermasyarakat	PPKn Keanekaragaman dalam kehidupan bermasyarakat	PPKn Keberagaman di dalam kelas	PPKn Video tentang keanekaragaman di nusantara
Bahasa Indonesia Teks narasi sejarah	Bahasa Indonesia Teks narasi sejarah	Bahasa Indonesia Teks “Penulis naskah Proklamasi”	Bahasa Indonesia Cuplikan video tentang tokoh proklamator

IPS Peristiwa Heroik yang Mendukung Proklamasi Kemerdekaan	IPS Peristiwa Heroik yang Mendukung Proklamasi Kemerdekaan	IPS Peta Indonesia yang menunjukkan tempat berlangsungnya tindakan heroik.	IPS Video cuplikan tentang peristiwa heroik Surabaya
--	--	--	--

E. PENDEKATAN, METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan)
- Metode : ceramah variasi, permainan, penugasan dan diskusi.
- Model : *TAI (Team Assisted Individualization)*

F. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

3. Media Pembelajaran

- g. Media Kanorado Berbasis QR-Code.
- h. Gambar “Keberagaman Nusantara”
- i. Teks “Indahnya Hidup Berbhineka dan Bersatu dalam Perbedaan”
- j. Teks “Proklamator”
- k. Teks “Kalor Mengubah Suhu Benda”.
- l. Teks “Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi”
- m. Video “Peristiwa Insiden Bendera”

4. Alat Pembelajaran

- f. Pengeras Suara
- g. LCD
- h. Laptop
- i. Papan Tulis
- j. Spidol

G. SUMBER BELAJAR

- 7. Maryanto, dkk. 2017. Buku Guru SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 *Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

8. Maryanto, dkk. 2017. Buku Siswa SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 *Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
9. Sutarto, dkk. 2008. *bse (buku sekolah elektronik) IPS untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Klaten : PT. Mutiara Permata Bangsa.
10. Oktrino, Nino, dkk. 2009. *Ensiklopedia Sejarah dan Budaya*. Jakarta : PT. Lentera Abadi.
11. Praptanto, Eko. 2010. *Sejarah Indonesia 6 Zaman Pendudukan Jepang dan Kemerdekaan Indonesia*. Jakarta : Bina Sumber Daya Mipa.
12. Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
13. <https://youtu.be/FBaWRA0EnVM>

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Pra Kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berbaris rapi didepan kelas sebelum masuk kelas 2. Guru mengucapkan salam 3. Guru mengkondisikan kelas 4. Guru mengkondisikan siswa 5. Presensi untuk mengetahui kehadiran siswa 6. Guru mengajak salah satu siswa untuk memimpin doa 7. Menyanyikan lagu “ Indonesia Raya” dan “Mars PPK” 8. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran <p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Siswa diberikan motivasi dengan menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa” untuk membangkitkan semangat. 10. Guru melakukan apersepsi 11. Siswa beserta Guru melakukan tanya jawab tentang isi lagu dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini. 12. Apa makna dari lagu tersebut? 13. Mengapa kita harus menghargai perbedaan yang ada di lingkungan kita? 	30 menit

	<p>14. Apa dasarnya kita harus menjunjung tinggi persatuan dan kesatuan bangsa?</p> <p>15. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.</p> <p>16. Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan Guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan.</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>17. Kegiatan I</p> <p>18. Siswa membaca teks “Indahnya Hidup Berbhineka” (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>19. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi bacaan (<i>mengasosiasikan</i>)</p> <p>20. Siswa melakukan diskusi untuk menganalisis pentingnya persatuan dalam keberagaman sosial budaya masyarakat. (<i>mengasosiasikan dan mengkomunikasikan</i>)</p> <p>21. Siswa mengerjakan LKPD 1 tentang indahnya hidup berbhineka. (<i>mengumpulkan dan mengasosiasikan</i>)</p> <p>22. Secara bergantian, siswa mempresentasikan hasil dari diskusinya. Jika ada perbedaan hasil diskusi, siswa dapat berpendapat mengenai perbedaan tersebut. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>23. Kegiatan II</p> <p>Placement Test</p> <p>24. Kegiatan pembelajaran dimulai guru dengan memberikan <i>pretest</i> kepada siswa seputar materi yang akan dibahas.</p> <p>Teams</p> <p>25. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari atas 5 siswa.</p> <p>Teaching Group</p> <p>26. Siswa membaca teks tentang “Tindakan Heroik yang mendukung Kemerdekaan.” (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>27. Siswa bertanya mengenai isi teks bacaan “tindakan Heroik yang Mendukung Kemerdekaan”. (<i>menanya</i>)</p> <p>Student Creative</p> <p>28. Siswa diberi penekanan oleh guru agar saat berdiskusi masing-masing kelompok haruslah kompak, karena dalam pembelajaran ini keberhasilan ditentukan oleh kekompakan tim. (<i>mengamati</i>)</p> <p>29. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya mengenai peristiwa tindakan heroik yang mendukung kemerdekaan. (<i>mengumpulkan</i>)</p>	<p>160 menit</p>

	<p><i>informasi dan mengkomunikasikan)</i></p> <p>30. Siswa dibagikan LKPD 2 seputar tindakan heroik yang mendukung kemerdekaan.</p> <p>31. Masing-masing kelompok berdiskusi dan mengerjakan LKPD yang guru bagikan. <i>(mengumpulkan informasi dan mengkomunikasikan)</i></p> <p>32. Setelah diskusi selesai, salah satu kelompok menyampaikan hasil diskusi mengenai tindakan heroik yang terjadi di berbagai daerah dalam rangka mendukung proklamasi kemerdekaan. <i>(mengkomunikasikan)</i></p> <p>Games Chronology Cards</p> <p>33. Siswa ditunjukkan media Kanorado. <i>(mengamati)</i></p> <p>34. Guru menjelaskan cara bermain media Kanorado kepada siswa. <i>(mengamati)</i></p> <p>35. Setelah siswa mengerti tentang media Kanorado dan mengetahui cara bermainnya, setiap kelompok diberi satu set media Kanorado. Waktu bermain 20 menit. <i>(mengasosiasi)</i></p> <p>Team Study</p> <p>36. Siswa dalam setiap kelompok membantu satu sama lain, jika ada yang tidak bisa menjawab kartu “zonk” dalam permainan Kanorado. <i>(mengumpulkan informasi dan mengkomunikasikan)</i></p> <p>Fact Test</p> <p>37. Setiap kelompok diberi pertanyaan/kuis berdasarkan informasi yang telah didapatkan. <i>(mengasosiasi dan mengkomunikasikan)</i></p> <p>38. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil kegiatan permainan. <i>(mengasosiasi dan mengkomunikasikan)</i></p> <p>Team Score and Team Recognition</p> <p>39. Guru menghitung skor setiap kelompok dan memberikan penghargaan terhadap kelompok yang skornya terbaik diurutkan 1, 2 dan 3.</p> <p>40. Kegiatan III</p> <p>41. Siswa diajak bertanya jawab tentang tokoh yang berperan dalam proklamasi. <i>(mengumpulkan informasi)</i></p> <p>42. Siswa membaca teks “Proklamator”. <i>(mengumpulkan informasi)</i></p> <p>43. Secara berkelompok siswa berdiskusi mengenai informasi penting dalam teks “Proklamator” <i>(mengumpulkan informasi)</i></p>	
--	--	--

	44. Kemudian secara individu, guru membagikan LKPD III yang berkaitan dengan hasil diskusi yang telah dilakukan bersama kelompoknya. <i>(mengasosiasi dan mengkomunikasikan)</i>	
Penutup	<p>Whole-Class Units</p> <p>45. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.</p> <p>46. Siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja dilakukannya dengan menjawab beberapa pertanyaan dari guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang kamu pelajari hari ini? - Kegiatan apa yang paling kamu sukai? - Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut? - Bagaimana cara kalian mendapat informasi tersebut? <p>47. Siswa mengerjakan soal evaluasi (<i>posttest</i>).</p> <p>48. Siswa diberikan tindak lanjut berupa pengayaan dan perbaikan.</p> <p>49. Siswa diberikan pesan moral dan nasihat oleh guru.</p> <p>50. Menyanyikan lagu daerah “Gundul-Gundul Pacul”.</p> <p>51. Siswa diajak untuk berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran.</p>	35 menit

I. PENILAIAN

Muatan Pembelajaran	Ranah	Penilaian		
		Teknik	Jenis	Bentuk
PPKn	Sikap	Non Tes	Pengamatan Sikap	Lembar Pengamatan
	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda, Uraian
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Skala Penilaian yang dilengkapi rubrik
Bahasa Indonesia	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda, Uraian
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Skala Penilaian yang dilengkapi rubrik
IPS	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda, Uraian
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Skala Penilaian yang dilengkapi rubrik

Semarang,.....2020

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Mangkang Kulon 02



Tukijo, S.Pd.SD

NIP 196509231992011001

Guru Kelas V

Christining Tri K, S.Pd

NIP. 196308051986082001

Lampiran 1

BAHAN AJAR UTAMA

1. Teks “Proklamator”

Proklamator

Ir. Soekarno

Sumber: id.wikipedia.org



Drs. Mohammad Hatta

Sumber: id.wikipedia.org

Ir. Soekarno merupakan Presiden Pertama Republik Indonesia (RI) dan Pahlawan Proklamator. Beliau menjadi Presiden RI sejak tahun 1945 sampai dengan 1967. Ir. Soekarno dikenal pandai berpidato dan menguasai beberapa bahasa asing sehingga dijuluki sebagai “Singa Podium”. Ir.

Soekarno lahir di Surabaya, Jawa Timur, pada tanggal 6 Juni 1901. Jenjang pendidikannya dimulai dari Indische School (IS) di Tulungagung. Setelah lulus, Soekarno melanjutkan pendidikannya di Europesche Lagene School (ELS) Mojokerto, Jawa Timur; Hogene Burger School (HBS) Surabaya; dan Technische Hogere School (THS), sekarang menjadi Institut Teknologi Bandung (ITB), di Bandung, Jawa Barat, dan memperoleh gelar insinyur.

Drs. Mohammad Hatta adalah Wakil Presiden Pertama RI (1945-1957) dan Bapak Koperasi Indonesia. Beliau juga sangat berperan dalam upaya memperoleh pengakuan dari pemerintah Belanda terhadap kedaulatan RI. Mohammad Hatta lahir di Bukittinggi, Sumatra Barat pada tanggal 12 Agustus 1902. Jenjang pendidikannya ditempuh di Europoesche Lagere School (ELS) di Bukittinggi, Meer Uitgebreid Lagere Onderwijs (MULO) di Padang, dan Handels Middelbare School (HMS) di Jakarta. Pada tanggal 17 Agustus 1945, Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta beserta para tokoh lainnya memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Ir. Soekarno membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan dan Drs. Moh. Hatta sebagai pendampingnya. Bahkan, dalam teks Proklamasi tersebut, tercantum nama dan tanda tangan mereka berdua atas nama bangsa Indonesia. Oleh karena itulah, Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta diberi gelar sebagai Pahlawan Proklamator pada tahun 1986.

2. Teks “Peristiwa Heroik yang Mendukung Kemerdekaan”

Peristiwa Heroik di Yogyakarta

Perebutan kekuasaan di Yogyakarta dimulai pada tanggal 26 September 1945 sejak pukul 10.00 WIB. Para pegawai pemerintah dan perusahaan yang dikuasai Jepang melakukan aksi mogok. Mereka menuntut agar Jepang menyerahkan semua kantor kepada pihak Indonesia.

Peristiwa Heroik di Surabaya

Terjadi insiden bendera di Hotel Yamato, Tunjungan, Surabaya. Orang Belanda mengibarkan bendera Merah Putih Biru di atap hotel. Rakyat kemudian menyerbu hotel, menurunkan, dan merobek warna biru bendera itu untuk dikibarkan kembali. Insiden ini terjadi pada tanggal 19 September 1945.

Peristiwa Heroik Semarang

Pada tanggal 15 Oktober 1945, pasukan Jepang melakukan serangan ke Kota Semarang dan dihadapi oleh TKR dan laskar pejuang lainnya. Pertempuran berlangsung selama lima hari. Akibat pertempuran ini, ribuan pemuda gugur

dan ratusan orang Jepang tewas. Untuk mengenang peristiwa itu, di Semarang didirikan Monumen Tugu Muda.

Peristiwa Heroik Aceh

Pada tanggal 6 Oktober 1945, para pemuda dari tokoh masyarakat membentuk Angkatan Pemuda Indonesia (API). Anggota API kemudian merebut dan mengambil alih kantor-kantor pemerintahan. Di tempat-tempat yang telah mereka rebut, para pemuda mengibarkan bendera Merah Putih dan berhasil melucuti senjata tentara Jepang.

Peristiwa Heroik Bali

Pada bulan Agustus 1945, pemuda Bali membentuk organisasi Angkatan Muda Indonesia (AMI) dan Pemuda Republik Indonesia (PRI). Upaya perundingan untuk menegakkan kedaulatan RI telah mereka upayakan, tetapi pihak Jepang selalu menghambat. Pada tanggal 13 Desember 1945, para pemuda merebut kekuasaan dari Jepang secara serentak, tetapi belum berhasil karena persenjataan Jepang masih kuat.

Peristiwa Heroik di Sumbawa

Bentrokan fisik antara pemuda dan Jepang terjadi di Gempe, Sape, dan Raba.

Peristiwa Heroik di Kalimantan

Rakyat Kalimantan juga berusaha menegakkan kemerdekaan dengan cara mengibarkan bendera Merah Putih, memakai lencana Merah Putih, dan mengadakan rapat-rapat. Namun, kegiatan ini dilarang oleh pasukan Sekutu yang sudah ada di Kalimantan. Rakyat tidak menghiraukan larangan Sekutu sehingga pada tanggal 14 November 1945 di Balikpapan (depan markas Sekutu) berkumpul lebih kurang 8.000 orang dengan membawa bendera Merah Putih.

Peristiwa Heroik di Palembang

Adanya upacara pengibaran bendera Merah Putih pada tanggal 8 Oktober 1945 yang dipimpin oleh dr. A.K. Gani. Pada kesempatan itu, diumumkan bahwa Sumatra Selatan berada di bawah kekuasaan RI. Upaya penegakan kedaulatan di Sumatra Selatan tidak memerlukan kekerasan karena Jepang berusaha menghindari pertempuran.

Peristiwa Heroik di Makassar

Gubernur Sam Ratulangi menyusun pemerintahan pada tanggal 19 Agustus 1945. Sementara itu, para pemuda bergerak untuk merebut gedung-gedung penting seperti stasiun radio dan tangsi polisi.

3. Teks “Indahnya Hidup Berbhineka”



Perhatikan lambang negara kita, Burung Garuda. Lihatlah pita yang dicengkeramnya. Pada pita itu, tertulis kalimat “Bhinneka Tunggal Ika”. Kalimat tersebut diambil dari Kitab *Sutasoma* karangan Mpu Tantular, yang memiliki arti berbeda-beda tetapi tetap satu. Kata-kata tersebut kemudian diberi makna yang lebih luas dan menjadi semboyan “meskipun berbeda-beda, tetapi tetap satu jua”. Semboyan itulah kemudian yang mengikat keberagaman bangsa

menjadi satu kesatuan. Cukupkah kamu mengerti artinya saja? Tentu tidak. Setelah memahami makna yang terkandung di dalamnya, kamu harus menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Ketika kamu bergaul dengan teman dalam kehidupan sehari-hari, tentu kamu akan bertemu dengan keanekaragaman. Kamu akan berbeda dengan teman-temanmu. Mungkin kamu dengan temanmu berbeda dalam kepandaian, keterampilan, hobi, ukuran tubuh, warna kulit, kebiasaan, bahkan suku, golongan, budaya, dan agama. Lalu, bagaimana kamu harus bersikap?

Untuk menerapkan nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika, kamu pun tidak perlu harus meniru temanmu atau orang lain agar terlihat sama. Kamu tidak harus seperti orang lain. Biarlah kamu berbeda dengan orang lain dan orang lain biarlah berbeda dengan dirimu. Kamu harus menyadari perbedaan itu anugerah dari Tuhan Yan Maha Esa yang harus kita syukuri. Dengan demikian, kamu tidak perlu berselisih hanya karena adanya perbedaan. Kamu harus mensyukuri perbedaan dengan cara menghormati dan menghargai

teman-temanmu. Dengan begitu, perbedaan itu justru membuat hidup makin indah.



BAHAN AJAR REMIDIAL

1. Guru melakukan program remedial dengan metode ceramah dan metode penugasan.
2. Pelaksanaan :
 - a. Siswa yang belum mampu menganalisis pentingnya persatuan dalam keberagaman sosial budaya di masyarakat dijelaskan kembali dengan bahasa yang mudah dipahami.
 - b. Siswa yang belum mampu menganalisis informasi penting dalam sebuah teks dijelaskan kembali dengan gambar dan bahasa yang mudah dipahami.
 - c. Siswa yang belum mampu menganalisis peristiwa yang berkaitan dengan tindakan heroik serta faktor-faktor yang mendukung tindakan heroik yang mendukung kemerdekaan diberikan penjelasan kembali dengan bahasa yang lebih singkat dan jelas

BAHAN AJAR PENGAYAAN

Materi Pengayaan:

- a. Siswa mampu mengidentifikasi informasi penting dalam sebuah teks.
- b. Siswa mampu memahami sejarah penulisan naskah Proklamasi Kemerdekaan.
- c. Siswa dapat mengidentifikasi keragaman yang ada di kelas.

BAHAN AJAR KOKURIKULER

Kemukakan perbedaan yang ada di dalam keluargamu! Kemudian ceritakan cara keluargamu menyikapi perbedaan yang ada! Bagaimana pula cara keluargamu mendidik untuk dapat hidup rukun?

Lampiran 2

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media Kanorado Berbasis QR-Code



2. Teks “Proklamator”.

Proklamator

Ir. Soekarno merupakan Presiden Pertama Republik Indonesia (RI) dan Pahlawan Proklamator. Beliau menjadi Presiden RI sejak tahun 1945 sampai dengan 1967. Ir. Soekarno dikenal pandai berpidato dan menguasai beberapa bahasa asing sehingga dijuluki sebagai “Singa Padang”. Ir. Soekarno lahir di Surabaya, Jawa Timur, pada tanggal 6 Juni 1901, jenjang pendidikannya dimulai dari Indische School (IS) di Tuhungagung. Setelah itu, Soekarno melanjutkan pendidikannya di Europeische Lagere School (ELS) Mojokerto, Jawa Timur; Hogere Burger School (HBS) Surabaya; dan Technische Hogere School (THS), sekarang menjadi Institut Teknologi Bandung (ITB), di Bandung, Jawa Barat, dan memperoleh gelar insinyur.

Dr. Mohammad Hatta adalah Wakil Presiden Pertama RI (1945-1950) dan Bapak Koperasi Indonesia. Beliau juga sangat berperan dalam upaya memperoleh pengakuan dari pemerintah Belanda terhadap kedaulatan RI. Mohammad Hatta lahir di Bukittinggi, Sumatera Barat pada tanggal 12 Agustus 1902. Jenjang pendidikannya ditempuh di Europeische Lagere School (ELS) di Bukittinggi; Meer Uitgebreid Lager Onderwijs (MULO) di Padang, dan Handel-Middelbare School (HMS) di Jakarta.

Pada tanggal 17 Agustus 1945, Ir. Soekarno dan Dr. Muli. Hatta beserta para tokoh lainnya memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Ir. Soekarno membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan dan Dr. Muli. Hatta sebagai pendampingnya. Setelah dibacakan Proklamasi tersebut, tentara-tentara nama dan tanda tangan mereka berdatang atas nama bangsa Indonesia. Ulah karena itulah, Ir. Soekarno dan Dr. Muli. Hatta diberi gelar sebagai Pahlawan Proklamator pada tahun 1966.

3. Teks “Indahnya Hidup Berbhineka”.

Perhatikan lambang negara kita, Burung Garuda. Lihatlah pita yang dicangkernya. Pada pita itu, tertulis kalimat “Bhinneka Tunggal Ika”. Kalimat tersebut diambil dari Kitab Sutasoma karangan Mpu Tantular, yang memiliki arti berbeda-beda tetapi tetap satu. Kata-kata tersebut kemudian diberi makna yang lebih luas dan menjadi semboyan “meskipun berbeda-beda, tetapi tetap satu jua”. Semboyan itulah kemudian yang mengikat keberagaman bangsa menjadi satu kesatuan.

Cobaakah kamu mengerti artinya saja? Tentu tidak. Setelah memahami makna yang terkandung di dalamnya, kamu harus menerapkannya dalam

kehidupan sehari-hari. Ketika kamu bergaul dengan teman dalam kehidupan sehari-hari, tentu kamu akan bertemu dengan keragaman. Kamu akan bertemu dengan teman-temanmu. Mungkin saja kamu dengan temanmu berbeda dalam kepercayaan, keterampilan, hobi, ukuran tubuh, warna kulit, kelainan, bahasa, suku, golongan, budaya, dan agama. Lalu, bagaimana kamu harus bergaul?

Untuk menerapkan nilai-nilai bhinneka tunggal ika, kamu pun tidak perlu harus meniru temanmu atau orang lain agar terlihat sama. Kamu tidak harus seperti orang lain, menjadi kamu berbeda dengan orang lain dan orang lain berbeda dengan dirimu.

Kamu tentu menyadari perbedaan itu ada sejak dari tahun tua. Maka itu yang harus kita yakini. Dengan demikian, kamu tidak perlu beriblis hanya karena adanya perbedaan. Kamu harus memyukai perbedaan dengan cara mengimani dan mengagumi teman-temanmu. Dengan begitu, perbedaan itu justru membuat hidup makin indah.

Perbedaan itu bukanlah warna-warni yang berpolusi indah, pada potlogi di langit yang cerah.

4. Video Peristiwa Heroik di Surabaya



Lampiran 3

Nama : _____

Nomor : _____

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK I

Satuan Pendidikan : SDN Mangkang Kulon 02
 Kelas/Semester : V/Genap
 Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
 Subtema : 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
 Kemerdekaan
 Pembelajaran : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
 Alokasi Waktu : 15 menit
 Kegiatan : Pentingnya persatuan dalam keberagaman sosial budaya masyarakat.

Petunjuk :

1. Tulis namamu di pojok kanan atas.
2. Bacalah teks “Indahnya Hidup Berbhineka”.
3. Amatilah berbagai keragaman dikelasmu. Tuliskan dalam tabel yang disediakan.

No.	Nama Teman	Identitas dan Ciri Khas					
		Ciri Fisik				Suku	Agama
		Warna Kulit	Bentuk Rambut	Ukuran Tubuh	Jenis Kelamin		
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

2. Bagaimanakah menciptakan kerukunan dalam kelasmu? Tuliskan pada kolom berikut!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Pentingnya Persatuan di Tempat Tinggalku

Untuk mengetahui pentingnya persatuan, kamu dapat mengamati masyarakat sekitar tempat tinggalmu. Kamu dapat melakukan kegiatan ini secara berkelompok.

Dengan bantuan anggota keluargamu, catatlah kegiatan-kegiatan yang melibatkan seluruh anggota masyarakat di sekitar tempat tinggalmu. Masukkan hasil pengamatanmu pada tabel di bawah ini.

No.	Nama Kegiatan	Jenis Kegiatan	Waktu Kegiatan	Tempat Kegiatan	Hasil Kegiatan
1.	Kerja Bakti	Membersihkan saluran air	Hari Minggu, 29 Oktober 2017	Sepanjang jalan desa	Saluran air menjadi lancar. Tidak ada genangan air.
2.	Pertemuan Warga		Pukul 8.30		
3.					
4.					
5.					

Setelah tabel selesai kamu isi, buatlah penilaian sederhana dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Apakah kegiatan tersebut berjalan dengan baik?

.....

.....

.....

2. Adakah masalah yang menghambat untuk melaksanakan kegiatan itu?

.....

.....

.....

.....

.....

3. Cara apa yang ditempuh oleh masyarakat untuk mengatasi hambatan itu?

.....

.....

.....

.....

.....

4. Apakah persatuan masyarakat sangat menentukan keberhasilan kegiatan itu?

.....

.....

.....

.....

.....

5. Apakah manfaat kegiatan itu dapat dirasakan oleh masyarakat? Manfaat apa sajakah itu?

.....

.....

.....

.....

.....

Nama : _____

Nomor : _____

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK II

Satuan Pendidikan : SDN Mangkang Kulon 02
Kelas/Semester : V/Genap
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema : 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
Kemerdekaan
Pembelajaran : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi Waktu : 15 menit
Kegiatan : Menceritakan informasi penting yang terdapat dalam teks narasi sejarah.

Petunjuk :

1. Tulis namamu di pojok kanan atas.
2. Bacalah teks “Proklamator”.
3. Amatilah informasi penting yang ada pada teks tersebut.



1. Siapakah nama tokoh berikut?

.....

2. Kapan dan di manakah beliau dilahirkan?

.....

3. Bagaimanakah riwayat pendidikannya?

.....

4. Julukan apa yang diberikan kepadanya?
Mengapa dijuluki seperti itu?

.....

5. Apa saja yang sudah diperjuangkannya bagi bangsa dan negara Indonesia?

.....



1. Siapakah nama tokoh berikut?

.....

2. Kapan dan di manakah beliau dilahirkan?

.....

3. Bagaimanakah riwayat pendidikannya?

.....

4. Julukan apa yang diberikan kepadanya?
Mengapa dijuluki seperti itu?

.....

5. Apa saja yang sudah diperjuangkannya bagi bangsa dan negara Indonesia?

.....

Anggota Kelompok

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK III

Satuan Pendidikan	: SDN Mangkang Kulon 02
Kelas/Semester	: V/Genap
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema	: 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
Pembelajaran	: 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi Waktu	: 15 menit
Kegiatan	: Membuat peta daerah perlawanan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya Mempresentasikan penjelasan mengenai tindakan heroik yang mendukung Kemerdekaan.

Petunjuk :

1. Tuliskan nama anggota kelompokmu
2. Diskusikan bersama teman kelompokmu

Bacalah teks “Tindakan Heroik yang Mendukung Kemerdekaan”, kemudian tandai daerah tempat berlangsungnya kejadian tersebut dalam peta Indonesia.

Bersama dengan kelompokmu, tentukan kota-kota atau daerah-daerah yang melakukan tindakan heroik menyambut Proklamasi Kemerdekaan pada peta buta di bawah ini. Berilah tanda merah • pada kota dan daerah yang kamu tunjuk!



Mengapa rakyat di seluruh daerah di Indonesia sangat antusias mendengar dan menyambut berita mengenai Proklamasi Kemerdekaan Indonesia? Tuliskan cerita kalian pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 4

KISI-KISI PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SDN Mangkang Kulon 02
 Kelas / Semester : V / Genap
 Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
 Subtema : 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
 Pembelajaran : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia , IPS)
 Alokasi Waktu : 6 JP (6 x 35 menit)

Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Ranah	Penilaian				Tingkat Kesukaran
					Teknik	Jenis	Bentuk	No. Soal	
PPKn	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.	1.3.2 Menerapkan sikap bersyukur atas keberagaman sosial budaya dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	-	Sikap/Afektif	Non Tes	Pengamatan Sikap	Lembar Pengamatan Sikap Spiritual		
	2.4 Bersikap toleran dalam keberagaman	2.4.1 Menerapkan sikap toleransi dalam menghargai		Sikap/Afektif	Non Tes	Pengamatan Sikap	Lembar Pengamatan Sikap		

	sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.	perbedaan dalam masyarakat sesuai dengan konteks Bhineka Tunggal Ika.					Spiritual		
	3.5 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	3.5.1 Menganalisis pentingnya persatuan dalam keberagaman sosial budaya masyarakat.	Disajikan teks bacaan mengenai hidup dalam perbedaan dan mengutamakan nilai kebhinekaan, siswa dapat memahami makna keanekaragaman.	Pengetahuan/ Kognitif (C3)	Tes	Tertulis	Uraian	A.1 A.2 A.3 B.2	Sedang
	4.4 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.	4.4.1 Mempresentasikan hasil pengamatan keberagaman di kelas.		Keterampilan/ Psikomotor (P6)	Non Tes	Unjuk kerja	Skala penilaian dengan rubrik	-	-
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis	3.7.1 Menganalisis informasi penting dalam teks narasi sejarah	Disajikan teks tentang biografi tokoh proklamator, siswa dapat menganalisis	Pengetahuan/ Kognitif (C3)	Tes	Tertulis	Uraian	A.9 A.10 B.5	

	menggunakan aspek; apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.		bagian penting yang ada pada teks tersebut.						
	4.7 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek; apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	4.7.1 Menceritakan informasi penting yang terdapat dalam teks narasi sejarah.		Keterampilan/ Psikomotor (P6)	Non Tes	Unjuk kerja	Skala penilaian dengan rubrik	-	-
IPS	3.6 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	3.6.1 Menganalisis peristiwa yang berkaitan dengan tindakan heroik yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan.	Disajikan teks singkat tentang ulasan peristiwa heroik, siswa dapat mengetahui faktor penyebab dan tempat berlangsungnya peristiwa heroik tersebut.	Pengetahuan/ Kognitif (C3)	Tes	Tertulis	Uraian	A.4 A.5 B.1	
		3.6.2 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab tindakan		Pengetahuan/ Kognitif (C3)	Tes	Tertulis	Uraian	A.6 A.7 B.4	

		heroik yang mendukung Proklamasi Kemerdekaan.							
		4.6.2 Membuat peta daerah perlawanan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya		Pengetahuan/ Kognitif (C3)	Tes	Tertulis	Uraian	A.8 B.3	
	4.7 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia mempertahankan kedaulatannya.	4.4.3 Mempresentasikan penjelasan mengenai tindakan heroik yang mendukung Kemerdekaan.		Keterampilan/ Psikomotor (P6)	Non Tes	Unjuk kerja	Skala penialaian dengan rubrik	-	-

I.PENILAIAN JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Kelas/Semester : V (Lima) / 2 (dua)

Tema/Subtema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan

Subtema : 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
Kemerdekaan

Pembelajaran : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia , IPS)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
Dst.					

Semarang,.....2020

Guru Kelas V

.....

NIP.

II. PENILAIAN JURNAL SIKAP SOSIAL

Kelas/Semester : V (Lima) / 2 (dua)

Tema/Subtema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan

Subtema : 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
Kemerdekaan

Pembelajaran : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
Dst.					

Semarang,.....2020

Guru Kelas V

.....

NIP.

III. LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN SOAL EVALUASI



A. Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Bagaimana sikapmu terhadap perbedaan yang ada di kelasmu?
 - g. Saling menghargai
 - h. Menjelekkan teman yang berbeda agama
 - i. Mencela teman yang memiliki warna kulit berbeda
 - j. Mengejeknya sampai menangis
2. Apakah yang kamu tahu dari makna “bhineka tunggal ika”?
 - a. Walaupun berbeda tetapi satu juga
 - b. Walaupun berbeda kami terpisah
 - c. Biarpun berbeda tetapi tidak menyatu
 - d. Walaupun bersama tetapi tidak memiliki ciri yang sama
3. Siapakah yang mendapat julukan sebagai bapak proklamator?
 - a. Sayuti Melik
 - b. Otto Iskandar Dinata dan Imam Bonjol
 - c. Soekarno dan Hatta
 - d. Soepomo dan Soetomo

4. Terjadinya peristiwa perobekan bendera di hotel Yamato dering disebut dengan istilah...
 - a. Insiden Bom Bali
 - b. Insiden Merdeka atau Mati
 - c. Insiden Bandung Lautan Api
 - d. Insiden Bendera
5. Dimanakah tempat Bung Hatta dilahirkan?
 - a. Minangkabau
 - b. Bukit Tinggi
 - c. Kepulauan Riau
 - d. Selat Malaka

B. Jawablah titik-titik dibawah ini dengan benar!

1. Dokter yang gugur dalam tragedi pertempuran lima hari semarang bernama.....
2. Bung Hatta dilahirkan pada tanggal....
3. Sebagai negara yang memiliki banyak keragaman maka sikap kita harus dapat.....
4. Selain Bung Hatta, gelar proklamator juga disematkan kepada.....
5. Selain toleransi kita juga harus menjunjung rasa....

RAMBU-RAMBU JAWABAN**A. PILGAN**

1. A
2. A
3. C
4. D
5. B

B. Isian Singkat

1. dr. Karyadi
2. Bukit Tinggi, 12 Agustus 1902
3. Mentoleransi perbedaan
4. Soekarno
5. Persatuan

SOAL REMIDIAL

1. Tuliskan faktor-faktor penyebab terjadinya Insiden Bendera di Surabaya?
2. Tuliskan sejarah singkat mengenai proklamator Indonesia!

SOAL PENGAYAAN

1. Tuliskan kronologi yang melatarbelakangi peristiwa pembangunan tugu muda!

Deskriptor Penilaian Keterampilan

No.	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Isi dan Pengetahuan: Isi laporan lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.
2	Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar sangat efektif digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari laporan.

	dalam penulisan laporan.				
3	Keterampilan Penulisan: Laporan dibuat dengan benar, sistematis, dan menarik menunjukkan keterampilan pembuatan laporan yang baik.	Keseluruhan laporan yang sangat menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang tinggi dari pembuatnya.	Keseluruhan laporan yang menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang baik dari pembuatnya.	Sebagian besar laporan yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang terus berkembang dari pembuatnya.	Bagian-bagian laporan yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang dapat terus ditingkatkan.

Pedoman Penilaian :**Skor maksimum : 12**

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

Deskriptor Penilaian Keterampilan

No.	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Isi dan Pengetahuan: Isi laporan lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.
2	Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar sangat efektif digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari laporan.

	dalam penulisan laporan.				
3	Keterampilan Penulisan: Laporan dibuat dengan benar, sistematis, dan menarik menunjukkan keterampilan pembuatan laporan yang baik.	Keseluruhan laporan yang sangat menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang tinggi dari pembuatnya.	Keseluruhan laporan yang menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang baik dari pembuatnya.	Sebagian besar laporan yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang terus berkembang dari pembuatnya.	Bagian-bagian laporan yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang dapat terus ditingkatkan.

Pedoman Penilaian :

Skor maksimum : 12

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

Deskriptor Penilaian Keterampilan

No.	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Isi dan Pengetahuan: Isi laporan lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	Laporan yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.
2	Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar sangat efektif digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam laporan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari laporan.

	dalam penulisan laporan.				
3	Keterampilan Penulisan: Laporan dibuat dengan benar, sistematis, dan menarik menunjukkan keterampilan pembuatan laporan yang baik.	Keseluruhan laporan yang sangat menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang tinggi dari pembuatnya.	Keseluruhan laporan yang menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang baik dari pembuatnya.	Sebagian besar laporan yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang terus berkembang dari pembuatnya.	Bagian-bagian laporan yang dibuat dengan menarik, jelas dan benar , menunjukkan ketrampilan membuat laporan yang dapat terus ditingkatkan.

Pedoman Penilaian :

Skor maksimum : 12

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

SINTAKS PEMBELAJARAN TAI
(*TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION*)

Fase	Kegiatan
Fase 1 : <i>Placement Test</i>	Menguji pengetahuan awal yang dimiliki siswa sebelum pembelajaran menggunakan media Kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis <i>QR-Code</i> .
Fase 2: <i>Teams</i>	Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dengan masing-masing terdiri atas 5-6 siswa.
Fase 3: <i>Teaching Group</i>	Mengamati teks bacaan yang berkaitan dengan materi.
Fase 4: <i>Student Creative</i>	Siswa di tuntut untuk dapat bekerja sama dalam satu kelompok dan dilatih untuk dapat berfikir kreatif dan cekatan dalam menyelesaikan sebuah masalah.
Fase 5 : <i>Games Chronology Cards</i>	siswa belajar dengan menggunakan media Kanorado berbasis <i>QR-Code</i> .
Fase 6 : <i>Team Study</i>	Siswa membantu satu sama lain dalam menyelesaikan tantangan dalam kelompok.
Fase 7 : <i>Fact Test</i>	Menjawab kuis yang kemudian di diskusikan bersama antara siswa dan guru.
Fase 8 : <i>Team Score and Team Recognition</i>	Penghitungan skor akhir dalam bermain Kanorado dan penentuan perolehan skor terbanyak.
Fase 9 : <i>Whole-Class Units</i>	Menyimpulkan pembelajaran

LAMPIRAN 25

KISI-KISI UJI COBA SOAL

Satuan Pendidikan : SDN Mangkang Kulon 02

Muatan Pembelajaran : IPS

Kelas : V

Materi Pokok : Peristiwa Kebagsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan

Kometensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Menjelaskan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan	C4	L3	Disajikan wacana tentang peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi alur peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	2,13,14,15, 25,29,35,42, 48
				Disajikan beberapa wacana mengenai peristiwa Proklamasi				1,8,9

				Kemerdekaan dengan Penjajahan Jepang di Indonesia siswa dapat menganalisis keterkaitan antara Proklamasi Kemerdekaan dengan Penjajahan Jepang di Indonesia.					
	3.4.2	Menganalisis tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan	C1	L1	Disajikan gambar mengenai tokoh-tokoh yang terlibat dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan, siswa dapat menganalisis nama dan peranan tokoh dalam Peristiwa Proklamasi Indonesia	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	18,22,36,44,41
	3.4.3	Menganalisis peristiwa yang berkaitan dengan tindakan heroik yang mendukung	C4	L3	Disajikan wacana mengenai peristiwa heroik yang mendukung Kemerdekaan, siswa dapat menganalisis peristiwa heroik yang terjadi di tiap daerah	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	3,16,20,21,23,26,34,37,38,40

	Kemerdekaan			yang mendukung Kemerdekaan Indonesia Disajikan gambar mengenai peristiwa heroik yang mendukung kemerdekaan, siswa dapat mengidentifikasi tempat dan tanggal kejadian peristiwa heroik yang mendukung kemerdekaan berlangsung				6,10
	3.4.4 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab tindakan heroik yang mendukung Kemerdekaan	C4	L3	Disajikan wacana mengenai tindakan heroik yang mendukung kemerdekaan, siswa dapat menganalisis faktor penting penyebab tindakan heroik yang mendukung kemerdekaan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	5,30,39

3.4.5	Menjelaskan proses pembentukan NKRI	C1	L1	Disajikan wacana mengenai proses pembentukan NKRI, siswa dapat menjelaskan maksud dan tujuan PPKI dibentuk	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	7,27,32,43,47,31
				Disajikan wacana mengenai proses pembentukan NKRI, siswa dapat menganalisis hasil sidang yang diputuskan dalam rapat PPKI				11,12,17,33,46
3.4.6	Menjelaskan faktor-faktor penting yang mendukung proses pembentukan NKRI	C4	L3	Disajikan wacana mengenai proses pembentukan NKRI, siswa dapat menganalisis faktor penting yang mendukung terbentuknya NKRI	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	4,19,24,28,45,49,50

LAMPIRAN 26

TES UJI COBA SOAL

Satuan Pendidikan : SDN.....

Kelas : V

Muatan Pembelajaran : IPS

Materi Pokok : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan

PETUNJUK MENERJAKAN SOAL!

1. Tulislah identitas pada lembar yang telah disediakan
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
3. Kerjakan soal dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang dianggap paling benar.
4. Apabila ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang dianggap benar.

Contoh : Pilihan Semula : a ~~b~~ c d

Dibetulan menjadi : a ~~b~~ c ~~d~~

5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada Guru.

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban!

1. Dalam rangka mempertahankan kekuasaan di Indonesia, Jepang memberikan janji kemerdekaan Indonesia pada tanggal
 - a. 15 Agustus 1945
 - b. 16 Agustus 1945
 - c. 7 September 1945
 - d. 19 September 1945
2. Dalam rangka menyambut Hari Kemerdekaan, pada tanggal 19 September 1945 diadakan rapat besar yang bertempat di
 - a. Lapangan Ikada
 - b. Lapangan Maguwo
 - c. Lapangan Merdeka
 - d. Lapangan Banteng
3. Dalam upacara pengibaran bendera di Palembang dipimpin oleh
 - a. Sam Ratulangi
 - b. A.K Gani
 - c. Bung Tomo

- d. dr. Kariadi
4. Dalam bahasa Jepang PPKI sering dikenal dengan istilah
 - a. *Dokuritsu Junbi Inkai*
 - b. *Dokuritsu Junbi Chosakai*
 - c. *Dokuritsu Junbi Tosakai*
 - d. *Dokuritsu Junbi Atakai*
5. Aksi mogok yang dilakukan oleh pegawai pemerintah dan perusahaan Jepang di Yogyakarta dengan tuntutan menyerahkan semua kantor yang dikuasai Jepang kepada pihak Indonesia. Hal memicu terjadinya peristiwa heroik di Yogyakarta pada tanggal
 - a. 19 September 1945
 - b. 15 Oktober 1945
 - c. 6 Oktober 1945
 - d. 26 September 1945

6. Perhatikan gambar berikut!

Tokoh disamping merupakan dokter yang gugur dalam Pertempuran Lima Hari Semarang yang bernama

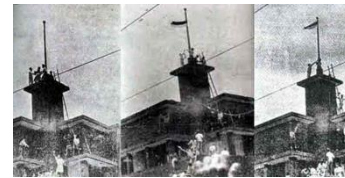


- a. Soepomo
 - b. Haryadi
 - c. Sayuti Melik
 - d. Kariadi
7. Tujuan dibentuknya KNI adalah
- a. sebagai penjelmaan tujuan dan cita-cita bangsa Indonesia untuk menyelenggarakan kemerdekaan yang berdasarkan kedaulatan rakyat.
 - b. untuk mensejahterakan kehidupan rakyat setelah kemerdekaan
 - c. sebagai sarana untuk menampung aspirasi rakyat Indonesia
 - d. untuk membangun Indonesia yang lebih maju dan terbebas dari penjajahan
8. Sebagai aksi pembalasan Sekutu terhadap Jepang, Sekutu melakukan pengeboman terhadap Kota Hiroshima pada tanggal
- a. 18 Agustus 1945
 - b. 15 Agustus 1945

- c. 6 agustus 1945
- d. 9 Agustus 1945

9. Setelah peristiwa Kota Hiroshima dan Nagasaki di bom atom, pada tanggal 15 Agustus 1945 akhirnya Jepang
- a. melancarkan serangan balik terhadap Sekutu
 - b. menyerah tanpa syarat kepada Sekutu
 - c. mengangkat Ir. Soekarno menjadi ketua PPKI
 - d. melepaskan Indonesia sebagai tanah jajahannya

10. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar disamping merupakan gambaran dari peristiwa Insiden Bendera yang terjadi di Hotel Yamato Surabaya, peristiwa

tersebut dilatarbelakangi oleh ...

- a. aksi mogok yang dilakukan oleh pegawai pemerintah dan perusahaan untuk menuntut Jepang
- b. kaburnya para tentara Jepang yang akan dijadikan buruh pabrik

- c. pengibaran bendera Merah Putih dan memakai Lencana Merah Putih sebagai upaya menegakkan kemerdekaan
 - d. pengibaran bendera Belanda di atap hotel yang berujung pada perobekan bendera menjadi Merah Putih
11. Sidang PPKI yang pertama dilaksanakan pada tanggal
- a. 7 Agustus 1945
 - b. 29 April 1945
 - c. 18 Agustus 1945
 - d. 19 Agustus 1945
12. Presiden dan Wakil Presiden terpilih dalam sidang PPKI adalah
- a. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - b. Mr. Moh. Yamin dan Mr. Asaat
 - c. Drs. Moh. Hatta dan Achmad Soebardjo
 - d. Ir. Soekarno dan Achmad Soebardjo
13. Istilah lain dari terjadinya kekosongan kekuasaan disebut
- a. *vacum cleaner*
 - b. *vacum of spider*
 - c. *vacum of power*
 - d. *vacum of super*
14. Perbedaan pendapat antara golongan tua dan golongan muda terkait waktu proklamasi kemerdekaan Indonesia menjadi latarbelakang dari peristiwa
- a. Pertempuran Medan Area
 - b. Rengasdengklok
 - c. Perumusan Naskah Proklamasi
 - d. Pelucutan senjata oleh Jepang
15. Rakyat Indonesia menyambut kemerdekaan dengan
- a. kesedihan
 - b. kekecewaan
 - c. kehilangan
 - d. penuh kebahagiaan
16. Peristiwa Pertempuran Lima Hari Semarang terjadi pada tanggal
- a. 15-20 Oktober 1945
 - b. 15-20 November 1945
 - c. 15-20 Desember 1945
 - d. 15-20 September 1945

17. Guna melengkapi berbagai hal yang diperlukan berdirinya negara, PPKI melaksanakan sidangnya yang kedua pada tanggal

- a. 18 Agustus 1945
- b. 22 Agustus 1945
- c. 5 Oktober 1945
- d. 19 Agustus 1945

18. Perhatikan gambar berikut!



Tokoh disamping merupakan orang yang mendengar berita menyerahnya Jepang tanpa syarat kepada Sekutu.

Tokoh tersebut adalah

- a. Adam Malik
- b. Syahrudin
- c. Sutan Syahrir
- d. Achmad Soebardjo

19. BPUPKI merupakan badan yang dibentuk Jepang dalam rangka memenuhi janjinya untuk memberikan kemerdekaan kepada Indonesia. BPUPKI resmi dibentuk pada tanggal

- a. 29 Maret 1945
- b. 29 April 1945
- c. 29 Mei 1945
- d. 1 Juni 1945

20. Bentrokan fisik yang terjadi antara pemuda Sumbawa dengan tentara Jepang terjadi di beberapa tempat yang antara lain

- a. Gempe, Sape dan Raba
- b. Sorong, Monokwari, Jayapura
- c. Maluku dan Tidore
- d. Balikpapan, Pontianak dan Kutaikertanegara

21. Terjadinya perobekan bendera Merah Putih Biru yang sering disebut dengan Insiden bendera terjadi pada tanggal

- a. 19 Agustus 1945
- b. 19 Oktober 1945
- c. 19 November 1945
- d. 19 September 1945



22. Naskah Proklamasi yang dibacakan pada Hari Kemerdekaan

- Indonesia merupakan hasil dari ketikkan tangan
- Sutan Syahrir
 - Sayuti Melik
 - Acmad Soebardjo
 - Latif Hendraningrat
23. Gubernur Sulawesi diawal kemerdekaan adalah
- Teuku Moh. Hasan
 - R. M Suryo
 - I Gusti Ketut Puja
 - Sam Ratulangi
24. Kepanjangan dari BPUPKI adalah
- Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia
 - Badan Penyidik Usaha Penjajahan Kemerdekaan Indonesia
 - Badab Penyelidik Usaha Perampasan Kemerdekaan Indonesia
 - Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kedaulatan Indonesia
25. Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan dikediaman Ir. Soekarno yang lebih tepatnya di
- Jalan Imam Bonjol No.1 Jakarta
 - Jalan Pemuda No. 56 Jakarta
 - Jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta
 - Jalan Kebayoran Lama No. 56 Jakarta
26. Peristiwa heroik di Makassar terjadi pada tanggal
- 19 Mei 1945
 - 19 Juni 1945
 - 19 Juli 1945
 - 19 Agustus 1945
27. Bentuk pemerintahan daerah di Indonesia diatur dalam
- Pancasila
 - UUD 1945
 - Peraturan Presiden
 - Naskah Proklamasi
28. Badan yang menggantikan tugas dari BPUPKI adalah
- BKR (Badan Keamanan Rakyat)
 - TKR (Tentara Keamanan Rakyat)

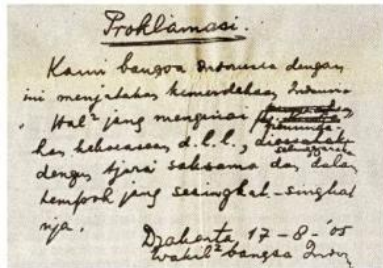
- c. API (Angkatan Pemuda Indonesia)
 - d. PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia)
29. Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada tanggal
- a. 24 Agustus 1945
 - b. 17 September 1945
 - c. 17 Agustus 1945
 - d. 7 September 1945
30. Pertempuran Lima Hari Semarang dilatarbelakangi oleh dua faktor, salah satunya adalah
- a. aksi mogok pegawai pemerintah dan perusahaan untuk menuntut Jepang menyerahkan kantornya kepada pihak Indonesia
 - b. kaburnya tentara Jepang yang akan dijadikan buruh
 - c. melucuti persenjataan tentara Jepang
 - d. mengibarkan bendera Merah Putih di depan markas Sekutu
31. Pada awal Kemerdekaan tugas presiden sementara waktu dibantu oleh
- a. Komite Nasional
 - b. Wakil Presiden
 - c. Perdana Menteri
 - d. Pembantu Presiden
32. Tujuan dari dibentuknya Badan Keamanan Rakyat adalah
- a. memelihara keharmonisan hubungan Jepang dengan Indonesia
 - b. memelihara keutuhan negara
 - c. memelihara keselamatan masyarakat serta merawat korban perang
 - d. menjaga keamanan rakyat dan Presiden
33. Menetapkan dua belas kementrian yang membantu presiden dan membagi wilayah republik Indonesia menjadi 8 provinsi merupakan hasil keputusan sidang
- a. PPKI yang ke-1
 - b. PPKI yang ke-2
 - c. PPKI yang ke-3
 - d. Presiden Republik Indonesia

34. Upaya yang dilakukan dalam menegakkan kedaulat RI di Bali selalu dihambat oleh pihak Jepang, hal ini menjadi pemicu terjadinya peristiwa heroik di Bali pada tanggal
- 26 September 1945
 - 6 Oktober 1945
 - 8 Oktober 1945
 - 13 Desember 1945
35. Surat kabar yang pertama kali menyebarkan berita Proklamasi adalah
- Sindo
 - Suara Merdeka
 - Soera Asia
 - Domei
36. Bendera Merah Putih yang dikibarkan di Hari Proklamasi Kemerdekaan merupakan hasil jahitan tangannya, dia juga merupakan istri dari Ir. Soekano yang bernama
- Fatmawati
 - Sukmawati
 - Megawati
 - Ratna Sarumpaet
37. Dalam rangka mengenang peristiwa Pertempuran Lima Hari Semarang, didirikanlah
- Monumen Nasional
 - Monumen Bandung Lautan Api
 - Monumen Tugu Muda
 - Monumen Pahlawan
38. Upacara pengibaran bendera Merah Putih di Palembang dilaksanakan pada tanggal
- 17 Agustus 1945
 - 8 Oktober 1945
 - 14 November 1945
 - 13 Desember 1945
39. API merupakan organisasi yang dibentuk oleh pemuda dan masyarakat Aceh dengan yang berarti
- Angkatan Pemuda Indonesia
 - Aksi Pemuda Indonesia
 - Angkatan Perang Indonesia
 - Angkatan Paskibra Indonesia

40. Peristiwa heroik di Aceh terjadi pada tanggal

- a. 26 Oktober 1945
- b. 19 September 1945
- c. 6 Oktober 1945
- d. 8 Oktober 1945

41. Perlihatkan gambar berikut!



Gambar disamping merupakan Naskah Proklamasi yang ditulis tangan oleh

a. Drs. Moh. Hatta

- b. Achmad Soebardjo
- c. Ir. Soekarno
- d. Sayuti Melik

42. Orang yang mengibarkan Bendera Merah Putih di Hari Kemerdekaan antara lain

- a. Latif Hendraningrat, Suhud dan S.K Trimurti
- b. Latif Hendraningrat, Suhud dan Fatmawati

- c. Latif Hendraningrat, Suhud, dan Ahmad Subardjo
- d. Latif Hendraningrat, Fatmawati dan Sutan Syahrir

43. Cikal bakal TNI adalah bermula dari pembentukan BKR yang diresmikan pada tanggal

- a. 22 Oktober 1945
- b. 22 September 1945
- c. 22 Desember 1945
- d. 22 Agustus 1945

44. Naskah proklamasi dirumuskan oleh

- a. Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Laksamana Maeda
- b. Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Sayuti Melik
- c. Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Fatmawati
- d. Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Achmad Soebardjo

45. Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia atau yang biasa disingkat PPKI dibentuk pada tanggal

- a. 29 April 1945
- b. 7 Agustus 1945
- c. 17 Agustus 1945
- d. 18 Agustus 1945

46. Sidang PPKI yang ketiga dilaksanakan pada tanggal
- 29 Mei 1945
 - 22 Agustus 1945
 - 19 September 1945
 - 13 Desember 1945
47. Terbentuknya organisasi ketentaraan yang bernama Tentara Keamanan Rakyat (TKR) ditandai dengan keluarnya Maklumat Pemerintah pada tanggal
- 5 Oktober 1945
 - 5 September 1945
 - 5 November 1945
 - 5 Desember 1945
48. Penyebaran berita Proklamasi Kemerdekaan dilakukan dengan berbagai cara. Penyebaran yang dilakukan melalui radio dibantu oleh Wartawan Kantor Berita Domei yang bernama
- Sutan Syahrir
 - B. Palenewen
 - F. Wuz
 - Syahrudin
49. Ketua dari BPUPKI adalah
- Ir. Soekarno
 - Radjiman Widyodiningrat
 - Raden Pandji Soeroso
 - R. M Kartosuwiryo
50. Wakil dari PPKI adalah
- Mr. A.A Maramis
 - Moh. Yamin
 - Drs. Moh. Hatta
 - Achmad Soebardj

LAMPIRAN 27

KUNCI JAWABAN UJICOBA SOAL

Satuan Pendidikan : SDN Mangkang Kulon 02

Muatan Pembelajaran : IPS

Kelas : V

Materi Pokok : Peristiwa Kebagsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan

No.	Jawaban	No.	Jawaban	No.	Jawaban	No.	Jawaban	No.	Jawaban
1.	C	11.	C	21.	D	31.	A	41.	C
2.	A	12.	A	22.	B	32.	C	42.	A
3.	B	13.	C	23.	D	33.	B	43.	D
4.	A	14.	B	24.	A	34.	D	44.	D
5.	D	15.	D	25.	C	35.	C	45.	B
6.	D	16.	A	26.	D	36.	A	46.	B
7.	A	17.	D	27.	B	37.	C	47.	A
8.	C	18.	C	28.	D	38.	B	48.	D
9.	B	19.	B	29.	C	39.	A	49.	B
10.	D	20.	A	30.	B	40.	C	50.	C

Pedoman Penskoran Tes Ujicoba

- Soal berbentuk pilihan ganda, setiap jawaban benar mendapat skor 1 dan skor 0 untuk jawaban salah.
- Jadi skor maksimal adalah 50 dan skor minimal adalah 0

$$\text{Nilai} = \frac{S}{ST} \times 100$$

(Arikunto, 2012: 188)

Keterangan:

S = Skor

St = Skor Maksimal

LAMPIRAN 28

HASIL UJI COBA SOAL

LEMBAR JAWAB SOAL UJI COBA

Nama : CELO Manggolo
 Kelas : UI
 No. Presensi : 34

No.	Jawaban			
1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

No.	Jawaban			
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

No.	Jawaban			
21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D
26.	A	B	C	D
27.	A	B	C	D
28.	A	B	C	D
29.	A	B	C	D
30.	A	B	C	D

No.	Jawaban			
31.	A	B	C	D
32.	A	B	C	D
33.	A	B	C	D
34.	A	B	C	D
35.	A	B	C	D
36.	A	B	C	D
37.	A	B	C	D
38.	A	B	C	D
39.	A	B	C	D
40.	A	B	C	D

No.	Jawaban			
41.	A	B	C	D
42.	A	B	C	D
43.	A	B	C	D
44.	A	B	C	D
45.	A	B	C	D
46.	A	B	C	D
47.	A	B	C	D
48.	A	B	C	D
49.	A	B	C	D
50.	A	B	C	D

B = 22

44

LEMBAR JAWAB SOAL UJI COBA

Nama : Aisyah Karima Zahma Hanna
 Kelas : VI (enam)
 No. Presensi : 01

No.	Jawaban			
1.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
5.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
8.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
9.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

No.	Jawaban			
11.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
12.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
13.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
14.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
15.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
16.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
17.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
18.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
19.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

No.	Jawaban			
21.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
22.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
23.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
25.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
26.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
27.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
28.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
29.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
30.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

No.	Jawaban			
31.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
32.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
33.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
34.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
35.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
36.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
37.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
38.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
39.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
40.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

No.	Jawaban			
41.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
42.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
43.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
44.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
45.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
46.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
47.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
48.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
49.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
50.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D

B = 26

52

LAMPIRAN 29

ANALISIS VALIDITAS, RELIABILITAS, INDEKS KESUKARAN, DAN DAYA PEMBEDA SOAL

No	Nama Siswa	No Butir Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	UCS1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
2	UCS2	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0
3	UCS3	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1
4	UCS4	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
5	UCS5	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0
6	UCS6	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
7	UCS7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
8	UCS8	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	UCS9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
10	UCS10	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
11	UCS11	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
12	UCS12	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0
13	UCS13	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1
14	UCS14	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
15	UCS15	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
16	UCS16	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0
17	UCS17	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1
18	UCS18	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1
19	UCS19	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0
20	UCS20	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1
21	UCS21	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1
22	UCS22	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1
23	UCS23	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
24	UCS24	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1

25	UCS25	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0
26	UCS26	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	UCS27	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
28	UCS28	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0
29	UCS29	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
30	UCS30	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0
31	UCS31	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0
32	UCS32	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
33	UCS33	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1
34	UCS34	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0
Jumlah Benar		10	10	15	18	12	16	7	8	17	20	12	17	19	14	24	16	10	17	19	18
Validitas	r hitung	0,596	0,638	0,266	0,345	0,443	0,354	0,044	0,453	0,469	0,433	0,362	0,178	0,385	0,395	0,497	0,374	-0,036	0,527	0,372	0,352
	r tabel	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339
	Keterangan	valid	valid	tdk valid	valid	valid	valid	tdk valid	valid	valid	valid	valid	tdk valid	valid	valid	valid	valid	tdk valid	valid	valid	valid
Reliabilitas	N	34																			
	n-1	33																			
	n/n-1	1,026																			
	P	0,294	0,294	0,294	0,441	0,529	0,353	0,471	0,206	0,235	0,500	0,588	0,353	0,500	0,559	0,412	0,647	0,471	0,294	0,500	0,559
	Q	0,706	0,706	0,706	0,559	0,471	0,647	0,529	0,794	0,765	0,500	0,412	0,647	0,500	0,441	0,588	0,353	0,529	0,706	0,500	0,441
	p*q	0,208	0,208	0,208	0,247	0,249	0,228	0,249	0,163	0,180	0,250	0,242	0,228	0,250	0,247	0,242	0,228	0,249	0,208	0,250	0,247
	Σpq	11,31																			
	St ²	82,61																			
	(st ² -Σpq)/st ²	0,863																			
	R	0,889																			
Keterangan	Sangat tinggi																				
Indeks Kesukaran	B	10	10	15	18	12	16	7	8	17	20	12	17	19	14	22	16	10	17	19	18
	P	0,294	0,294	0,441	0,529	0,353	0,471	0,206	0,235	0,500	0,588	0,353	0,500	0,559	0,412	0,647	0,471	0,294	0,500	0,559	0,529
Daya Pembeda	keterangan	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang
	Pa	0,529	0,588	0,529	0,706	0,471	0,647	0,235	0,412	0,647	0,706	0,471	0,529	0,647	0,529	0,824	0,647	0,294	0,706	0,706	0,647
	Pb	0,059	0	0,353	0,353	0,235	0,294	0,176	0,059	0,353	0,471	0,235	0,471	0,294	0,471	0,294	0,471	0,294	0,294	0,412	0,412
	D	0,471	0,588	0,176	0,353	0,235	0,353	0,059	0,353	0,294	0,235	0,235	0,059	0,176	0,235	0,353	0,353	0	0,412	0,294	0,235
Kesimpulan	Keterangan	Baik	Baik	Kurang	Cukup	Cukup	Cukup	Kurang	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Kurang	Kurang	Cukup	Cukup	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	Cukup
	No Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Kesimpulan	Keterangan	dipakai	dipakai	tidak dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	tidak dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	tidak dipakai	tidak dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	tidak dipakai	dipakai	dipakai	dipakai

No	Nama Siswa	No Butir Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	UCS1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0
2	UCS2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
3	UCS3	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
4	UCS4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0
5	UCS5	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
6	UCS6	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1
7	UCS7	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0
8	UCS8	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0
9	UCS9	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
10	UCS10	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
11	UCS11	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
12	UCS12	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
13	UCS13	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0
14	UCS14	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1
15	UCS15	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0
16	UCS16	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0
17	UCS17	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1
18	UCS18	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0
19	UCS19	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
20	UCS20	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
21	UCS21	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
22	UCS22	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0
23	UCS23	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
24	UCS24	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	2	0	1	1	1	1	0	0	0
25	UCS25	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0
26	UCS26	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
27	UCS27	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
28	UCS28	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
29	UCS29	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1

No	Nama Siswa	No Butir Soal									
		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
1	UCS1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1
2	UCS2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1
3	UCS3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	UCS4	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0
5	UCS5	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0
6	UCS6	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1
7	UCS7	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0
8	UCS8	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1
9	UCS9	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
10	UCS10	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1
11	UCS11	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
12	UCS12	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1
13	UCS13	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1
14	UCS14	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1
15	UCS15	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1
16	UCS16	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
17	UCS17	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
18	UCS18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	UCS19	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0
20	UCS20	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0
21	UCS21	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1
22	UCS22	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
23	UCS23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	UCS24	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0
25	UCS25	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
26	UCS26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	UCS27	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0
28	UCS28	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0
29	UCS29	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0

30	UCS30	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
31	UCS31	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1
32	UCS32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
33	UCS33	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
34	UCS34	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0
Jumlah Benar		14	7	4	17	13	15	10	11	10	16
Validitas	r hitung	0,408	0,404	0,162	0,372	0,535	0,390	0,376	0,365	0,213	0,354
	r tabel	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339	0,339
	Keterangan	valid	valid	tdk valid	valid	valid	valid	valid	valid	tdk valid	valid
Reliabilitas	N	34									
	n-1	33									
	n/n-1	1,026									
	P	0,294	0,412	0,206	0,118	0,500	0,382	0,441	0,294	0,324	0,294
	Q	0,706	0,588	0,794	0,882	0,500	0,618	0,559	0,706	0,676	0,706
	p*q	0,208	0,242	0,163	0,104	0,250	0,236	0,247	0,208	0,219	0,208
	$\sum pq$	11,31									
	St ²	82,61									
	(st ² - $\sum pq$)/st ²	0,863									
	R	0,889									
Keterangan	Sangat tinggi										
Indeks Kesukaran	B	14	7	4	17	13	15	10	11	10	16
	P	0,412	0,206	0,118	0,500	0,382	0,441	0,294	0,324	0,294	0,471
	keterangan	Sedang	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sukar	Sedang
Daya Pembeda	Pa	0,647	0,353	0,176	0,647	0,647	0,647	0,412	0,471	0,353	0,706
	Pb	0,176	0,059	0,059	0,353	0,118	0,235	0,176	0,176	0,235	0,235
	D	0,471	0,294	0,118	0,294	0,529	0,412	0,235	0,294	0,118	0,471
	Keterangan	Baik	Cukup	Kurang	Cukup	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Kurang	Baik
Kesimpulan	No Soal	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	Keterangan	dipakai	dipakai	tidak dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	tidak dipakai	dipakai

LAMPIRAN 30

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Satuan Pendidikan : SDN

Kelas/Semester : V/ Genap

Materi Pembelajaran : IPS

Materi Pokok : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan

PETUNJUK MENERJAKAN SOAL!

6. Tulislah identitas pada lembar yang telah disediakan
7. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
8. Kerjakan soal dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang dianggap paling benar.
9. Apabila ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang dianggap benar.

Contoh : Pilihan Semula : a ~~b~~ c dDibetulkan menjadi : a ~~b~~ c ~~d~~

10. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada Guru.

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban!

1. Perhatikan tabel dibawah ini!

No	Nama Provinsi	Gubernur
1.	Sumatera	Sam Ratulangi
2.	Jawa Barat	Teuku Moh. Hasan
3.	Jawa Tengah	R. Panji Surono
4.	Jawa Timur	Pangeran Muhammad Noor
5.	Sunda Kecil	J. Latuharhary
6.	Kalimantan	R.M Suryo

7.	Maluku	Gusti Ketut Puja
8.	Sulawesi	Sutardjo Kartohadikusumo

Dalam sidang PPKI yang kedua menghasilkan keputusan membagi wilayah Indonesia menjadi 8 provinsi. Dari data diatas, tabel yang menunjukkan pasangan provinsi dan gubernur yang tepat adalah tabel nomor

- a. 3
 - b. 5
 - c. 7
 - d. 8
2. Dalam bahasa Jepang PPKI sering dikenal dengan istilah
- a. *Dokuritsu Junbi Inkai*
 - b. *Dokuritsu Junbi Chosakai*
 - c. *Dokuritsu Junbi Tosakai*
 - d. *Dokuritsu Junbi Atakai*
3. Dalam rangka menyambut Hari Kemerdekaan, pada tanggal 19 Sepetember 1945 diadakan rapat besar yang bertempat di
-
- a. Lapangan Ikada
 - b. Lapangan Maguwo
 - c. Lapangan Merdeka
 - d. Lapangan Banteng
4. Sebagai aksi pembalasan Sekutu terhadap Jepang, Sekutu melakukan pengeboman terhadap Kota Hiroshima pada tanggal
- a. 18 Agustus 1945
 - b. 15 Agustus 1945
 - c. 6 agustus 1945
 - d. 9 Agustus 1945
5. Setelah peristiwa Kota Hiroshima dan Nagasaki di bom atom, pada tanggal 15 Agustus 1945 akhirnya Jepang
- a. melancarkan serangan balik terhadap Sekutu
 - b. menyerah tanpa syarat kepada Sekutu
 - c. mengangkat Ir. Soekarno menjadi ketua PPKI
 - d. melepaskan Indonesia sebagai tanah jajahannya

6. Istilah lain dari terjadinya kekosongan kekuasaan disebut

- a. *vacum cleaner*
- b. *vacum of spider*
- c. *vacum of power*
- d. *vacum of super*

7. Naskah Proklamasi yang dibacakan pada Hari Kemerdekaan Indonesia merupakan hasil dari ketikkan tangan

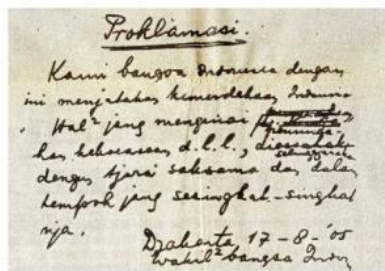


- a. Sutan Syahrir
- b. Sayuti Melik
- c. Acmad Soebardjo
- d. Latif Hendraningrat

8. Surat kabar yang pertama kali menyebarkan berita Proklamasi adalah

- a. Sindo
- b. Suara Merdeka
- c. Soera Asia
- d. Domei

9. Perlihatkan gambar berikut!



Gambar disamping merupakan Naskah Proklamasi yang ditulis tangan oleh

- a. Drs. Moh. Hatta
- b. Achmad Soebardjo
- c. Ir. Soekarno
- d. Sayuti Melik

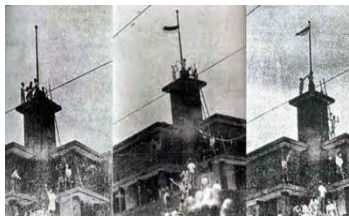
10. Perhatikan gambar berikut!



Tokoh disamping merupakan dokter yang gugur dalam Pertempuran Lima Hari Semarang yang bernama

- a. Soepomo
- b. Haryadi
- c. Sayuti Melik
- d. Kariadi

11. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar disamping merupakan gambaran dari peristiwa Insiden Bendera yang terjadi di Hotel Yamato Surabaya, peristiwa tersebut dilatarbelakangi oleh ...

- a. aksi mogok yang dilakukan oleh pegawai pemerintah dan perusahaan untuk menuntut Jepang
 - b. kaburnya para tentara Jepang yang akan dijadikan buruh pabrik
 - c. pengibaran bendera Merah Putih dan memakai Lencana Merah Putih sebagai upaya menegakkan kemerdekaan
 - d. pengibaran bendera Belanda di atap hotel yang berujung pada perobekan bendera menjadi Merah Putih
12. Badan yang menggantikan tugas dari BPUPKI adalah
- a. BKR (Badan Keamanan Rakyat)
 - b. TKR (Tentara Keamanan Rakyat)
 - c. API (Angkatan Pemuda Indonesia)
 - d. PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia)
13. Upaya yang dilakukan rakyat Bali dalam menegakkan kedaulatan negara yang merdeka selalu dihambat oleh pihak Jepang, hal ini menjadi pemicu terjadinya peristiwa heroik di Bali pada tanggal
- a. 26 September 1945
 - b. 6 Oktober 1945
 - c. 8 Oktober 1945
 - d. 13 Desember 1945
14. Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada tanggal
- a. 24 Agustus 1945
 - b. 17 September 1945
 - c. 17 Agustus 1945
 - d. 7 September 1945

15. Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan di kediaman Ir. Soekarno, lebih tepatnya di
- Jalan Imam Bonjol No.1 Jakarta
 - Jalan Pemuda No. 56 Jakarta
 - Jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta
 - Jalan Kebayoran Lama No. 56 Jakarta
16. Rakyat Indonesia menyambut kemerdekaan dengan
- kesedihan
 - kekecewaan
 - kehilangan
 - penuh kebahagiaan
17. Perbedaan pendapat antara golongan tua dan golongan muda terkait waktu proklamasi kemerdekaan Indonesia menjadi latarbelakang dari peristiwa
- Pertempuran Medan Area
 - Rengasdengklok
 - Perumusan Naskah Proklamasi
 - Pelucutan senjata oleh Jepang



18. Aksi mogok yang dilakukan oleh pegawai pemerintah dan perusahaan Jepang di Yogyakarta dengan tuntutan menyerahkan semua kantor yang di kuasai Jepang kepada pihak Indonesia. Hal tersebut memicu terjadinya peristiwa heroik di Yogyakarta pada tanggal

- 19 September 1945
- 15 Oktober 1945
- 6 Oktober 1945
- 26 September 1945

19. Dalam rangka mengenang peristiwa Pertempuran Lima Hari Semarang, didirikanlah monumen yang diberi nama



- Monumen Nasional
- Monumen Bandung Lautan Api

- c. Monumen Tugu Muda
- d. Monumen Pahlawan

20. Bendera Merah Putih yang dikibarkan di Hari Proklamasi Kemerdekaan



merupakan hasil jahitan tangan dari istri Ir. Soekarno yang bernama

- a. Fatmawati
 - b. Sukmawati
 - c. Megawati
 - d. Ratna Sarumpaet
21. Orang yang mengibarkan Bendera Merah Putih di Hari Kemerdekaan antara lain
- a. Latif Hendraniningrat, Suhud dan S.K Trimurti
 - b. Latif Hendraningrat, Suhud dan Fatmawati
 - c. Latif Hendraningrat, Suhud, dan Ahmad Subardjo
 - d. Latif Hendraningrat, Fatmawati dan Sutan Syahrir
22. Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia atau yang biasa disingkat PPKI dibentuk pada tanggal
- a. 29 April 1945
 - b. 7 Agustus 1945
 - c. 17 Agustus 1945
 - d. 18 Agustus 1945
23. Dalam rangka mempertahankan kekuasaan di Indonesia, Jepang memberikan janji kemerdekaan Indonesia pada tanggal
- a. 15 Agustus 1945
 - b. 16 Agustus 1945
 - c. 7 September 1945
 - d. 19 September 1945
24. Penyebaran berita Proklamasi Kemerdekaan dilakukan dengan berbagai cara diantaranya adalah melalui radio yang dibantu oleh Wartawan Kantor Berita Domei yang bernama
- a. Sutan Syahrir

- b. B. Palenewen
 - c. F. Wuz
 - d. Syahrudin
25. API merupakan organisasi yang dibentuk oleh pemuda dan masyarakat Aceh dengan yang berarti
- a. Angkatan Pemuda Indonesia
 - b. Aksi Pemuda Indonesia
 - c. Angkatan Perang Indonesia
 - d. Angkatan Paskibra Indonesia

LAMPIRAN 31

KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST DAN POSTTEST

No.	Jawaban	No.	Jawaban	No.	Jawaban
1.	A	11.	D	21.	A
2.	A	12.	D	22.	B
3.	A	13.	D	23.	C
4.	C	14.	C	24.	D
5.	B	15.	C	25.	A
6.	C	16.	D		
7.	B	17.	B		
8.	C	18.	D		
9.	C	19.	B		
10.	D	20.	A		

Pedoman Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{S}{ST} \times 100$$

(Arikunto, 2012: 188)

Keterangan:

S = Skor

St = Skor Maksimal

LAMPIRAN 32

HASIL PRETEST

LEMBAR JAWABAN
PRETEST

Nama : AHMAD K. HAKIM
 No. Absen : 1 (SOTU)
 Nama Sekolah : SMP N MANGKANG WETAN DI

Pertunjuk!

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d!

No.	Jawaban
1.	A B C D
2.	A B C D
3.	A B C D
4.	A B C D
5.	A B C D
6.	A B C D
7.	A B C D
8.	A B C D
9.	A B C D
10.	A B C D

No.	Jawaban
11.	A B C D
12.	A B C D
13.	A B C D
14.	A B C D
15.	A B C D
16.	A B C D
17.	A B C D
18.	A B C D
19.	A B C D
20.	A B C D

No.	Jawaban
21.	A B C D
22.	A B C D
23.	A B C D
24.	A B C D
25.	A B C D

B = 14
56

LEMBAR JAWABAN

PRETEST

Nama : Chika Aurora Setyan
 No. Absen : 07 (tujuh)
 Nama Sekolah : SDN Mengkang kulon 02

Pertunjuk!

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf

a, b, c atau d!

No.	Jawaban			
1.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
3.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
5.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
7.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
8.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
9.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
10.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

No.	Jawaban			
11.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
12.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
13.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
14.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
15.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
16.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
17.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
18.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
19.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
20.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

No.	Jawaban			
21.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
22.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
23.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
24.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
25.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

B = 14
56

LAMPIRAN 33

HASIL POSTTEST**LEMBAR JAWABAN
POSTTEST**

Nama : RAHAN
 No. Absen : 12
 Nama Sekolah : S.D.P. MAKANG WETAN ST

Pertunjuk!

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d!

No.	Jawaban			
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

No.	Jawaban			
11.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
13.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
14.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
17.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

No.	Jawaban			
21.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
25.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

100

LEMBAR JAWABAN
POSTTEST

Nama : hali nugroho S.
 No. Absen : 12
 Nama Sekolah : SDN Mentikany Kertan 2

Pertujuk!

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d!

No.	Jawaban			
1.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
3.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
4.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
5.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
6.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
7.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
8.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
9.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
10.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

No.	Jawaban			
11.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
12.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
13.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
14.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
15.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
16.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
17.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
18.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
19.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
20.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

No.	Jawaban			
21.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
22.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
23.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
24.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
25.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

88

LAMPIRAN 34

REKAPITULASI NILAI PRETEST DAN NILAI POSTEST SISWA**UJICOBA KELOMPOK KECIL**

No.	Identitas	Nilai <i>Pretest</i>	Keterangan	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1	A1	56	Tidak Tuntas	76	Tuntas
2	A2	56	Tidak Tuntas	72	Tidak Tuntas
3	A3	52	Tidak Tuntas	68	Tidak Tuntas
4	A4	56	Tidak Tuntas	88	Tuntas
5	A5	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
6	A6	60	Tidak Tuntas	84	Tuntas
7	A7	64	Tidak Tuntas	88	Tuntas
8	A8	82	Tuntas	100	Tuntas
9	A9	72	Tuntas	92	Tuntas

LAMPIRAN 35

ANALISIS UJI NORMALITAS KELOMPOK KECIL

Kelompok kecil		
No.	Nama	Nilai Pretest
1	A1	56
2	A2	56
3	A3	52
4	A4	56
5	A5	60
6	A6	60
7	A7	64
8	A8	84
9	A9	72

No.	X_i	Z_1	$F(Z_1)$	$S(Z_1)$	$F(Z_1)-S(Z_1)$	$[F(Z_1)-S(Z_1)]$
1	56	-0,6208441	0,267351103	0,1111111	0,156239991	0,156239991
2	56	-0,6208441	0,267351103	0,2222222	0,04512888	0,04512888
3	52	-1,0199582	0,153874152	0,3333333	-0,179459181	0,179459181
4	56	-0,6208441	0,267351103	0,4444444	-0,177093342	0,177093342
5	60	-0,22173	0,412262024	0,5555556	-0,143293532	0,143293532

6	60	-0,22173	0,412262024	0,6666667	-0,254404643	0,254404643
7	64	0,177384	0,570396624	0,7777778	-0,207381154	0,207381154
8	84	2,1729543	0,985108123	0,8888889	0,096219234	0,096219234
9	72	0,9756122	0,83537165	1	-0,16462835	0,16462835
x	62,222222					
s	10,022198					

L_o	0,254
L_{tabel}	0,271
Kriteria	Data Berdistribusi Normal

Kelompok kecil		
No.	Nama	Nilai Posttest
1	A1	76
2	A2	72
3	A3	68
4	A4	88
5	A5	80
6	A6	84
7	A7	88
8	A8	100
9	A9	92

No.	x_i	z_1	$F(z_1)$	$S(z_1)$	$F(z_1)-S(z_1)$	$[F(z_1)-S(z_1)]$
1	76	-0,700301	0,241869681	0,11111111	0,13075857	0,13075857
2	72	-1,0942203	0,136929191	0,22222222	-0,085293031	0,085293031
3	68	-1,4881396	0,068357045	0,33333333	-0,264976289	0,264976289
4	88	0,4814569	0,684904105	0,44444444	0,24045966	0,24045966
5	80	-0,3063817	0,379657029	0,55555556	-0,175898527	0,175898527
6	84	0,0875376	0,534877909	0,66666667	-0,131788758	0,131788758
7	88	0,4814569	0,684904105	0,77777778	-0,092873673	0,092873673
8	100	1,6632148	0,951865279	0,88888889	0,06297639	0,06297639
9	92	0,8753762	0,809315383	1	-0,190684617	0,190684617
X	83,111111					
S	10,154364					

L₀	0,265
L_{tabel}	0,271
Kriteria	Data Berdistribusi Normal

LAMPIRAN 36

ANALISIS UJI *T-TEST* KELOMPOK KECIL

Kelompok kecil			
No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	A1	56	76
2	A2	56	72
3	A3	52	68
4	A4	56	88
5	A5	60	80
6	A6	60	84
7	A7	64	88
8	A8	84	100
9	A9	72	92

Rata-rata Pretest	62,2222
Rata-rata Posttest	83,1111
S_1^2	11,1605
S_2^2	11,4568
S_1	3,3407
S_2	3,3848
r	0,8668866
t	12,03547

n	9
df	8
t tabel	2,119905
Kriteria	H ₀ Ditolak

LAMPIRAN 37

ANALISIS UJI N-GAIN KELOMPOK KECIL

Kelompok kecil					
No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	N-gain	Kriteria
1	A1	56	76	0,454545	Sedang
2	A2	56	72	0,363636	Sedang
3	A3	52	68	0,333333	Sedang
4	A4	56	88	0,727273	Tinggi
5	A5	60	80	0,6	Sedang
6	A6	60	84	0,5	Sedang
7	A7	64	88	0,666667	Sedang
8	A8	84	100	1	Tinggi
9	A9	72	92	0,714286	Tinggi

Nilai	Mean	N-Gain	Kriteria
Pretest	62,22222	1,071948	Tinggi
Posttest	83,11111		
Selisish rata-rata	20,88889		

LAMPIRAN 38

**REKAPITULASI NILAI PRETEST DAN NILAI POSTEST SISWA
UJICoba KELOMPOK BESAR**

No.	Identitas	Nilai <i>Pretest</i>	Keterangan	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1	B1	52	Tidak Tuntas	78	Tuntas
2	B2	48	Tidak Tuntas	72	Tidak Tuntas
3	B3	52	Tidak Tuntas	80	Tuntas
4	B4	44	Tidak Tuntas	68	Tidak Tuntas
5	B5	52	Tidak Tuntas	76	Tuntas
6	B6	52	Tidak Tuntas	80	Tuntas
7	B7	56	Tidak Tuntas	80	Tuntas
8	B8	52	Tidak Tuntas	80	Tuntas
9	B9	52	Tidak Tuntas	84	Tuntas
10	B10	56	Tidak Tuntas	80	Tuntas
11	B11	56	Tidak Tuntas	84	Tuntas
12	B12	64	Tidak Tuntas	88	Tuntas
13	B13	60	Tidak Tuntas	84	Tuntas
14	B14	60	Tidak Tuntas	84	Tuntas
15	B15	64	Tidak Tuntas	88	Tuntas
16	B16	60	Tidak Tuntas	92	Tuntas
17	B17	64	Tidak Tuntas	88	Tuntas
18	B18	68	Tidak Tuntas	92	Tuntas
19	B19	64	Tidak Tuntas	88	Tuntas
20	B20	64	Tidak Tuntas	88	Tuntas
21	B21	68	Tidak Tuntas	92	Tuntas
22	B22	72	Tidak Tuntas	96	Tuntas
23	B23	72	Tidak Tuntas	96	Tuntas
24	B24	76	Tuntas	100	Tuntas
25	B25	72	Tidak Tuntas	96	Tuntas
26	B26	72	Tidak Tuntas	100	Tuntas
27	B27	76	Tuntas	100	Tuntas
28	B28	76	Tuntas	100	Tuntas
29	B29	76	Tuntas	100	Tuntas
30	B30	76	Tuntas	96	Tuntas
31	B31	76	Tuntas	100	Tuntas
32	B32	80	Tuntas	100	Tuntas

LAMPIRAN 39

ANALISIS UJI NORMALITAS KELOMPOK BESAR

Pretest Skala Besar		
No.	Identitas	Nilai <i>Pretest</i>
1	B1	52
2	B2	48
3	B3	52
4	B4	44
5	B5	52
6	B6	52
7	B7	56
8	B8	52
9	B9	52
10	B10	56
11	B11	56
12	B12	64
13	B13	60
14	B14	60

15	B15	64
16	B16	60
17	B17	64
18	B18	68
19	B19	64
20	B20	64
21	B21	68
22	B22	72
23	B23	72
24	B24	76
25	B25	72
26	B26	72
27	B27	76
28	B28	76
29	B29	76
30	B30	76
31	B31	76
32	B32	80

No.	X1	Z1	F(Z1)	S(Z1)	F(Z1)-S(Z1)	[F(Z1)-S(Z1)]
1	52	-1,13903	0,127345	0,03125	0,09609533	0,09609533
2	48	-1,53521	0,062366	0,0625	-0,0001344	0,0001344
3	52	-1,13903	0,127345	0,09375	0,03359533	0,03359533
4	44	-1,9314	0,026717	0,125	-0,098283112	0,098283112
5	52	-1,13903	0,127345	0,15625	-0,02890467	0,02890467
6	52	-1,13903	0,127345	0,1875	-0,06015467	0,06015467
7	56	-0,74285	0,228788	0,21875	0,010037575	0,010037575
8	52	-1,13903	0,127345	0,25	-0,12265467	0,12265467
9	52	-1,13903	0,127345	0,28125	-0,15390467	0,15390467
10	56	-0,74285	0,228788	0,3125	-0,083712425	0,083712425
11	56	-0,74285	0,228788	0,34375	-0,114962425	0,114962425
12	64	0,049523	0,519749	0,375	0,144748762	0,144748762
13	60	-0,34666	0,364423	0,40625	-0,041827103	0,041827103
14	60	-0,34666	0,364423	0,4375	-0,073077103	0,073077103
15	64	0,049523	0,519749	0,46875	0,050998762	0,050998762
16	60	-0,34666	0,364423	0,5	-0,135577103	0,135577103
17	64	0,049523	0,519749	0,53125	-0,011501238	0,011501238
18	68	0,445707	0,672096	0,5625	0,109595681	0,109595681
19	64	0,049523	0,519749	0,59375	-0,074001238	0,074001238
20	64	0,049523	0,519749	0,625	-0,105251238	0,105251238
21	68	0,445707	0,672096	0,65625	0,015845681	0,015845681
22	72	0,841892	0,800076	0,6875	0,112575714	0,112575714

23	72	0,841892	0,800076	0,71875	0,081325714	0,081325714
24	76	1,238076	0,892156	0,75	0,142156066	0,142156066
25	72	0,841892	0,800076	0,78125	0,018825714	0,018825714
26	72	0,841892	0,800076	0,8125	-0,012424286	0,012424286
27	76	1,238076	0,892156	0,84375	0,048406066	0,048406066
28	76	1,238076	0,892156	0,875	0,017156066	0,017156066
29	76	1,238076	0,892156	0,90625	-0,014093934	0,014093934
30	76	1,238076	0,892156	0,9375	-0,045343934	0,045343934
31	76	1,238076	0,892156	0,96875	-0,076593934	0,076593934
32	80	1,63426	0,948898	1	-0,051102095	0,051102095
x	63,5					
s	10,09631					

L_o	0,153905
L_{tabel}	0,156624
Kriteria	Data Berdistribusi Normal

Posttest Skala Besar		
No.	Identitas	Nilai <i>Posttest</i>
1	B1	78
2	B2	72
3	B3	80
4	B4	68
5	B5	76
6	B6	80
7	B7	80
8	B8	80
9	B9	84
10	B10	80
11	B11	84
12	B12	88
13	B13	84
14	B14	84

15	B15	88
16	B16	92
17	B17	88
18	B18	92
19	B19	88
20	B20	88
21	B21	92
22	B22	96
23	B23	96
24	B24	100
25	B25	96
26	B26	100
27	B27	100
28	B28	100
29	B29	100
30	B30	96
31	B31	100
32	B32	100

No.	x1	z1	F(z1)	S(z1)	F(z1)- S(z1)	[F(z1)- S(z1)]
1	78	-1,14193	0,126742	0,03125	0,095492	0,095492
2	72	-1,79836	0,03606	0,0625	-0,02644	0,02644
3	80	-0,92311	0,177974	0,09375	0,084224	0,084224
4	68	-2,23599	0,012676	0,125	-0,11232	0,112324
5	76	-1,36074	0,086798	0,15625	-0,06945	0,069452
6	80	-0,92311	0,177974	0,1875	-0,00953	0,009526
7	80	-0,92311	0,177974	0,21875	-0,04078	0,040776
8	80	-0,92311	0,177974	0,25	-0,07203	0,072026
9	84	-0,48549	0,313665	0,28125	0,032415	0,032415
10	80	-0,92311	0,177974	0,3125	-0,13453	0,134526
11	84	-0,48549	0,313665	0,34375	-0,03009	0,030085
12	88	-0,04787	0,480912	0,375	0,105912	0,105912
13	84	-0,48549	0,313665	0,40625	-0,09259	0,092585
14	84	-0,48549	0,313665	0,4375	-0,12384	0,123835
15	88	-0,04787	0,480912	0,46875	0,012162	0,012162
16	92	0,389759	0,651643	0,5	0,151643	0,151643
17	88	-0,04787	0,480912	0,53125	-0,05034	0,050338
18	92	0,389759	0,651643	0,5625	0,089143	0,089143
19	88	-0,04787	0,480912	0,59375	-0,11284	0,112838
20	88	-0,04787	0,480912	0,625	-0,14409	0,144088
21	92	0,389759	0,651643	0,65625	-0,00461	0,004607

22	96	0,827383	0,79599	0,6875	0,10849	0,10849
23	96	0,827383	0,79599	0,71875	0,07724	0,07724
24	100	1,265008	0,897066	0,75	0,147066	0,147066
25	96	0,827383	0,79599	0,78125	0,01474	0,01474
26	100	1,265008	0,897066	0,8125	0,084566	0,084566
27	100	1,265008	0,897066	0,84375	0,053316	0,053316
28	100	1,265008	0,897066	0,875	0,022066	0,022066
29	100	1,265008	0,897066	0,90625	-0,00918	0,009184
30	96	0,827383	0,79599	0,9375	-0,14151	0,14151
31	100	1,265008	0,897066	0,96875	-0,07168	0,071684
32	100	1,265008	0,897066	1	-0,10293	0,102934
X	88,4375					
s	9,14026					

L₀	0,15164267
L_{tabel}	0,15662415
Kriteria	Data Berdistribusi Normal

LAMPIRAN 40

ANALISIS UJI *T-TEST* KELOMPOK BESAR

No.	Identitas	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	B1	52	78
2	B2	48	72
3	B3	52	80
4	B4	44	68
5	B5	52	76
6	B6	52	80
7	B7	56	80
8	B8	52	80
9	B9	52	84
10	B10	56	80
11	B11	56	84
12	B12	64	88
13	B13	60	84
14	B14	60	84
15	B15	64	88

16	B16	60	92
17	B17	64	88
18	B18	68	92
19	B19	64	88
20	B20	64	88
21	B21	68	92
22	B22	72	96
23	B23	72	96
24	B24	76	100
25	B25	72	96
26	B26	72	100
27	B27	76	100
28	B28	76	100
29	B29	76	100
30	B30	76	96
31	B31	76	100
32	B32	80	100

Rata-rata Pretest	63,5000
Rata-rata Posttest	88,4375
S_1^2	101,9354839
S_2^2	83,54435
S_1	1,784792389
S_2	1,615784976
r	0,967222111
t	53,45737
n	32
df	31
t tabel	1,998972
Kriteria	H_0 Ditolak

LAMPIRAN 41

ANALISIS UJI N-GAIN KELOMPOK BESAR

No.	Identitas	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	N-Gain	Keterangan
1	B1	52	78	0,351351351	sedang
2	B2	48	72	0,315789474	sedang
3	B3	52	80	0,388888889	sedang
4	B4	44	68	0,315789474	sedang
5	B5	52	76	0,315789474	sedang
6	B6	52	80	0,388888889	sedang
7	B7	56	80	0,315789474	sedang
8	B8	52	80	0,388888889	sedang
9	B9	52	84	0,470588235	sedang
10	B10	56	80	0,315789474	sedang
11	B11	56	84	0,388888889	sedang
12	B12	64	88	0,315789474	sedang
13	B13	60	84	0,315789474	sedang
14	B14	60	84	0,315789474	sedang
15	B15	64	88	0,315789474	sedang
16	B16	60	92	0,470588235	sedang
17	B17	64	88	0,315789474	sedang
18	B18	68	92	0,315789474	sedang

19	B19	64	88	0,315789474	sedang
20	B20	64	88	0,315789474	sedang
21	B21	68	92	0,315789474	sedang
22	B22	72	96	0,315789474	sedang
23	B23	72	96	0,315789474	sedang
24	B24	76	100	0,315789474	sedang
25	B25	72	96	0,315789474	sedang
26	B26	72	100	0,388888889	sedang
27	B27	76	100	0,315789474	sedang
28	B28	76	100	0,315789474	sedang
29	B29	76	100	0,315789474	sedang
30	B30	76	96	0,25	rendah
31	B31	76	100	0,315789474	sedang
32	B32	80	100	0,25	rendah

Nilai	Mean	N-Gain	Kriteria
Pretest	63,5	0,333885646	sedang
Posttest	88,4375		
Selisih rata-rata	24,9375		

LAMPIRAN 42

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 DINAS PENDIDIKAN
 KECAMATAN TUGU
SD NEGERI MANGKANG KULON 02
 Jl. Raya Walisongo KM. 15 Kota Semarang Telp. (024) 8663155

SURAT KETERANGAN

No. 423.G / 071 / 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tukijo, S.Pd.SD
 Jabatan : Kepala SD Negeri Mangkang Kulon 02
 NIP : 196509231992011001

menerangkan bahwa yang namanya tercantum dibawah ini:

Nama : Evi Meliawati
 NIM : 1401416013

mahasiswa jurusan S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, benar-benar telah melakukan penelitian di kelas V SD Negeri Mangkang Kulon 02 pada tanggal 15 Febuari 2020 s.d. selesai dalam rangka menyelesaikan tugas akhir skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 28 Februari 2020



Tukijo, S.Pd.SD

NIP 196509231992011001



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI MANGKANG WETAN 01**

Alamat : Jalan Laut Mangunharjo Semarang 50156 Telp . 024 - 8666101

e-mail: sdmangkangwetan.01@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. 423.6 / 043 / 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Umi Baroroh, S.Pd.
Jabatan : Kepala SD Negeri Mangkang Wetan 01
NIP : 19710421 200212 2 003

menerangkan bahwa yang namanya tercantum dibawah ini:

Nama : Evi Meliawati
NIM : 1401416013

mahasiswa jurusan S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, benar-benar telah melakukan penelitian di kelas V SD Negeri Mangkang Wetan 01 pada tanggal 15 Febuari 2020 s.d. selesai dalam rangka menyelesaikan tugas akhir skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 20 Febuari 2020

Kepala SD Negeri Mangkang Wetan 01



Umi Baroroh, S.Pd.

NIP. 19710421 200212 2 003

LAMPIRAN 43

DOKUMENTASI



Pra Penelitian



Ujicoba Kelompok Kecil





Ujicoba Kelompok Besar