



**PENGEMBANGAN MEDIA *MICROSOFT SWAY*  
BERBANTUAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V  
SD N 1 BABAKAN PURBALINGGA**

**SKRIPSI**  
diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan

Oleh:  
**Irma Nur Khasanah**  
**1401417233**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2021**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Microsoft Sway* Berbantuan Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Babakan”, karya

nama : Irma Nur Khasanah

NIM : 1401417233

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Semarang, 31 Agustus 2021

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD



Drs. Isa Ansori, S.Pd., M.Pd  
NIP. 196008201987031003

Dosen Pembimbing



Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198506062009122007

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Microsoft Sway Berbantuan Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Babakan", karya

nama : Irma Nur Khasanah

NIM : 1401417233

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin tanggal 27 September 2021

Semarang, 27 September 2021

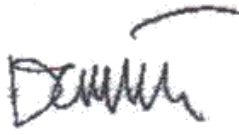
### Panitia Ujian

Ketua,



  
Farid Ahnadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
NIP 197701262008121003

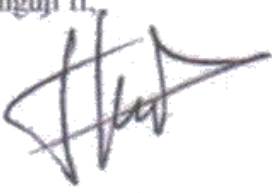
Sekretaris,

  
Dr. Deni Detiawan, S.Sn., M.Hum  
NIP 198005052008011015

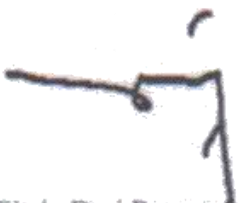
Penguji I,

  
Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19590511987031001

Penguji II,

  
Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.  
NIP 195612011987031001

Penguji III,

  
Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198506062009122007

## SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI DALAM PENULISAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Irma Nur Khasanah

NIM : 1401417233

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pengembangan Media Microsoft Sway Berbantuan Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Babakan Purbalingga” telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi (sinta), dan 20 artikel dari jurnal nasional.

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

Diketahui Oleh,  
Ketua Jurusan PGSD



Drs. Isa Ansori, S.Pd., M.Pd  
NIP. 196008201987031003

Semarang, 30 Agustus 2021  
Pembuat Pernyataan,

A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Irma Nur Khasanah', written in a cursive style.

Irma Nur Khasanah  
NIM. 1401417233

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Irma Nur Khasanah

NIM : 1401417233

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

Judul : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway  
Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan  
Pembelajaran IPS Kelas V SDN 1 Babakan Purbalingga*

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya peneliti,  
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, 31 Agustus 2021

Peneliti,



Irma Nur Khasanah

NIM 1401417233

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. Microsoft sway berbantuan video di masa pandemi ini menjadi solusi dari keterikatan ruang dan waktu pada kegiatan pembelajaran.
2. Internet memudahkan kegiatan pembelajaran menjadi fleksibel.

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Bapak Priyatno dan Ibu Surati yang telah memberikan dukungan moril dan materiil kepada peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir ini;
2. Almamater, Universitas Negeri Semarang.

## ABSTRAK

**Nur, Irma Khasanah**, 2021. *Pengembangan Media Microsoft Sway Berbantuan Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Babakan Purbalingga*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd., M. Pd. 425 halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan hasil belajar IPS yang rendah, dapat disebabkan karena media pembelajaran kurang inovatif dan rendahnya antusias siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran daring. Siswa memerlukan media yang inovatif agar dapat memahami materi faktor-faktor kedatangan bangsa barat di Indonesia. Tujuan penelitian ini yaitu (1) mengembangkan desain microsoft sway berbantuan video; (2) mendeskripsikan kelayakan media *microsoft sway* berbantuan video; (3) menguji keefektifan media *microsoft sway* berbantuan video sebagai media pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono dengan 8 langkah. Populasi dalam penelitian ini adalah SDN 1 Babakan, sedangkan sampel dalam penelitian ini kelas V SDN 1 Babakan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data produk, analisis data awal dan data akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *microsoft sway* berbantuan video berhasil dikembangkan, layak digunakan dinyatakan oleh ahli materi sebesar 86% (sangat layak) dan ahli media sebesar 100% (sangat layak). Berdasarkan perhitungan uji t pada *pretest* dan *posttest* dengan rumus *paired sample t-test* (Sugiyono, 2016: 274) memperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 9,212 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,052 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  diterima dengan perolehan *N-Gain* sebesar 0,46946 dengan kriteria sedang.

Simpulan dari penelitian ini yaitu media *microsoft sway* berbantuan video berhasil dikembangkan, layak digunakan, serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media *microsoft sway* berbantuan video dapat diterapkan pada muatan pembelajaran yang lain sebagai media pembelajaran inovatif. Saran pada penelitian ini yaitu dapat menjadi salah satu media ajar yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPS pada materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan di Indonesia maupun untuk muatan pembelajaran lain yang lebih inovatif.

**Kata kunci:** IPS; *Micorosoft Sway*; Video.

## **PRAKATA**

Puji syukur ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Microsoft Sway Berbantuan Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Babakan Purbalingga”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan melaksanakan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberi ijin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberi ijin penelitian.
4. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd., M. Pd., Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd., Penguji 1 yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji skripsi yang telah peneliti lakukan.
6. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd., Penguji 2 yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji skripsi yang telah peneliti lakukan.
7. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama menuntut ilmu.
8. Tenaga kependidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah membantu peneliti menyiapkan administrasi.
9. Sutaryo, S.Pd.SD., Kepala Sekolah SDN 1 Babakan yang telah memberi ijin untuk melakukan penelitian.



10. Iin Wijanarti., S, Pd., Kepala SDN 1 Sinduraja yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
11. Nisa Azmillah S.Pd., Guru kelas SDN 1 Babakan yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
12. Fajar Ayu Sahputri, S.Pd., Guru kelas SDN 1 Sinduraja yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapat balasan pahala dan kebaikan dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala.

Semarang, 30 Agustus 2021

Peneliti,



Irma Nur Khasanah

NIM 1401417233

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFYAT GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Kerangka Teori.....	7
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	7
2.1.2 Hakikat <i>E-Learning</i> .....	10
2.1.3 Hakikat Bahan Ajar .....	12
2.1.4 Hakikat Media dalam Pembelajaran .....	14
2.1.5 Hakikat <i>Microsoft Sway</i> .....	17
2.1.6 Hakikat Video .....	19

2.1.7	Hakikat Pendidikan IPS di Sekolah Dasar .....	27
2.1.8	Hakikat Hasil Belajar .....	33
2.2	Kajian Empiris .....	35
2.3	Kerangka Berpikir .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>30</b>
3.1	Desain Penelitian.....	39
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
3.3	Prosedur Penelitian .....	40
3.4	Data Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	44
3.5	Variabel Penelitian .....	46
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	46
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	47
3.8	Uji Kelayakan, Uji Validasi, dan Uji Reliabilitas .....	49
3.8.1	Uji Kelayakan.....	49
3.8.2	Uji Validitas .....	51
3.8.3	Uji Reliabilitas.....	53
3.8.4	Tingkat kesukaran .....	54
3.8.5	Daya Beda .....	55
3.9	Teknik Analisis Data.....	56
3.9.1	Analisis Data Produk.....	56
3.9.2	Analisis Data Awal.....	58
3.9.2.1	Uji Normalitas .....	58
3.9.3	Analisis Data Akhir .....	59
3.9.3.1	<i>T-Test</i> .....	59
3.9.3.2	Uji Peningkatan Rata-rata .....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>61</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	61
4.1.1	Perancangan Produk.....	61
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....	61
4.1.1.2	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa .....	64
4.1.2	Hasil Produk.....	66

4.1.2.1 <i>Prototype Media Microsoft Sway</i> .....	67
4.1.2.2 <i>Desain Pengembangan Media Microsoft Sway</i> .....	68
4.1.2.3 <i>Hasil Penilaian Kelayakan Media Microsoft Sway</i> .....	76
4.1.2.4 <i>Revisi Desaim Media Pembelajaran Microsoft Sway</i> .....	78
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk .....	78
4.1.3.1 Uji Coba Produk Skala Kecil .....	79
4.1.3.2 Uji Coba Produk Pemakaian .....	84
4.1.4 Analisis Data .....	85
4.1.4.1 Analisis Data Awal.....	85
4.1.4.2 Analisis Data Akhir .....	85
4.2 Pembahasan .....	87
4.2.1 Pengembangan <i>Media Microsoft Sway</i> .....	87
4.2.2 <i>Kelayakan Media Microsoft Sway</i> .....	89
4.2.3 <i>Keefektifan Media Microsoft Sway</i> .....	90
4.3 Implikasi Penelitian.....	91
4.3.1 Implikasi Teoritis .....	91
4.3.2 Implikasi Praktis.....	91
4.3.3 Implikasi Pedagogis .....	91
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>93</b>
5.1 Simpulan.....	93
5.2 Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>100</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rancangan Awal Pengembangan Media Pembelajaran.....	20
Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1 .....	21
Tabel 2.3 Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2.....	23
Tabel 2.4 Kriteria Penilaian Kelayakan Isi .....	25
Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan .....	26
Tabel 2.6 Kompetensi Dasar .....	23
Tabel 2.7 Indikator.....	24
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	46
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media .....	50
Tabel 3.3 Kriteria Angket tanggapan guru dan siswa .....	51
Tabel 3.4 Analisis Validitas Soal Uji Coba .....	53
Tabel 3.5 Kriteria Koefisien Korelasi .....	54
Tabel 3.6 Hasil Reliabilitas Instrumen Ujicoba .....	54
Tabel 3.7 Pembagian kategori Tingkat Kesukaran .....	54
Tabel 3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	55
Tabel 3.9 Klasifikasi Daya Pembeda .....	56
Tabel 3.10 Hasil Analisis Daya Beda Uji Coba Soal.....	56
Tabel 3.11 Soal Instrumen Penelitian .....	56
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media.....	57
Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media.....	58
Tabel 3.14 Interpretasi Indeks <i>Gain</i> .....	60
Tabel 4.1 Hasil Kebutuhan Guru Terhadap Media <i>Microsoft Sway</i> .....	61
Tabel 4.2 Rekapitulasi Kebutuhan Siswa Terhadap Media Micosoft Sway Berbantuan Video.....	65
Tabel 4.3 <i>Protoype</i> Media <i>Microsoft Sway</i> .....	67
Tabel 4.4 Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi .....	76
Tabel 4.5 Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media .....	77
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa .....	79

Tabel 4.7 Rekapitulasi Perolehan Angket Tanggapan Siswa.....	81
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba	
Kelompok Kecil .....	82
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru .....	83
Tabel 4.10 Hasil Belajar IPS Pada Uji Coba Skala Besar .....	84
Tabel 4.11 Hasil dari uji perbedaan rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ( <i>t-test</i> ).....	86
Tabel 4.12 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram ketuntasan hasil belajar .....	3
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	38
Gambar 3.1 Langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Borg and Gall.	40
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....	50
Gambar 3.3 Desain Eksperimen (before-after) .....	51
Gambar 4.1 Tampilan Sampul Media Pembelajaran .....	69
Gambar 4.2 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran.....	69
Gambar 4.3 Tampilan Kompetensi Inti.....	70
Gambar 4.4 Tampilan Kompetensi Dasar .....	70
Gambar 4.5 Tampilan Indikator .....	71
Gambar 4.6 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	71
Gambar 4.7 Tampilan Judul .....	72
Gambar 4.8 Tampilan Pendahuluan Materi .....	72
Gambar 4.9 Tampilan Penjelasan Materi.....	73
Gambar 4.10 Tampilan Lembar Kerja .....	74
Gambar 4.11 Tampilan Soal Evaluasi.....	75
Gambar 4.12 Tampilan Daftar Pustaka.....	75
Gambar 4.13 Diagram Perolehan Skor Oleh Ahli Materi.....	77
Gambar 4.14 Diagram Perolehan Skor Oleh Ahli Media .....	78
Gambar 4.15 Diagram Hasil Angket Tanggapan Uji Coba Skala Kecil.....	81
Gambar 4.16 Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Kecil.	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	101
Lampiran 2. Daftar Nilai Siswa Kelas V Sdn 1 Babakan .....	103
Lampiran 3. Hasil Wawancara Data Awal.....	105
Lampiran 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	108
Lampiran 5. Instrumen Angket Kebutuhan Guru .....	110
Lampiran 6. Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	114
Lampiran 7. Kisi – Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa.....	118
Lampiran 8. Instrumen Angket Kebutuhan Siswa .....	120
Lampiran 9. Hasil Angket Kebutuhan Siswa .....	123
Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	126
Lampiran 11. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi .....	128
Lampiran 12. Instrumen Kelayakan Isi Materi Untuk Ahli Materi .....	129
Lampiran 13. Hasil Instrumen Penilaian Kelayakan Isi Materi.....	132
Lampiran 14. Analisis Angket Validasi Materi .....	135
Lampiran 15. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Media.....	137
Lampiran 16. Instrumen Penilaian Validasi Desain Media .....	138
Lampiran 17. Hasil Instrumen Penilaian Validasi Desain Media .....	142
Lampiran 18. Analisis Angket Validasi Ahli Media.....	144
Lampiran 19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Uji Coba .....	146
Lampiran 20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Uji Pemakaian.....	156
Lampiran 21. Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	320
Lampiran 22. Soal Uji Coba.....	321
Lampiran 23. Kunci Jawaban.....	332
Lampiran 24 Pedoman Penskoran Tes Uji Coba .....	334
Lampiran 25 Validitas Tes Uji Coba .....	335
Lampiran 26 Reliabilitas Soal Uji Coba .....	339
Lampiran 27 Tingkat Kesukaran.....	343
Lampiran 28 Daya Beda.....	374
Lampiran 29 Kisi-Kisi <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	351



Lampiran 30 Soal Pre Test & Post Test .....	353
Lampiran 31 Kunci Jawaban.....	360
Lampiran 32 Pedoman Penskoran Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	362
Lampiran 33 Daftar Nama Siswa Soal Uji Coba .....	365
Lampiran 34 Daftar Nama Siswa Kelompok Kecil .....	364
Lampiran 35 Daftar Nama Siswa Uji Coba Kelompok Besar .....	365
Lampiran 36 Hasil Belajar Soal Uji Coba.....	366
Lampiran 37 Rekapitulasi Hasil Belajar Soal Uji Coba.....	368
Lampiran 38 Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Kecil .....	369
Lampiran 39 Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Kecil .....	.....
Lampiran 40 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	371
Lampiran 41 Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Besar .....	372
Lampiran 42 Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Besar.....	373
Lampiran 43 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	374
Lampiran 44 Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	375
Lampiran 45 Uji Normalitas <i>Posttest</i> .....	376
Lampiran 46 Uji Perbedaan Rata-Rata ( <i>T-Test</i> ).....	377
Lampiran 47 Uji Peningkatan Rata-Rata ( <i>N-Gain</i> ).....	379
Lampiran 48 Angket Tanggapan Guru Terhadap Desain Media ajar .....	381
Lampiran 49 Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Pembelajaran .....	387
Lampiran 50 Surat Tugas Ahli Materi .....	393
Lampiran 51 Surat Tugas Ahli Media.....	394
Lampiran 52 Surat Ijin Observasi SDN 01 Babakan .....	395
Lampiran 53 Surat Ijin Melakukan Penelitian .....	396
Lampiran 54 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	398
Lampiran 55 Dokumentasi.....	400

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia nomor 20 pasal 3 tentang fungsi pendidikan nasional menyatakan bahwa

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

Sesuai fungsi pendidikan nasional, bahwa dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak siswa memerlukan pendukung dari guru, kepala sekolah dan lingkungan yang kreatif (Yani,dkk 2021: 98). Salah satu upaya guru dalam kegiatan belajar yaitu menciptakan atmosfer pembelajaran yang nyaman dan dapat dinikmati oleh siswa.

Salah satu upaya untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang baik dapat dilakukan dengan memilih media pembelajaran bahasa yang baik (Putri 2018: 5). Cahyo (2017: 5) media merupakan sarana yang digunakan dari pengirim informasi untuk memberikan pesan kepada penerima informasi sehingga menumbuhkan minat siswa saat belajar. Media dapat menarik dan meningkatkan konsentrasi siswa terhadap muatan pelajaran yang berkaitan dengan arti visual serta teks materi pelajaran sebagai fungsi afeksi (Cahyo 2017: 8). Media pembelajaran menyampaikan pesan berupa bahan ajar. Bahan ajar adalah suatu informasi pengetahuan yang dapat dipelajari (Benny 2009: 1.17). Hasil belajar yang rendah menandakan kurangnya wawasan siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga diperlukan media untuk menghasilkan konsep mengajar yang baik.

Budi Usodo dalam Khoirul (2017: 126) beragumen bahwa *microsoft sway* adalah sarana yang dapat digunakan untuk memutar persentase secara online dengan link yang telah dibagikan kepada penerima. Pengguna perlu memiliki akun dengan memasukkan email menggunakan *outlook.com* untuk dapat membuat persentase dengan template desain yang dapat dipilih oleh pembuat. Menurut Lannueardy (dalam Khoirul 2017: 127) *microsoft Sway* dikategorikan sebagai software untuk membuat sebuah produk sebagai alat presentasi yang dioperasikan secara online dengan menggunakan suara, teks dan gambar dan video. Media berbasis *microsoft sway* diharapkan mampu menciptakan *meaningful learning* serta siswa dapat menguasai isi materi yang disampaikan oleh guru salah satunya yaitu mata pelajaran IPS.

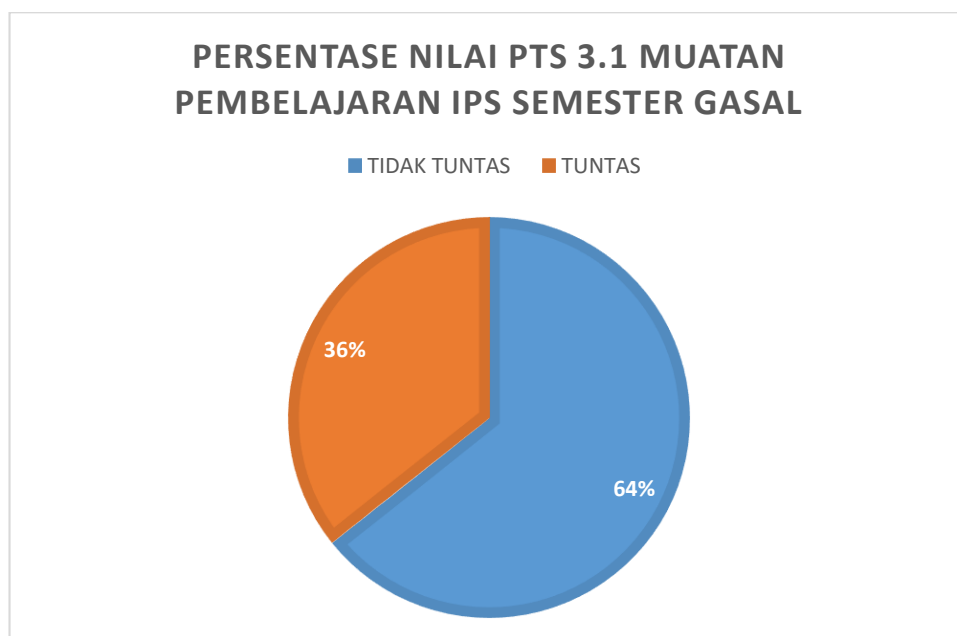
IPS adalah suatu program pendidikan, tidak termasuk pada sub-disiplin ilmu sendiri sehingga tidak ditemukan dalam filsafat ilmu, disiplin ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan, Sumantri (dalam Hidayati, 2008: 1-3). Menurut NCSS menyatakan bahwa IPS sebagai *social education* dan *social studies*. Saidiharjo (dalam Hidayati, 2020: 1-7) menyatakan IPS adalah hasil perpaduan dari mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sosiologi sejarah, politik dan antropologi. Studi sosial merupakan sebuah perpaduan antara pengetahuan dan pengalaman yang berhubungan dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan, menurut Wesley (dalam Yulia 2016: 3). Tujuan pendidikan dapat dicapai apabila siswa menguasai materi yang diberikan pada saat kegiatan belajar, sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang diperoleh dari hasil belajar.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa pada saat proses belajar. Perubahan perilaku terjadi pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik dapat disebabkan setelah siswa menguasai bahan ajar dalam proses belajar mengajar. Pencapaian didasarkan dari tujuan pengajaran yang telah diteguhkan. Hasil belajar diukur untuk mengidentifikasi pencapaian tujuan pendidikan dalam proses belajar mengajar (Purwato 2016: 47-48).

Berdasarkan wawancara kepada guru kelas V SDN 1 Babakan, gugus Sugarda Kecamatan Purbalingga Kabupaten Purbalingga. Penelitian ini menemukan keantusiasan belajar siswa menurun semenjak diterapkan belajar

secara daring, guru tidak dapat mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa berkaitan dengan kejujuran sebagian siswa pada saat mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta kurangnya kedisiplinan sebagian siswa pada saat mengumpulkan tugas. Peneliti juga menemukan bahwa media ajar yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran sudah bervariasi namun tidak ada pelengkap baik penjelasan teks atau gambar yang sesuai dengan materi yang terdapat dalam video serta tidak ada soal latihan pada media ajar.

Permasalahan lain yang ditemukan oleh peneliti yaitu berdasarkan data dokumentasi berupa hasil belajar IPS kelas V masih rendah, dari 28 siswa kelas V terdapat 18 (64%) siswa belum memenuhi KKM sedangkan sebanyak 10 (36%) sudah memenuhi KKM. KKM muatan pelajaran IPS kelas V di SD N 1 Babakan adalah 70. Penyebab rendahnya hasil belajar diduga karena kurangnya media ajar yang kurang inovatif serta minat belajar siswa yang rendah.



**Gambar 1.1** Diagram ketuntasan hasil belajar PTS 3.1 muatan pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Babakan

Penelitian dilakukan oleh Liana Vivin Wihartanti dan Ramadhan Prasetya Wibawa dengan judul “Pengembangan *e-Learning Microsoft sway* Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal”. Hasil penerapan media *e-learning*

microsway berbasis budaya lokal dalam proses pembelajaran berdampak positif terhadap kegiatan pembelajaran. Siswa lebih terlihat lebih antusias dan kreatifitas siswa pun tercapai dalam pemahaman mata pelajaran yang dipelajari.

Penelitian yang dilakukan Lina dan Yoso Wiyarno (2019) dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi”. Hasil penelitian yaitu media telah memenuhi standar kelayakan bahan ajar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Permasalahan dalam penelitian yaitu:

1. hasil belajar IPS yang masih rendah, 18 siswa dari jumlah 28 siswa belum mencapai KKM;
2. antusias dan motivasi belajar siswa menurun;
3. kejujuran siswa pada saat mengerjakan tugas;
4. ketidakdisiplinan sebagian siswa ketika mengumpulkan tugas;
5. kurangnya efektifitas pembelajaran ketika tidak berinteraksi secara tatap muka;
6. media pembelajaran yang sederhana.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah mengenai hasil belajar IPS yang masih rendah, 18 siswa dari jumlah 28 siswa belum mencapai KKM. Hasil belajar yang rendah diduga karena media pembelajaran yang kurang inovatif serta motivasi belajar siswa yang rendah. Salah satu upaya yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menyampaikan bahan ajar yang menarik serta disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa, maka peneliti mengembangkan media *microsoft sway* berbantuan video muatan pembelajaran IPS pada materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia dan upaya Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, supaya siswa tertantang dan termotivasi pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat di kelas V SDN 1 Babakan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana desain pengembangan media *microsoft sway* berbantuan video untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Babakan Purbalingga?
2. Bagaimana gambaran kelayakan media *microsoft sway* berbantuan video untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Babakan Purbalingga?
3. Bagaimana keefektifan media *microsoft sway* berbantuan video untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Babakan Purbalingga?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Mengembangkan desain media *microsoft sway* berbantuan video untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Babakan Purbalingga.
2. Mendeskripsikan kelayakan media *microsoft sway* berbantuan video untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Babakan Purbalingga.
3. Menguji keefektifan media *microsoft sway* berbantuan video untuk meningkatkan hasil belajar IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Babakan Purbalingga.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoretis**

Pengembangan media ajar berbasis *microsoft sway* berbantuan video diharapkan dapat meluaskan pengetahuan siswa dan memperbaiki hasil belajar siswa serta dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran menjadi acuan kepada penelitian yang lain terkait dengan pengembangan media.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

### a. Siswa

Meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa pada saat mengikuti proses belajar agar mendapatkan hasil belajar yang optimal.

### b. Guru

Menambah informasi bagi guru dalam mengembangkan media ajar sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan optimal.

### c. Sekolah

Dipergunakan sekolah sebagai salah satu media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas belajar serta hasil belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran pada muatan pembelajaran IPS.

### d. Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman kepada peneliti mengenai desain, kelayakan serta keefektifan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi pengembangan produk pengembangan media ajar sebagai berikut:

1. media ajar berbasis microsoft sway berbantuan video diterapkan pada materi latar belakang penyebab penjajahan di Indonesia dan upaya bangsa Indonesia untuk mempertahankan kedaulatannya;
2. materi pada media pembelajaran disajikan dalam bentuk video (visualisasi siswa), teks (penjelas isi video) dan gambar (rangkuman singkat);
3. didesain dengan bantuan aplikasi *kinemaster* pada pembuatan video media ajar *microsoft sway*;
4. media pembelajaran dilengkapi dengan uji kompetensi untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa dalam memahami materi faktor-faktor kedatangan bangsa barat ke Indonesia.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teori**

##### **2.1.1 Hakikat belajar dan pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian belajar dan pembelajaran**

###### **1. Pengertian Belajar**

Pengertian belajar oleh Bell-Gredler (dalam Lefudin, 2017: 6) adalah cara yang dikerjakan oleh manusia agar memperoleh berbagai kompetensi, kemampuan, dan perilaku. James O. Wittaker (dalam Lefudin, 2017: 3) dalam Lefudin mengatakan bahwa belajar didefinisikan sebagai latihan atau pengalaman yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku.

Belajar merupakan suatu proses dengan melibatkan seluruh indera yang dapat mengubah perilaku seseorang baik itu kepada dirinya sendiri, orang lain ataupun lingkungannya. Indikator belajar yaitu adanya perubahan yang terjadi pada seseorang baik itu perubahan pada pola pikir, perilaku maupun sikap. Faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar diantaranya yaitu verbalisme, kecacauan makna, kegemaran berangan-angan dan persepsi yang tidak tepat (Wibawa dalam Jimmy, 2011: 3). Unsur-unsur belajar yaitu: (a) Motivasi; (b) Alat; (3) Bahan; dan (4) Situasi (Lefudin, 2017: 5).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang melibatkan seluruh indera pada saat seseorang melakukan latihan atau pengalaman untuk mendapatkan skill sehingga dapat menimbulkan perubahan cara pikir, tingkah laku maupun sikap seseorang terhadap dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan.



## 2. Pengertian Pembelajaran

UU SPN (dalam Lefudin, 2017: 13) pembelajaran adalah proses interaksi di lingkungan belajar antara pendidik, siswa serta sumber belajar. Pembelajaran adalah proses mendapatkan perubahan suatu perilaku dari pengalaman hubungan antara individu dengan lingkungannya. Menurut Dengeng (dalam Lefudin, 2017: 14) menyatakan bahwa Pembelajaran (pengajaran) adalah cara untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar mulai dari tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi untuk mempelajari suatu kemampuan yang baru oleh guru kepada siswa, menurut Knirk & Gustafson (dalam Lefudin 2017: 14).

Arti pembelajaran adalah aktifitas timbal balik yang telah dirancang dan disusun pada lingkup pendidikan melibatkan pendidik, siswa dan sumber belajar untuk mempelajari suatu kemampuan yang baru serta memperoleh perubahan perilaku dari hasil proses belajar.

### **2.1.1.2 Teori belajar dan pembelajaran**

#### 1. Teori Belajar dan Pembelajaran Kognitif

Menurut Khadijah (dalam Lefudin, 2017: 81) teori belajar terdiri dari Teori Piaget, Teori Bruner, Teori Gagne, dan Teori Belajar Ausubel. Belajar adalah proses penting dalam perjalanan manusia. Menurut teori Jean Piaget, belajar didasarkan pada interaksi anak dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya (Lefudin, 2017: 86). Bruner menyatakan belajar adalah proses aktif dimana seseorang dapat menemukan hal-hal baru diluar informasi yang ia dapatkan (Lefudin, 2017: 101).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif adalah proses aktif seseorang dalam menemukan hal-hal baru yang melibatkan interaksi anak dengan lingkungan dengan proses belajar yang kompleks, terfokus pada proses daripada hasil. Hasil dapat berupa pemahaman.

#### 2. Teori Belajar dan Pembelajaran Humanisme

Tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Belajar dilakukan apabila memiliki arti untuk seseorang. Guru tidak dapat memaksa anak belajar, tidak ada

anak yang bodoh melainkan mereka tidak mengetahui tujuan untuk apa mereka belajar (Lefudin, 2017: 121). Menurut Bandura (dalam Lefudin, 2017: 123) mengamati dengan selektif dan mengingat tingkah laku orang lain adalah cara belajar yang dilakukan oleh sebagian besar manusia. Menurut Maslow (dalam Lefudin, 2017: 131) individu berperilaku untuk memenuhi kebutuhan hierarki. Teori Vygotsky menawarkan perkembangan manusia terikat dari kegiatan-kegiatan sosial budaya (Lefudin, 2017: 135).

Menurut Teori Kohlberg menjelaskan bahwa perkembangan moral dapat dibentuk dari penalaran moral dan perkembangan secara bertahap (Lefudin, 2017: 141). Menurut Gordon (dalam Lefudin, 2017: 141) Tujuan yang diharapkan oleh guru dan sekolah adalah pertumbuhan dan perkembangan siswa, dan hal itu keliru bila guru hanya memberikan materi mata pelajaran. Teori belajar humanisme adalah proses belajar yang mementingkan faktor pengalaman dan keaktifan siswa dalam belajar apabila manusia mampu memahami dirinya sendiri dan lingkungannya maka aktualisasi diri dan tujuan belajar pun tercapai.

### 3. Teori Belajar dan Behaviorisme

Menurut Skinner (dalam Lefudin, 2017: 25) perubahan perilaku dapat terjadi melalui interaksi lingkungan berupa hubungan antara stimulus dan respon. Menurut Locke (dalam Lefudin, 2017: 28) pada saat lahir, bayi tidak memiliki ide dan pengalaman.

Teori Behavioristik merupakan sebuah teori belajar yang membahas mengenai perubahan perilaku seseorang hasil dari pengalaman. Teori belajar behavioristik mengamati bahwa belajar dapat menghasilkan perbedaan tingkah laku yang bisa diamati, diukur dan dinilai (Lefudin, 2017: 21). Menurut Mukminan (dalam Lefudin, 2017: 24) Pada dasarnya tingkah laku manusia dapat diatur dengan cara mengatur dorongan-dorongan yang ada dalam lingkungannya. Dapat disimpulkan teori behavioristik mengatakan arti belajar adalah hasil adanya keterkaitan perangsang dan respon pada saat terjadinya interaksi yang ada dalam lingkungannya.

### **2.1.1.3 Pembelajaran kolaboratif**

Menurut Rusli, dkk (2020: 65) pembelajaran kolaboratif merupakan pendekatan e-learning yang memungkinkan siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja untuk menambah pengetahuan tentang subjek atau keterampilan tertentu menggunakan perangkat seluler atau komputer dan terhubung pada koneksi internet. pembelajaran dengan menggunakan pendekatan e-learning dilakukan dengan komunikasi langsung atau pesan teks. Metode pembelajaran kolaboratif online dapat dilakukan dengan cara offline atau menggunakan web. Siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran secara langsung maka dapat bergabung dalam forum online yang interaksinya tidak bergantung pada waktu.

## **2.1.2 Hakikat *E-learning***

### **2.1.2.1 Pengertian *e-learning***

Menurut Nana (2020: 12) *e-learning* tersusun dari 2 (dua) kata yaitu “e” dan “learning. Huruf “e” memiliki arti elektronik sedangkan kata “learning” berarti pembelajaran. Maka e-elektronik berarti pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan elektronik sebagai media pembelajarannya (Gratika, dkk dalam Nana, 2020: 12). Menurut Lafina (2020: 8) E-learning adalah pembelajaran berbasis web dengan memanfaatkan jaringan internet dapat diakses dimana pun dan kapan pun, pembelajaran terasa lebih menyenangkan, mudah dan murah. E-learning dapat diupayakan memiliki metode maupun strategi, bukan sekedar menggantikan metode dan materi pengajaran konvensional.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa e-learning merupakan pembelajaran yang diberdayakan dengan teknologi digital, dapat diakses secara fleksibel tanpa terikat ruang dan waktu sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, mudah dan murah.

### **2.1.2.2 Karakteristik *e-learning***

Menurut Nana, 2020:13) karakteristik e-learning yaitu:

1. menggunakan jasa teknologi elektronik sehingga proses komunikasi lebih fleksibel tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu;

2. memanfaatkan jasa internet sebagai bahan utama;
3. akses kurikulum, jadwal pelajaran, administrasi, dan kemajuan belajar dapat dilihat kapanpun di internet;
4. bahan ajar dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

### **2.1.2.3 Manfaat e-learning**

Manfaat e-learning menurut Nana (2020: 13) yaitu:

1. pengetahuan dapat diakses setiap waktu oleh peserta didik;
2. peserta didik dapat memperoleh pengetahuan secara luas dengan bantuan internet;
3. pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan;
4. pembelajaran lebih inovatif dan interaktif;
5. peserta didik dapat mengeksplorasi website untuk menambah rasa ingin tahu dan kreativitas.

### **2.1.2.4 Model-model e-learning**

Berdasarkan definisi dari ASTD (dalam Nyoman, 2021: 9) model-model e-learning yaitu

1. Web-based learning

Menurut Munir (dalam Nyoman, 2021: 9) pembelajaran web merupakan sistem pembelajaran antarmuka web dengan memanfaatkan informasi dan komunikasi.

2. Digital collaboration (kolaborasi digital)

Peserta didik dari kelompok yang berbeda saling bekerja sama untuk berbagi ide maupun informasi dengan memanfaatkan teknologi internet.

3. Virtual Education (Pendidikan Virtual)

Berdasarkan definisi Kurbel (dalam Nyoman, 2021: 9) menyatakan bahwa pendidikan virtual merupakan kegiatan pembelajaran di lingkungan belajar namun antara pendidik dan peserta didik terpisah jarak dan/atau waktu.

### **2.1.3 Hakikat bahan ajar**

#### **2.1.3.1 Pengertian bahan ajar**

Bahan ajar adalah sesuatu yang berisi informasi pengetahuan yang dapat dipelajari (Benny, 2009: 1.17). Menurut Remillanrd dkk (dalam Benny, 2009: 1.4) bahan ajar dapat memfasilitasi proses belajar baik berupa benda dan orang. Penggunaan bahan ajar dapat meningkatkan aktivitas belajar dan pembelajaran. Penjelasan materi pada bahan ajar lebih baik disuguhkan dalam bentuk naratif sehingga dapat mengembangkan pengalaman belajar, menurut Sungkono (dalam Yossie, 2019: 320).

Pengertian bahan ajar dapat disimpulkan sebagai sesuatu baik berupa manusia atau benda yang dapat memfasilitasi belajar, berisi mengenai informasi pengetahuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan pembelajaran. Media pembelajaran salah satu adanya bahan ajar digital yang berguna sebagai sumber informasi berbantuan teknologi sebagai alternatif media yang menarik, mudah dan praktis digunakan (Ika dkk, 2021: 201).

#### **2.1.3.2 Prinsip-prinsip bahan ajar**

Menurut Aunurrahman (dalam Nana, 2019: 1) menyatakan bahwa prinsip-prinsip yang perlu dipertimbangkan saat memilih bahan ajar meliputi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan.

1. Prinsip Relevansi

Materi pembelajaran disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

2. Prinsip Konsistensi

Materi pembelajaran disesuaikan dengan jumlah kompetensi dasar yang perlu dikuasai oleh siswa.

3. Prinsip Kecukupan

Materi yang diajarkan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

### **2.1.3.3 Tujuan pembuatan bahan ajar**

Menurut Parstowo (2012: 26-27) tujuan pembuatan bahan ajar yaitu:

1. menyediakan pilihan sumber belajar;
2. memudahkan siswa pada saat belajar;
3. membantu siswa pada kegiatan belajar;
4. menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Depdiknas (dalam Nisa 2019: 63) menyatakan bahwa dibuatnya bahan ajar yaitu:

1. mempermudah siswa memperoleh sumber belajar, sebab terkadang sulit memperoleh buku-buku teks;
2. membantu guru pada pelaksanaan pembelajaran;
3. memfasilitasi guru untuk merancang bahan ajar yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan bahan ajar yaitu membantu guru membuat bahan ajar berdasarkan kurikulum dan kebutuhan siswa, memudahkan siswa pada saat belajar, memberikan pilihan sumber belajar sehingga menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

### **2.1.3.4 Jenis-jenis bahan ajar**

Menurut Majid (dalam Nana, 2019: 1) bahan ajar dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

1. Bahan Ajar Cetak  
Bahan ajar yang dibuat menggunakan alat pencetakan, misalnya buku.
2. Bahan Ajar Dengar (Audio)  
Bahan ajar yang berbentuk audio, misalnya CD audio.
3. Bahan Ajar untuk Pandang Dengar (Audio Visual)  
Bahan ajar yang dapat didengar dan dilihat, misalnya film
4. Bahan Ajar Interaktif  
Bahan ajar yang mendorong siswa untuk aktif, misalnya CD interaktif.

### **2.1.3.5 Langkah-langkah pemilihan bahan ajar**

Menurut Depdiknas (dalam Nana 2019: 2) Kriteria pemilihan bahan ajar dibuat berdasarkan aspek-aspek perilaku sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan, dijelaskan sebagai berikut:

1. Penentuan aspek perilaku yang terdapat pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar  
Aspek–aspek tersebut meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Aspek kognitif terdiri atas empat jenis, yaitu: fakta, konsep, prinsip dan prosedur.
2. Penentuan bahan ajar sesuai dengan aspek yang terdapat pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar  
Pemilihan bahan ajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar.

### **2.1.4 Hakikat media dalam pembelajaran**

#### **2.1.4.1 Pengertian media**

Kata “media” berasal dari bahasa latin dari bentuk jamak “*medium*” yang memiliki perantara untuk mencapai sesuatu. Pengertian media menurut AECT (dalam Hidayati, 2008: 7-3) adalah segala bentuk yang berfungsi untuk menyalurkan informasi. Media adalah sesuatu yang bersifat sebagai penghubung untuk mengirimkan pesan sehingga dapat merangsang kemauan, pikiran dan perasaan siswa pada saat proses belajar (Hidayati, 2008: 7-4). Simpulan dari pengertian media adalah alat yang dapat menyampaikan informasi sehingga dapat merangsang pikiran, kemauan dan perasaan seseorang.

#### **2.1.4.2 Pengertian media dalam pembelajaran**

Menurut National Education Association (dalam Cahyo, 2016: 4) media adalah dapat berbentuk cetak maupun audio visual beserta peralatannya. Menurut Friendha (2017: 61) media adalah sesuatu sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran berupa bahan. Menurut Suranto (dalam Cahyo, 2016: 4) mengatakan

bahwa media adalah sarana guna menyampaikan informasi dari seorang pengirim informasi kepada penerima informasi.

Menurut Daryanto (dalam Nurhasanah, dkk 2014: 2) Media pembelajaran adalah media yang berguna sebagai alat untuk menyampaikan bahan ajar sesuai dengan materi dan minat yang diinginkan oleh siswa sehingga dapat menggapai tujuan belajar dari guru sebagai fasilitator kepada siswa. Menurut Dila, dkk (2019: 104) mengatakan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan web untuk menyampaikan sumber belajar disebut dengan *e-learning* dengan memanfaatkan jaringan internet. Media berbasis web pada proses belajar dapat digunakan secara fleksibel dan dapat meningkatkan keterampilan siswa dengan belajar secara mandiri (Dedy, 2021: 107). Multimedia merupakan pemakaian perangkat berisi gabungan antara video, teks, gambar, suara, animasi dengan alat bantu (Sandy, 2016: 90).

Pengertian media dalam pembelajaran adalah sarana baik dalam bentuk cetak maupun non-cetak guna menyampaikan informasi dari guru kepada siswa sebagai pendukung berlangsungnya kegiatan belajar mengajar antara pengajar, siswa dan sumber belajar. Media non-cetak berbasis web dapat digunakan secara fleksibel.

#### **2.1.4.3 Fungsi media dalam pembelajaran**

Livie dan Lentz (dalam Cahyo 2016: 8) fungsi media yaitu:

1. Fungsi Atensi

Meningkatkan konsentrasi belajar dengan menampilkan teks materi pelajaran disertai dengan makna visual.

2. Fungsi Afeksi

Melibatkan tingkat emosi dan sikap siswa pada saat memperhatikan penayangan visualisasi materi pelajaran.

3. Fungsi kognitif

Lambang atau gambar memperlancar pemahaman dan ingatan siswa terhadap informasi yang terkandung dalam gambar.



#### 4. Fungsi Kompensatoris

Membantu mengorganisasikan dan mengingatkan kembali informasi kepada siswa yang kemampuannya kurang.

Enam fungsi media menurut Rowntree, Sihkabuden (dalam Cahyo 2016: 10)

1. membangkitkan dorongan belajar siswa;
2. dapat mengulang materi;
3. menyediakan perangsang dalam belajar;
4. membangkitkan umpan balik siswa;
5. memberikan umpan balik dengan segera.

Dapat disimpulkan bahwa fungsi media dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar siswa, membantu siswa saat mengingat dan mengorganisasikan informasi, meningkatkan ingatan siswa, materi dapat diulang serta dapat membangkitkan umpan balik siswa.

#### **2.1.4.4 Tujuan media pembelajaran**

Tujuan media pembelajaran adalah sebagai sarana pada proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal (Ramen, 2020: 29). Tujuan pembelajaran menurut Achsin (dalam Ramen, 2020: 29) yaitu:

1. agar proses belajar dapat berlangsung dengan tepat guna dan berdaya guna;
2. mempermudah guru atau pendidik menyampaikan informasi;
3. mempermudah dalam menyerap, menerima dan memahami materi;
4. menghindari salah pengertian atau salah paham terhadap materi.

#### **2.1.4.5 Prinsip-prinsip media pembelajaran**

Prinsip-prinsip media pembelajaran merupakan pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran yang digunakan pada proses belajar mengajar.

Menurut Sudjana (dalam Ramen, 2020: 35) prinsip-prinsip media pembelajaran, yaitu:

1. memilih jenis media dengan tepat, media disesuaikan dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan;
2. menetapkan subjek dengan tepat, media disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kematangan siswa;
3. memaparkan media dengan tepat, teknik dan metode disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu dan sarana yang ada; dan
4. menempatkan media dengan pada tempat, waktu dan situasi.

#### **2.1.4.6 Manfaat media pembelajaran**

Cahyo (2016: 12) manfaat media pembelajaran diantaranya yaitu:

1. menelaah informasi dengan tidak selalu dalam bentuk kata-kata tertulis;
2. mencegah keterikatan daya indera, ruang, tenaga dan waktu;
3. meningkatkan semangat belajar;
4. dapat dilakukan mandiri sejalan dengan bakat, kemampuan visual auditori dan kinentetiknya;
5. memberikan rangsangan, pengalaman dan memberikan pandangan yang sama.

#### **2.1.4.7 Macam-macam media dalam pengajaran IPS**

Menurut Hamalik (dalam Hidayati 2008: 7-8) terdapat empat klasifikasi media pengajaran, yaitu:

1. media visual yang dapat dilihat, contohnya gambar, ilustrasi, globe dan peta;
2. media auditif yang dapat didengar, contohnya radio, rekaman pada tape recorder;
3. media yang dapat dilihat dan didengar, contohnya film;
4. bermain peran, dramatisasi, sandiwara dan sebagainya.

### **2.1.5 Hakikat *Microsoft sway***

#### **2.1.5.1 Pengertian *microsoft sway***

Microsoft Sway adalah sarana yang dapat digunakan untuk memutar presentasi secara online dengan cara mengakses link yang telah dibagikan oleh pembuat kepada penerima. Pembuat perlu memiliki akun dengan email menggunakan outlook.com untuk membuat presentasi dengan template desain yang dapat dipilih

oleh pembuat presentasi sway. Menurut Eko Lannuerardy (dalam Khoirul, 2017: 127) Sway dikategorikan sebagai software untuk membuat sebuah produk dengan alat presentasi yang dioperasikan secara online dengan menggabungkan suara, teks, gambar serta video. (Rini, 2020: 86) Media berbasis *microsoft sway* diharapkan mampu membantu guru dalam proses belajar mengajar agar lebih cepat dan lebih baik sehingga menciptakan meaningful learning sehingga siswa dapat memahami isi materi.

#### **2.1.5.2 Manfaat *microsoft sway***

Manfaat *microsoft sway* menurut Novia, dkk (2021: 113-114) yaitu:

1. proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien;
2. tampilan persentase lebih menarik dan modern;
3. meningkatkan motivasi belajar siswa;
4. memudahkan guru pada saat memberikan materim kuis atau tugas dalam satu file.

#### **2.1.5.3 Cara menggunakan *microsoft sway***

Berikut adalah cara menggunakan *microsoft sway* menurut Liana & Ramadhan (2017: 55), yaitu:

1. Buka laman <https://sway.com/>;
2. Klik tombol “start” lalu masukkan email yang digunakan untuk mengakses sway. Apabila belum memiliki *account*, maka klik “daftar gratis”;
3. Beberapa menu dasar di Sway, yaitu: (1) alur cerita berfungsi untuk membuat/ mengkreasikan tampilan sway dengan menyisipkan file; (2) desain, berfungsi untuk untuk mengatur tampilan gaya; (3) putar, untuk melihat hasil akhir Sway yang sudah siap; (4) bagikan, untuk membagikan tautan Sway; dan (4) Titik tiga horizontal” untuk menuju pengaturan lebih lanjut;
4. Tampilan pada alur cerita dapat menuliskan judul pada kolom “beri judul sway”. Judul tersebut dapat diedit dengan menggunakan beberapa menu, diantaranya yaitu: (1) penekanan; (2) aksen; dan (3) tautan, apabila hendak menambahkan link. Setelah membuat judul, dapat menambahkan latar belakang (berupa foto atau video) sesuai dengan judul yang telah di buat;

5. Menu “+” atau “sisipkan konten” yang berada di bawah judul terdapat beberapa menu, diantaranya: (1) disarankan, berisi judul 1 (sub judul), teks, gambar, tumpukan (menambahkan teks, gambar, unggah dalam bentuk lembaran) dan unggah (menyisipkan file); (2) teks, berisi judul 1 dan teks; (3) media, berisi gambar, video, audio, sematkan dan unggah; dan (4) grup, berisi otomatis, kisi, perbandingan, tumpukan dan peragaan slide;
6. Menyimpan Sway dapat di simpan dalam bentuk Word atau PDF dengan memiliki opsi “Ekspor”;
7. Untuk memberikan pengaturan lanjutan pilih opsi “Pengaturan untuk Sway ini” fungsinya yaitu untuk memilih bahasa pada menu Sway.

## **2.1.6 Hakikat Video**

### **2.1.6.1 Pengertian video**

Menurut Smaldino (dalam Cahyo 2016: 86) video adalah rekaman gambar dan penayangannya pada layar televisi. Video yaitu bahan ajar dalam bentuk noncetak yang berisi informasi yang disajikan secara menyeluruh karena dapat diterima oleh siswa secara langsung. Video didesain dengan tampilan gambar bergerak disertai suara sehingga memberikan suasana seperti siswa berada ditempat yang sama seperti suasana video yang sedang ditayangkan. Materi pelajaran yang diperoleh melalui indra pengelihatn dan pendengaran akan meningkatkan pemahaman secara signifikan. Kegiatan pembelajaran terkadang terjadi salah mengartikan atau memahami materi yang disampaikan oleh guru (Nur 2018: 62), melalui media audiovisual seseorang bukan hanya melihat dan mengamati tetapi juga dapat mendengar sesuatu yang divisualisasikan, Anitah (dalam Cahyo 2016: 81).

Jadi yang dimaksud bahan belajar video yaitu media non-cetak dengan unsur audio dan visual untuk menyampaikan muatan pelajaran, diterima melalui indera pendengaran dan pengelihatn sehingga meningkatkan daya serap dan daya ingat secara signifikan.

### 2.1.6.2 Karakteristik video pembelajaran

Menurut Hermawan (dalam Cahyo 2016: 21) perbandingan informasi yang disampaikan dengan auditori dan visual lebih melekat diingat dibandingkan dengan penyampaian informasi yang disampaikan secara auditori atau visual saja. Karakteristik media audio visual, diantaranya:

1. Media diam, diantaranya yaitu:
  - a) film rangkai;
  - b) film bingkai;
  - c) halaman; dan
  - d) buku disertai audio.
2. Media gerak, diantaranya yaitu:
  - a) film/suara;
  - b) pita video;
  - c) holografi;
  - d) video; dan
  - e) compact disk/cd.

### 2.1.6.3 Rancangan pengembangan media *microsoft sway* berbantuan video

Media ajar ini berupa tampilan presentasi yang diakses secara online menggunakan *microsoft sway* berbantuan video yang dapat diakses dengan link. Bahan ajar ini berisi pembelajaran IPS. Rancangan Awal Pengembangan Media *Microsoft sway* Berbantuan Video

**Tabel 2.1** Rancangan Pengembangan Media *Microsoft sway* Berbantuan Video

Halaman	Keterangan
	Sway dapat diakses dari berbagai perangkat saat terhubung dengan koneksi internet. Untuk masuk ke web sway memerlukan e-mail dan password.
Bagian 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tampilan judul bahan ajar “faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya”</li> <li>2. Logo UNNES</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Berisi jurusan, fakultas, dan universitas</li> <li>4. Pembimbing</li> <li>5. Nama pembuat</li> <li>6. Petunjuk penggunaan</li> <li>7. Gambar ilustrasi</li> </ol>
Bagian 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Materi</li> <li>2. KI</li> <li>3. KD</li> <li>4. Indikator</li> <li>5. Tujuan pembelajaran</li> </ol>
Bagian 3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul “Latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indoensia”</li> <li>2. Video pengenalan materi</li> <li>3. Judul sub materi</li> <li>4. Video pembelajaran</li> <li>5. Teks materi</li> <li>6. Gambar sebagai kesimpulan dari materi</li> </ol>
Bagian 4	<p>Soal evaluasi</p> <p>Daftar pustaka</p>

#### 2.1.6.4 Aspek penilaian pengembangan media *microsoft sway* berbantuan video

Penilaian aspek menggunakan skala likert dengan skor 1-4 berdasarkan deskriptor yang tampak.

##### 1. Kriteria Validasi Penilaian Media

**Tabel 2.2** Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1

Aspek	Indikator
Komponen Penyajian	
Pembelajaran langsung membutuhkan susunan dan pelaksanaan yang cukup rinci	Disesuaikan dengan Kompetensi Inti, Komptersenasi Dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Menyampaikan

terutama pada analisis tugas (Lefudin, 2017: 184).	materi penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
Mempermudah proses belajar-mengajar (Cahyo, 2017: 7).	Media pembelajaran mudah digunakan oleh guru dan siswa.
Manfaat media pembelajaran yaitu mengupaya keterbatasan waktu, ruang, tenaga dan daya indera (Cahyo, 2017: 12).	Media pembelajaran praktis digunakan dan tahan lama.
Komposisi Isi	
Pembelajaran langsung membutuhkan susunan dan pelaksanaan yang cukup rinci terutama pada analisis tugas (Lefudin, 2017: 184).	Sesuai antara KI, KD, indikaor, dan tujuan pembelajaran.
Perkembangan pemikiran manusia hampir sama dengan perkembangan biologis, yaitu membutuhkan adaptasi dengan lingkungannya (Lefudin, 2017: 98).	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
Memberikan materi yang jelas dan spesifik kepada siswa (Lefudin, 2017: 185).	Memuat materi faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
Langkah pembuatan media pembelajaran disesuaikan dengan ide, menganalisis kebutuhan siswa, merumuskan tujuan, menentukan materi, menentukan jenis media dan	Penyajian materi pembelajaran jelas, logis dan runtut.

menentukan treatment dan partisipasi siswa (Cahyo, 2017: 62).	
Mutu Teknis	
Memotivasi dan memusatkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran (Cahyo, 2017: 13).	Desain tampilan menarik, baik dari video, teks dan gambar terlihat jelas.
Mempermudah proses belajar-mengajar (Cahyo, 2017: 7).	Semua komponen berfungsi baik.

## 2. Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

**Tabel 2.3** Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Pembelajaran Microsoft Sway berbantuan video
Pembelajaran langsung membutuhkan perencanaan dan pelaksanaan yang spesifik khususnya pada analisis tugas (Lefudin, 2017: 184).	Sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Menampilkan Kompetensi Inti, KD, dan indikator pembelajaran.
		2. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
		3. Media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video.
		4. Gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video sesuai dengan pembahasan materi.
Mempermudah proses belajar-mengajar (Cahyo, 2017: 7).	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	1. Materi ditampilkan sesuai tujuan pembelajaran.
		2. Gambar terlihat jelas dan logis.
		3. Teks terlihat jelas.



		4. Keseluruhan tampilan bahan ajar menarik.
Manfaat media pembelajaran mengupayakan keterbatasan waktu, ruang, tenaga dan daya indera (Cahyo, 2017: 12).	Media Pembelajaran mudah digunakan guru dan siswa.	1. Pada proses pembelajaran, media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat dioperasikan dengan mudah.
		2. Penggunaan media pembelajaran memiliki petunjuk yang jelas.
		3. Video pembelajaran mudah dioperasikan.
		4. Media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video sesuai dengan perkembangan siswa.
Memotivasi dan mengupayakan perhatian siswa untuk fokus kepada isi pelajaran (Cahyo, 2017: 13).	Desain tampilan visual menarik.	1. Desain tampilan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menarik minat belajar siswa.
		2. Penyajian media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video disertai gambar yang sesuai dengan materi.
		3. Penggabungan warna, gambar, dan teks menarik.
		4. Petunjuk penggunaan media yang jelas.

## 3. Kriteria Kelayakan Isi

**Tabel 2.4** Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Pembelajaran Microsoft Sway berbantuan video
Pembelajaran langsung memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang cukup rinci terutama pada analisis tugas (Lefudin, 2017: 184).	Sesuai KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Materi disesuaikan dengan KI dan KD.
		2. Materi disesuaikan dengan indikator pembelajaran.
		3. Materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
		4. Materi penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya telah tercakup secara keseluruhan dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video.
Perkembangan psikologis manusia beriringan dengan perkembangan biologis, sehingga perlu beradaptasi dengan lingkungannya (Lefudin, 2017: 98).	Materi disusun berdasarkan tingkat berpikir siswa.	1. Menyesuaikan perkembangan intelektual siswa
		2. Menyesuaikan perkembangan emosional siswa.
		3. Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
		4. Materi disajikan dengan tingkat kesulitannya.
Tampilan materi pada media berupa	Kesesuaian materi	1. Materi dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

teks singkat dan sederhana Shelton & Parlin dalam Fakhurur dkk (2020:841).	dengan soal dalam media ajar IPS.	2. Materi dapat memberikan sikap positif siswa.
		3. Meningkatkan minat baca siswa.
		4. Soal pada media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk menyelesaikan masalah.
Menarik dan memusatkan perhatian siswa agar fokus kepada isi pelajaran (Cahyo 2017: 13).	Kesesuaian video dan gambar dengan materi.	1. Video dan gambar pada media pembelajaran sesuai materi.
		2. Video dan gambar dapat memperjelas isi materi.
		3. Video dan gambar membantu siswa memahami materi.
		4. Video dan gambar jelas dan menarik.

#### 4. Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

**Tabel 2.5** Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Pembelajaran Microsoft Sway berbantuan video
Mempertimbangkan informasi yang akan diberikan kepada siswa dalam kurun waktu tertentu (Lefudin, 2017: 186).	Bahasa singkat, padat, jelas. Bahasa mudah dipahami oleh siswa. Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Bahasa sesuai dengan perkembangan anak.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahasa yang digunakan pada materi singkat, padat dan jelas.</li> <li>2. Bahasa dalam video dapat dipahami oleh siswa.</li> <li>3. Ejaan pada materi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.</li> <li>4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa.</li> </ol>

## **2.1.7 Hakikat Pendidikan IPS di Sekolah Dasar**

### **2.1.7.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Menurut Sumantri (dalam Hidayati, 2008: 1-3) menyatakan bahwa IPS adalah suatu program pendidikan, tidak termasuk pada sub-disiplin ilmu sendiri sehingga tidak ditemukan dalam filsafat ilmu, disiplin ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan. Menurut NCSS menyatakan bahwa IPS sebagai *social education* dan *social studies*. Menurut Saidiharjo (dalam Hidayati, 2020: 1-7) IPS adalah hasil perpaduan dari mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sosiologi sejarah, politik dan antropologi. Menurut Wesley (dalam Yulia 2016: 3) Studi sosial merupakan sebuah perpaduan antara pengetahuan dan pengalaman yang berhubungan dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan.

Simpulan dari beberapa pengertian bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan kajian ilmu sosial dan ilmu lain yang telah diseleksi, disederhanakan dan disesuaikan secara praktis sesuai dengan prinsip psikologis dan pedagogis karakteristik dan kebutuhan siswa SD dan sebagai bahan ajar persekolahan.

### **2.1.7.2 Tujuan pendidikan IPS**

Menurut kurikulum 2004 tingkat SD (dalam Hidayati, 2008: 1-24) menyebutkan bahwa IPS bertujuan untuk:

1. mendidik konsep konsep dasar sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, kewarganegaraan, pedagogis dan psikologis;
2. meningkatkan kemampuan berpikir kritis, inkuiri, kreatif dalam memecahkan masalah dan keterampilan sosial;
3. membangun kesadaran dan komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan
4. mengembangkan kemampuan kerjasama dan kompetensi pada masyarakat yang majemuk baik secara rasional atau global.

Tujuan pendidikan IPS menurut Nursid (dalam Hidayati 2008: 24) pendidikan IPS untuk membimbing siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial agar menjadi warga negara yang baik, sehingga berguna bagi individu, kelompok dan negara. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (dalam Hidayati 2008: 24) menyatakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah berpusat pada perilaku siswa mengenai pengetahuan dan pemahaman, sikap hidup belajar, nilai-nilai sosial dan sikap serta keterampilan.

### **2.1.7.3 Ruang lingkup pendidikan IPS**

Menurut Permendiknas 2006 tentang Standar Isi, ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi:

1. manusia, tempat dan lingkungan;
2. waktu, berkelanjutan dan perubahan;
3. sistem sosial dan budaya; dan
4. perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

### **2.1.7.4 Prinsip-prinsip pembelajaran IPS SD**

Menurut Susanto (2016: 21) Prinsip-prinsip pembelajaran Pendidikan IPS di SD, yaitu:

1. proses berpikir siswa mengalami perkembangan kognitif melalui tahap-tahap tertentu;
2. anak usia pra sekolah dan awal sekolah dapat belajar dengan baik dengan menggunakan benda-benda konkret;
3. siswa belajar dengan aktif diperlukan pada kegiatan pembelajaran maka proses asimilasi dan akomodasi dapat terjadi dengan baik;
4. meningkatkan minat dan retensi belajar perlu mengaitkan pengalaman dan informasi baru dengan struktur kognitif;
5. pengalaman dan retensi dapat meningkat jika materi disusun berdasarkan pola dari sederhana menuju kompleks;
6. belajar dengan memahami lebih baik dibandingkan dengan belajar dengan menghafal;

7. adanya perbedaan individual yang meliputi motivasi, persepsi, kemampuan berpikir, pengetahuan awal, dan sebagainya sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

#### **2.1.7.5 Karakteristik mata pelajaran IPS di SD**

Karakteristik IPS terletak pada pengembangan materi menggunakan pendekatan Expanding Community Approach (ECA) mulai dari lingkungan yang sempit hingga lingkungan masyarakat yang lebih luas. Karakteristik mata pelajaran IPS di SD (Susanto, 2016: 21), antara lain:

1. ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi bahkan bidang humaniora, pendidikan dan agama;
2. keilmuan geografi, sejarah, politik, sejarah, sosiologi dikemas sedemikian rupa menjadi topik atau pokok bahasan menjadi standar kompetensi dan kompetensi dasar;
3. standar kompetensi dan kompetensi dasar ips mengenai berbagai masalah sosial berdasarkan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

#### **2.1.7.6 Materi pembelajaran IPS faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya**

1. Kompetensi Inti
  - a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
  - b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
  - c. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

- d. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
2. Kompetensi Dasar dan Indikator
- a. Kompetensi Dasar

**Tabel 2.6** Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	
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.

Berdasarkan rincian kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) kelas V pembelajaran IPS, peneliti melakukan penelitian pada ranah kognitif dan psikomotorik pada KD 3.4 dan 4.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

- b. Indikator

**Tabel 2.7** Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam	Pembelajaran 1 3.4.1 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia. 3.4.2 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia.

<p>mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>3.4.3 Mengurutkan kedatangan Bangsa Eropa yang melakukan penjelajahan di Indonesia.</p> <p>4.4.1 Membuat hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia.</p> <p>4.4.2 Mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia.</p>
	<p>Pembelajaran 3</p> <p>3.4.1 Mengidentifikasi sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda.</p> <p>3.4.2 Menganalisis berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah Pembelajaran.</p> <p>4.4.1 Membuat hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah</p> <p>4.4.2 Mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah.</p>
	<p>Pembelajaran 4</p> <p>3.4.1 Mengidentifikasi faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah.</p> <p>3.4.2 Menjelaskan lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang.</p> <p>4.4.1 Membuat hasil identifikasi mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan</p>



	<p>masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang</p> <p>4.4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang</p>
--	---

Materi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia berdasarkan dari kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, yaitu:

- a. peristiwa yang melatarbelakangi kedatangan bangsa barat di indonesia;
- b. menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia;
- c. penjajahan bangsa eropa di indonesia;
- d. sistem tanam paksa;
- e. macam-macam perlawanan di berbagai daerah kepada pemerintahan kolonial belanda;
- f. penyebab gagalnya perjuangan bangsa indonesia mengusir penjajah;
- g. lahirnya masa pergerakan nasional;
- h. lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang;
- i. upaya bangsa indonesia mempertahankan kedaulatannya.

#### **2.1.7.7 Nilai dalam pembelajaran IPS**

Penanaman sikap dan nilai mata pelajaran IPS akan tercermin pada kehidupan siswa. Menurut Paul Suparno (dalam Darsono, 2017: 15) beberapa sikap dan tingkah laku yaitu:

1. sikap penghargaan kepada manusia;
2. sikap tenggang rasa, berlaku adil, jujur ramah, setia, suka mengabdikan, seopan dan tepat janji;
3. sikap demokratis dan menghargai gagasan orang lain serta mau hidup bersama dengan orang yang berbeda;

4. penghargaan terhadap alam;
5. kebebasan dan tanggung jawab;
6. penghormatan kepada sang pencipta; dan
7. sikap pengembangan sebagai pribadi manusia seperti disiplin, cermat, bijaksana, percaya diri.

## **2.1.8 Hasil belajar**

### **2.1.8.1 Pengertian hasil belajar**

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat memperoleh hasil belajar yang optimal (Mohamad, 2018: 154). Hasil belajar merupakan berubahnya tingkah laku siswa akibat proses belajar. Perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor dapat dikarenakan siswa menguasai bahan ajar dalam proses belajar mengajar. Pencapaian tersebut didasarkan dari tugas pengajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pengajaran dapat diamati dan diukur (Purwanto, 2016: 48). Simpulan dari beberapa pengertian mengenai hasil belajar yaitu kemampuan yang dapat diamati, diukur dan dibuktikan dari hasil belajar.

### **2.1.8.2 Unsur-unsur hasil belajar**

Unsur-unsur hasil belajar terdiri dari tiga ranah, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik (Bloom dalam Slameto, 2020: 21). Penjelasan mengenai ketiga ranah tersebut dijelaskan sebagai berikut

#### **1. Afektif**

Hasil belajar afektif meliputi nilai dan sikap yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok. Level afektif: (1) menerima; (2) menanggapi; (3) menilai; (4) mengelola; (5) menghayati.

#### **2. Kognitif**

Hasil belajar kognitif menyangkut pemahaman sosial meliputi fakta, konsep prosedur dan metakognitif (Yuberti 2014: 8-10). Level kognitif: (1) mengingat; (2) mengerti; (3) memakai; (4) menganalisis; (5) menilai; dan (6) menciptakan.

#### **3. Psikomotorik**

Keterampilan dalam pendidikan IPS terbentuk dalam bentuk kecakapan mengolah dan menerapkan informasi untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang demokratis. Hasil belajar psikomotorik meliputi keterampilan berpikir, keterampilan partisipasi dan keterampilan berkomunikasi.

#### **2.1.8.3 Klasifikasi hasil belajar**

Menurut Gagne (dalam Slameto, 2020: 21) hasil belajar meliputi lima kecakapan manusia, diantaranya:

1. informasi verbal;
2. kecakapan intelektual;
3. sikap dan nilai
4. strategi kognitif dan sikap;
5. kecakapan motorik

#### **2.1.8.4 Prinsip-prinsip hasil belajar**

Menurut William Burton prinsip-prinsip belajar antara lain:

1. hasil belajar secara fungsional berkaitan satu sama lain;
2. hasil belajar merupakan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, perbuatan dan keterampilan;
3. hasil belajar dapat diterima oleh siswa apabila kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya;
4. hasil belajar dilengkapi gabungan pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dipertimbangkan yang baik;
5. hasil belajar akan dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda; dan
6. capaian hasil belajar bersifat kompleks dan dapat diubah-ubah.

#### **2.1.8.5 Bentuk-bentuk Hasil Belajar**

Bentuk-bentuk hasil belajar menurut Bakar, 2010: 51) yaitu:

1. Keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan;
2. Keterampilan bekerja sama;
3. Pemahaman dan penilaian diri;
4. Kemampuan hidup mandiri;

5. Mengembangkan jiwa wiraswasta;
6. Mengembangkan potensi sesuai dengan cita-cita;
7. Memahami tentang hidup berkeluarga;
8. Mengembangkan keterampilan intelektual;
9. Bertingkah laku sesuai kodrat;
10. memiliki rasa tanggungjawab;
11. memahami etika dan nilai hidup yang baik.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian dilakukan oleh Khoirul Huda (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di Smp Negeri 8 Madiun”. Hasilnya menunjukkan bahwa skor rerata 4,23 sangat baik ( $X = >4,21$ ) menunjukkan media dianggap layak. Uji skala diperluas di SMP Negeri 8 Madiun dengan rerata 60,35 (*pre-test*) dan 94,46 (*post-test*) dilakukan dengan uji statistik *Paired Samples T Test* . Hasil nilai signifikansi adalah 0.00, sehingga hasil perhitungan menunjukkan lebih kecil dari 0,05, dan artinya *Ho* ditolak sehingga telah terjadi peningkatan yang signifikan.

Penelitian dilakukan oleh Liana Vivin Wihartanti, Ramadhan Prasetya Wibawa dengan judul “Pengembangan *e-Learning Microsoft sway* Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal”. Hasil penerapan media *e-learning microsoft sway* berbasis budaya lokal dalam proses pembelajaran berdampak positif terhadap kegiatan pembelajaran. Siswa lebih terlihat lebih antusias dan kreatifitas siswa pun tercapai dalam pemahaman mata pelajaran yang dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Friendha Yuanta (2019) dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar” menyatakan pengembangan media audio visual memperoleh kriteria valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian dilakukan oleh Febria Dermayanti dan Sunarno Soenarto (2018) judul “Pengembangan Video Pembelajaran Bumbu dan Rempah Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontiental”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

program video pembelajaran dari validasi ahli dan materi yaitu layak digunakan. Rata-rata siswa terhadap media video pembelajaran bumbu dan rempah kontiental memberi tanggapan “sangat layak” serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian oleh Ian Rizky Maulana, Sapto Adi, Eko Hariyanto 2019 dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Untuk Siswa SMP”. Hasil perolehan memperoleh persentase 76,12% cukup valid dari validasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani. Skor dari ahli materi 94,70% sangat valid. Rerata validasi media 94,38% sangat valid. Hasil ujicoba kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase 94,63% sangat valid. Hasil ujicoba kelompok besar memperoleh rata-rata persentase 90,02% sangat valid. Secara keseluruhan media pembelajaran dalam penelitian ini sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian oleh Hermawan Wahyu Setiadi, Juang Kirniawan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Authprwre 7.0 memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep dan Minat Belajar Bahasa Inggris”. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa  $t$  hitung sebesar 7,730 dan  $t$  tabel sebesar 2,021. Sehingga uji- $t$  menunjukkan  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel dan nilai signifikasi yang diperoleh  $0,00 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian oleh Margaret Pandaleke, Muzil, Sumari 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pelajaran Kelas *Flipped* Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor validasi konten 74 (kriteria layak). Terdapat perbedaan signifikan antara *Flippes classrom* dan kelas tradisional dengan nilai uji signifikasi uji Mann Whitney 0,00. Perbedaan nilai pemahaman kelas tradisional yaitu 73 dan *Flippes classrom* 62.

Penelitian oleh Izomi Awalia, Aan S. Pamungkas dan Trian P. Alamsyah (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Pelajaran Matematika di Kelas IV SD”. Hasil penelitian menyatakan bahwa skor validasi ahli dengan persentase sebesar 88% “sangat layak”; rata-rata kepraktisan 93,33 “sangat praktis”; skor rata-rata respon siswa 94,33% sangat baik; skor rata-

rata posttest sebesar 76,14 dengan kategori baik, sehingga media pembelajaran dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika.

Fajar Dwi Mukti 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim”. Hasil penelitian respon guru kelas V sangat baik dengan persentase 82,57% dan tanggapan siswa sebesar 90,2%. Hasil belajar siswa mengalami kenaikan 35,8% sehingga media pembelajaran layak digunakan sebagai sumber belajar siswa.

Hafidz dan Marriyah (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Pembelajaran Permutasi dan Kombinasi”. Hasil analisis deskriptif media pembelajaran efektif karena hasil tes pemahaman siswa tuntas secara klasikal serta terdapat perbedaan signifikansi dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Penelitian oleh Rozi, Fahrur., & Kristari, Ayunda. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Gawai Edukasi Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa SMAN 1 Tulungagung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kelayakan nilai rata-rata pada pengujian suitability ahli media 100% dan ahli materi 98% (sangat layak). Pada pengujian usability 81% (sangat layak).

Penelitian oleh Dita, Priska Sari, Murtono. Dan Slamet Utomo, S. (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning Dan Ular Tangga”. Hasil penelitian yaitu respon guru dan respon siswa 89,28% dan 81,06% dengan rata-rata 85,17%. Media pembelajaran ini layak digunakan pada mata pelajaran IPS kelas IV SD.

Penelitian oleh Syamsuryani Eka Putri Atjo dengan judul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Cabri Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian bahwa dari media ajar matematika dari perangkat yang dikembangkan efektif.

Penelitian oleh Agus Dwianto. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Sway Terintegrasi Potensi Lokal Gula Jawa. Penelitian ini

menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran online berbasis sway dapat dikembangkan oleh siapa saja yang terhubung dengan internet.

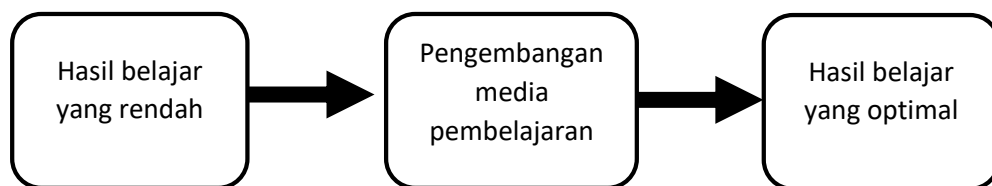
Penelitian dilakukan oleh Edi Supratman dan Fitri Purwaningtyas dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Schoology”. Hasil penelitian mengatakan bahwa dengan *e-learning* Berbasis Schoology siswa dapat memperoleh informasi materi meskipun guru berhalangan hadir di kelas.

Penelitian oleh Ika Zutiasari dan Kunchayono dengan judul Development of Digital Sway Teaching Materials for Online Learning in the Covid-19 Pandemic Era. Hasil uji validasi untuk ahli bahan ajar, ahli material, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh adalah 81,8 dengan kriteria yang valid. Skor rata-rata yang diperoleh oleh siswa dengan kriteria yang sangat praktis adalah 3,6.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kegiatan observasi, hasil belajar siswa SDN 1 Babakan pada kelas V muatan pembelajaran IPS, 28 siswa kelas V terdapat 10 (36%) sudah memenuhi KKM dan sebanyak 18 (64%) siswa belum memenuhi KKM.

**Gambar 2.1** Kerangka Berpikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Pendekatan penelitian**

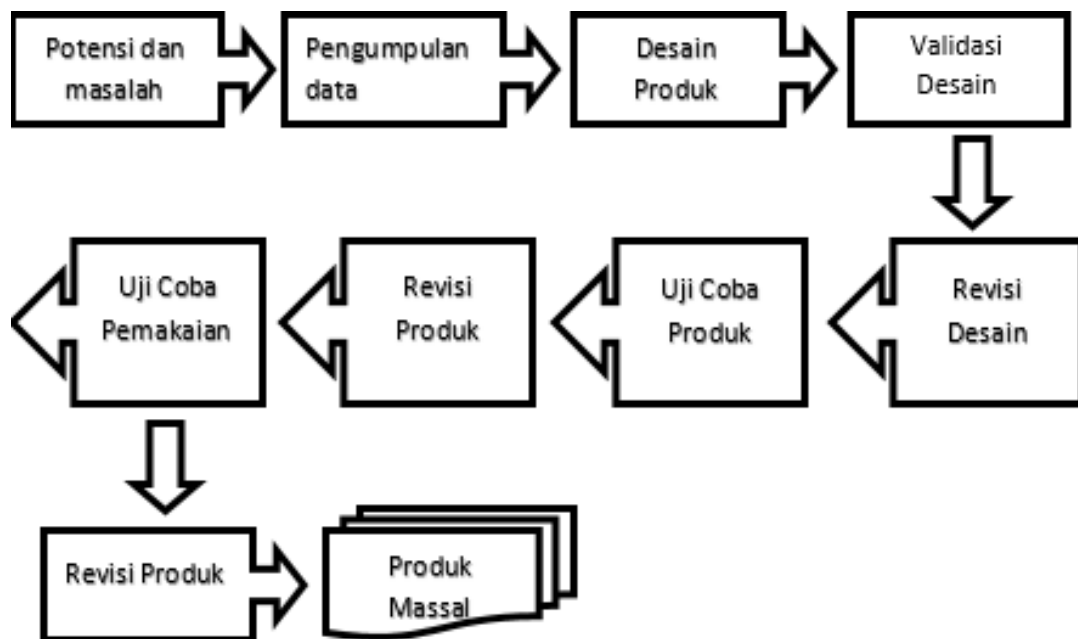
Penelitian ini menggunakan analisis secara deskriptif kualitatif berupa catatan pada lembar validasi dan angket dari uji ahli, kelompok kecil dan kelompok besar (Taufiqurrahman, 2017: 1340). Analisis data bersifat kuantitatif bertujuan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan berupa skor angket dan tes (Didit, 2022: 274).

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

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015: 407) penelitian pengembangan adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan peneliti diadaptasi dari model pengembangan Sugiyono yaitu model Borg and Gall. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk, menguji kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video pada muatan pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall dalam (Sugiyono 2015: 409)





**Gambar 3.1** Langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Borg and Gall

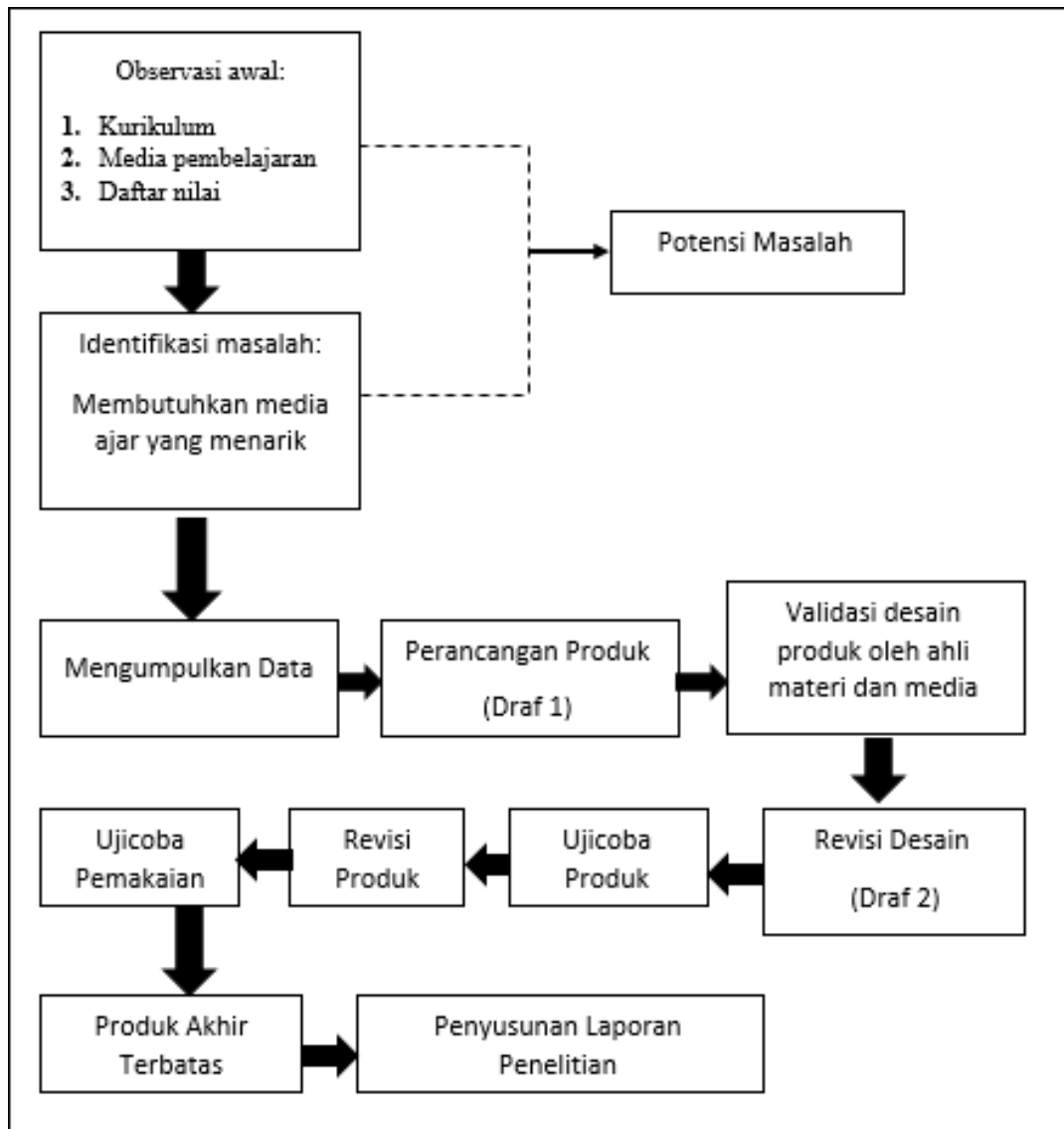
Pada penelitian dan pengembangan media microsoft sway berbantuan video, peneliti menggunakan model pengembangan Sugiyono hanya pada langkah ke 8, dimulai dari analisis sampai produksi terbatas.

### 3.2 Tempat dan waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian yaitu di SDN 1 Babakan di Jalan Gunung Keraton Desa Babakan, Kecamatan Purbalingga, Kota Purbalingga Kode Pos 53371. Penelitian melaksanakan penelitian pada semester gasal dan genap tahun ajaran 2020/2021.

### 3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan media pembelajaran microsoft sway berbantuan video pada muatan pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.2** Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian hanya menggunakan 9 tahap pelaksanaan, diawali dengan tahap analisis potensi masalah sampai produk akhir terbatas. Tahap tersebut meliputi:

1. Potensi masalah

Peneliti melakukan wawancara, observasi, dan data dokumen berupa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Babakan, sehingga berdasarkan data dokumen yang diperoleh tersebut, kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013, media belajar yang digunakan beragam dan nilai belajar siswa pada semester 1 muatan

pembelajaran IPS 18 siswa dari 28 siswa belum memenuhi KKM. Faktor yang menyebabkan hal tersebut yaitu kurangnya antusias siswa mengikuti kegiatan belajar sehingga pemahaman siswa menurun dan hasil belajar rendah. Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan keadaan siswa ketika belajar di rumah, ketika tidak ada timbal balik yang terjadi antara guru dan siswa namun tetap mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

## 2. Pengumpulan Data

Hasil dari observasi di SD N 1 01 Babakan, peneliti melakukan pengumpulan data dengan membagikan angket guna menganalisis kebutuhan siswa dan guru terkait bahan perencanaan pengembangan produk media pembelajaran.

## 3. Desain Produk Media Pembelajaran

Setelah memperoleh data melalui angket kebutuhan kemudian dirumuskan menjadi *propotype* produk sebagai pedoman peneliti untuk mengembangkan produk. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video. Media pembelajaran tersebut dirancang sesuai KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa. Langkah-langkah mendesain produk meliputi: (1) menyusun materi, format, dan membuat video yang sesuai. (2) pembuatan desain produk (3) pengaplikasian dalam *microsoft sway*.

## 4. Validasi media dan materi

Validasi desain adalah proses mengidentifikasi rancangan produk secara rasional lebih baik dari penemuan sebelumnya atau tidak. Pada tahap ini, validasi kelayakan media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video dinilai oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Masing-masing ahli memberikan penilaian menggunakan instrumen validasi penilaian kelayakan dan saran perbaikan terhadap rancangan *microsoft sway* berbantuan video sebagai pedoman peneliti dalam melakukan perbaikan lebih lanjut.

## 5. Revisi Desain

Desain produk yang telah divalidasi oleh ahli akan diketahui kekurangannya. Revisi produk bertujuan untuk mengurangi kelemahan pada produk tersebut dengan cara memperbaiki desain (Sugiyono 2016: 414). Peneliti melakukan perbaikan/ revisi

desain berdasarkan saran dari ahli yang telah melakukan penilaian produk. Setelah produk diperbaiki, media akan dikonsultasikan lagi kepada 2 ahli yaitu materi dan media sampai dinyatakan bahwa media tersebut layak untuk diujicobakan.

#### 6. Uji Coba Produk

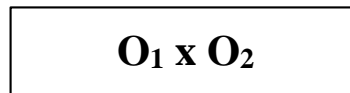
Uji coba produk dilakukan dalam kelompok kecil, tahap ini peneliti melakukan uji coba produk di SDN 01 Sinduraja berjumlah 12 siswa terdiri dari 4 siswa dengan rata-rata rendah, 4 siswa dengan rata-rata sedang, dan 4 siswa dengan rata-rata tinggi bertujuan untuk mendapatkan informasi dan masukan mengenai keefektifan media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video. Uji coba produk dilakukan dengan mendemonstrasikan penggunaan media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video pada uji coba berskala kecil, peneliti mengambil sampel sejumlah 12 siswa, kemudian peneliti memberikan angket tanggapan kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video pada pembelajaran IPS.

#### 7. Revisi Produk

Setelah produk diuji efektivitas melalui penerapan produk kelas uji coba skala kecil, peneliti mengetahui kelemahan produk dari angket tanggapan guru dan siswa. Saran tersebut digunakan sebagai acuan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan agar lebih efektif saat digunakan. Produk yang sudah diperbaiki selanjutnya produk diuji keefektifannya pada uji pemakaian produk.

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Babakan Purbalingga berjumlah 28 siswa. Uji coba pemakaian media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video digunakan dalam proses pembelajaran IPS untuk mengetahui keefektifan media dari hasil belajar. Uji coba skala besar dilakukan dengan *pre-experimental design* dengan model *before-after* menurut Sugiyono (2016: 415).



**Gambar 3.3** Desain eksperimen (*before-after*)

Keterangan:

O<sub>1</sub> = nilai *pretest*

O<sub>2</sub> = nilai *posttest*

Nilai *pretest* (O<sub>1</sub>) hasil belajar tanpa menggunakan media dan nilai *posttest* (O<sub>2</sub>) hasil belajar menggunakan media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video.

#### 9. Produksi Akhir Terbatas

Dalam penelitian ini, tujuan peneliti yaitu untuk memenuhi kebutuhan media ajar IPS pada kelas V SD Negeri 1 Babakan Purbalingga. Media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video yang telah diuji kelayakan oleh dua validator ahli, penggunaan dalam kelas uji coba serta beberapa kali tahap perbaikan demi penyempurnaan produk, sehingga dapat diperoleh media pembelajaran yang dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS.

#### 10. Penyusunan Laporan Penelitian

Langkat terakhir dari penelitian yaitu menyusun laporan hasil penelitian. Tujuan dari penyusunan laporan ini adalah mengidentifikasi hasil dari pengembangan produk, kelayakan dan keefektifan hasil dari pengembangan media *microsoft sway* berbantuan video.

### 3.4 Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian

#### 1. Data

##### a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui teknik non tes dari hasil wawancara, observasi, dan angket yang dilakukan di SD Negeri 1 Babakan Purbalingga.

## b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data hasil dari pengukuran variabel menggunakan instrumen (Sugiyono, 2016: 23). Data kuantitatif didapat dari teknik tes. Data kuantitatif didapat berupa hasil belajar siswa muatan pelajaran IPS.

## 2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan terhadap *prototipe*, kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video adalah siswa, guru dan ahli.

### a. Siswa

Siswa sebagai sumber perolehan data terhadap kebutuhan *prototipe* media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video adalah siswa SD Negeri 1 Babakan Purbalingga berjumlah 28 siswa. Selain berperan sebagai sumber data dalam analisis kebutuhan, siswa juga berperan sebagai penilai media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video dan sumber data hasil belajar siswa. Perolehan data analisis kebutuhan dan penilaian media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video didapatkan melalui angket, dan data hasil belajar siswa diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*.

### b. Guru

Guru juga berperan sebagai sumber data. Guru kelas V SD Negeri 1 Babakan Purbalingga berperan dalam perolehan data mengenai kebutuhan dan tanggapan terhadap media *microsoft sway* berbantuan video melalui angket.

### c. Ahli

Ahli yang berperan sebagai validator penilaian media pembelajaran *microsoft sway*. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu ahli media dan ahli materi.

### d. Peneliti

Peneliti berperan sebagai subjek penelitian dalam mengumpulkan data, mengembangkan produk dan menganalisis data yang telah diperoleh.

## 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian meliputi subjek uji coba skala kecil yaitu sejumlah 12 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dari siswa kelas V SD Negeri 1

Sinduraja Purbalingga dan subjek penelitian skala besar yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Babakan Purbalingga sebanyak 28 siswa.

### 3.5 Variabel Penelitian

Variabel adalah variasi yang dimiliki dari objek atau atribut seseorang (Sugiyono, 2016: 60)

#### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan variabel terikat (Sugiyono, 2016: 61) Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video muatan pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab kedatangan bangsa barat ke Indonesia.

#### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 61). Variabel terikat pada penelitian ini berupa hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Babakan.

### 3.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.1** Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional Konsep	Definisi Operasional Variabel	Jenis Data
Media <i>microsoft sway</i> berbantuan video	Media adalah sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat menimbulkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa dalam proses pembelajaran. (Cahyo Hasanudin, 2016: 5).	Media pembelajaran adalah sarana yang berisi pengetahuan sesuai dengan KI, KD dan indikator bertujuan untuk menyampaikan materi dari guru kepada siswa pada saat belajar.	Data Ordinal.
Hasil belajar IPS	Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam aspek kognitif,	Hasil belajar IPS di tekankan pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik siswa pada	Data interval.

	afektif maupun psikomotorik setelah belajar (Purwanto 2016: 47-48).	materi faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	
--	---	---	--

### 3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik tes yang dilakukan dengan *pretest* dan *posttest* dan teknik non tes dilakukan dengan observasi, wawancara, data dokumen serta kuisioner atau angket.

#### 1. Teknik Tes

Tes merupakan hasil sampel dari populasi berupa sekumpulan butir yang digunakan untuk mengukur perilaku siswa baik dari aspek keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, bakat dan sebagainya untuk mendorong siswa menunjukkan penampilan yang maksimal (Purwanto, 2016: 65). Evaluasi program dapat dilakukan dengan *Formatif-Summatif Evaluation Model* (Arikunto, 2018: 42).

Evaluasi formatif berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa pada masing-masing pokok bahasan. Tes formatif dalam kegiatan pembelajaran dikenal sebagai ulangan harian. Evaluasi sumatif berguna mengukur ketercapaian program, dilakuakn setelah program berakhir (Arikunto, 2018: 42-43).

Penelitian ini menggunakan tes formatif berupa tes uji coba, *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video materi penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia dari penjajah di kelas V SD Negeri 1 Babakan Purbalingga sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut.

#### 2. Teknik Non Tes

##### a. Observasi

Observasi adalah susunan dari proses biologis (pengamatan) dan psikologis (ingatan). (Arikunto, 2018: 115). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan jenis observasi nonpartisipan dengan melakukan pengamatan secara independen namun



tidak terlibat melakukan kegiatan yang sumber data lakukan contohnya peneliti mengamati *whatsapp group* kelas V SDN 1 Babakan.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, berfungsi untuk menemukan, mengetahui dan meneliti permasalahan secara spesifik dengan jumlah penjawab yang sedikit (Sugiyono, 2016: 194). Wawancara terpimpin dilakukan dengan cara menyiapkan daftar pertanyaan tertulis yang disampaikan kepada narasumber Ibu Nisa sebagai wali kelas V SDN 1 Babakan. Pertanyaan yang disampaikan meliputi kesulitan pada saat pembelajaran, media dan sumber belajar yang dipergunakan, serta respon siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Data Dokumen

Dokumen merupakan catatan kejadian yang telah berlalu dalam bentuk tulis dan cetak seperti catatan harian, surat, dan dokumen lainnya yang relevan (Arikunto, 2018: 117). Penelitian ini memperoleh dokumen dari nama siswa, jumlah siswa dan daftar nilai siswa kelas V SDN 1 Babakan.

d. Angket

Menurut Sugiyono (2016: 199) kuesioner adalah teknik pengumpulan data dari jawaban responden setelah diberi pertanyaan. Sedangkan menurut (Arikunto, 2008: 116) metode angket berasal dari laporan tentang diri sendiri. Angket kebutuhan media ditujukan kepada guru dan siswa mengenai produk yang dibutuhkan dan yang akan dikembangkan.

Angket validasi ditunjukkan kepada validator materi dan validator media yang berisi tentang kondisi media pembelajaran IPS di sekolah dan media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video guna menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Angket tanggapan ditunjukkan kepada guru dan siswa pada saat uji coba skala kecil dan skala besar untuk memperoleh tanggapan guru dan siswa setelah melakukan pembelajaran IPS dengan media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video. Bentuk angket adalah skala likert. Hasil kebutuhan ini digunakan sebagai pertimbangan dalam merancang media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video pada muatan pembelajaran IPS.

### 3.8 Uji Kelayakan, Uji Validitas, Uji Realibilitas

#### 3.8.1 Uji Kelayakan

##### 1. Analisis Kelayakan Produk

Kelayakan media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video pada pembelajaran IPS dilakukan menggunakan skala *likert* untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi tentang fenomena sosial kepada individu atau kelompok (Sugiyono, 2016: 134) berdasarkan lembar validasi pengembangan produk dari ahli materi dan ahli media . Rumus menguji kelayakan media yaitu:

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

(Purwanto, 2017: 102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

Langkah-langkah dalam menentukan kriteria hasil perolehan skor (Sudjana, 2005: 46-50) yaitu:

- a. menetapkan skor tertinggi = 100%;
- b. menetapkan skor terendah = 25%;
- c. menentukan rentang = 100% - 25% = 75%;
- d. menentukan banyak interval kelas yang diperlukan = 4 (sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak);
- e. menentukan panjang interval kelas (p).

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$P = \frac{75\%}{4} = 18,75\% = 19$$

- f. Memilih bawah interval pertama = 25%

Berikut ini merupakan tabel kriteria skor kelayakan penilaian dari validasi ahli:

**Tabel 3.2** Kriteria Kelayakan Media

Presentase	Kriteria
$82\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$63\% < \text{skor} \leq 81\%$	Layak
$44\% < \text{skor} \leq 62\%$	Cukup Layak
$25\% < \text{skor} \leq 43\%$	Kurang Layak

Hasil dari data uji kelayakan media dinilai dan diberi saran perbaikan oleh validator ahli.

## 2. Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Angket tanggapan guru dan siswa diperoleh melalui lembar angket pada uji coba kelompok kecil tentang media ajar berbasis *microsoft sway* berbantuan video. Menggunakan skala *likert* pada lembar angket respon guru dan siswa untuk mengetahui persepsi, pendapat dan mengukur sikap mengenai fenomena sosial dari seseorang atau sekelompok orang. (Sugiyono, 2016: 134).

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

(Purwanto, 2017: 102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diinginkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

Data yang diperoleh dikonversikan sesuai kriteria tidak layak, layak, cukup layak, layak, dan sangat layak. Langkah-langkah menentukan kriteria perolehan nilai (Sudjana 2005: 46-50) sebagai berikut:

- a. menetapkan persentase nilai tertinggi = 100%;

- b. menetapkan persentase nilai terendah = 25%;
- c. menetapkan rentang = 100% - 25% = 75%;
- d. menetapkan interval kelas = sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak;
- e. menentukan panjang interval kelas (p);

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$P = \frac{75\%}{4} = 18,75\% = 19$$

- f. Memilih bawah interval pertama = 25%.

**Tabel 3.3** Kriteria Angket tanggapan guru dan siswa

Presentase	Kriteria
82% < skor ≤ 100%	Sangat Layak
63% < skor ≤ 81%	Layak
44% < skor ≤ 62%	Cukup Layak
25% < skor ≤ 43%	Kurang Layak

### 3.8.2 Uji Validitas

Purwanto (2018: 114) Validitas adalah sebuah kemampuan untuk mengetahui ketepatan pengukuran objek yang akan diukur. (Sugiono, 2016: 173) Alat yang valid yaitu alat ukur yang digunakan untuk mengukur data dan mendapatkan hasil yang valid. (Sugiono, 2016: 176) Alat yang valid perlu memiliki validitas eksternal dan validitas internal. Validitas internal terdiri dari: (1) pengujian validasi kontrak disusun berdasarkan teori yang relevan; (2) pengujian validasi isi, disusun atas rancangan/program yang telah ada. Sedangkan Validasi Eksternal/empiris didasarkan fakta-fakta empiris yang telah terbukti.

Penelitian ini memerlukan uji coba validitas dengan menggunakan pengujian validitas isi (Sugiyono, 2016: 182). Validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara materi ajar yang telah diajarkan dengan isi instrumen. Pengujian validitas isi menggunakan satu metode, yaitu: (1) menelaah butir instrumen; (2) meminta pertimbangan ahli dan; (3) analisis koreksi butir-total (Purwanto, 2018: 120).

Rumus *point biserial* dapat digunakan untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian.

$$r_{pbi} = \frac{\bar{M}_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto, 2013: 93).

Keterangan:

$r_{pbi}$  : koefisien korelasi biserial

$M_p$  : rata-rata butir yang menjawab benar

$M_t$  : rata-rata jumlah angka keseluruhan

$S_t$  : simpangan baku keseluruhan

$p$  : proporsi yang menjawab benar

$$p = \frac{\text{banyak siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

$Q$  : Proporsi siswa yang menjawab salah

Apabila  $r_{pbi}$  lebih besar dari  $r$  tabel, maka soal dikatakan valid dan berlaku sebaliknya. Peneliti menggunakan  $r$  tabel dengan taraf kepercayaan 5%.

Penelitian ini memakai alat tes tertulis sebagai ujicoba di SDN 1 Sinduraja dalam bentuk pilihan ganda 50 butir soal. Setiap jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0. Hasil perhitungan dari korelasi *point biserial*, diperoleh  $r_{tabel}$  dari  $N= 30$  dengan tingkat signifikansi 5% yaitu 0,36. Pada uji validitas, instrumen dapat dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Soal pretest dan posttest yang memenuhi kriteria valid dapat digunakan pada saat melakukan uji coba pemakaian.

Berdasarkan hasil uji coba soal, 30 soal telah memenuhi kriteria valid dari jumlah keseluruhan 50 soal yang telah diujicobakan di SDN 1 Sinduraja.

**Tabel 3.4** Analisis Validitas Soal Uji Coba

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

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 3.4 dari jumlah 50 soal terdapat soal valid berjumlah 30 dan soal yang tidak valid berjumlah 20.

### 3.8.3 Uji Reliabilitas

Menurut Purwanto (2016: 154) reliabilitas adalah kegunaan alat ukur untuk melakukan pengukuran secara cermat. Untuk mengetahui koefisien ketetapan internal dari butir instrumen dengan jumlah yang ganjil menggunakan metode Kuder-Richardson, Hoyt atau Alpha Cronbach (Purwanto, 2008: 168). Pengujian realibilitas realibilitas dimana tes pilihan ganda menggunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson). Berikut rumus KR-20:

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

(Purwanto, 2016: 169-170)

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas tes secara keseluruhan.

$n$  = jumlah butir

$s_t^2$  = varian total

$p$  = proporsi skor yang diperoleh

$q$  = proporsi skor tertinggi dikurangi skor yang diperoleh ( $q = 1-p$ )

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

Hasil perhitungan K-R= 28 yaitu  $r_{hitung}$  sebesar 0,84 sedangkan  $N=30$  menghasilkan  $r_{tabel}$ , dengan taraf signifikansi 5%. Diperoleh hasil  $r_{tabel}$  sebesar 0,36. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen reliabel. Soal reliabel dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* pada saat uji coba pemakaian.

**Tabel 3.5** Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

(Sugiyono, 2015: 184)

**Tabel 3.6** Hasil Reliabilitas Instrumen soal Uji Coba

N	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Reliabilitas	Kriteria
30	0,84	0,36	Reliabel	Sangat kuat

### 3.8.4 Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah jumlah siswa yang menjawab benar dibagi dengan jumlah siswa (Purwanto 2018: 99).

$$TK = \frac{\sum B}{\sum P}$$

Keterangan:

TK = tingkat kesukaran

SB = seluruh siswa yang menjawab benar

SP = seluruh siswa yang mengikuti tes

Rentang nilai tingkat kesukaran yaitu dari 0 sampai 1. Semakin tinggi indeks tingkat kesukaran, maka butir soal semakin mudah dan semakin rendah indeks tingkat kesukaran maka butir soal semakin sulit. Oleh karenanya, butir soal sebaiknya mempunyai tingkat kesukaran yang sedang. Tingkatan taraf kesukaran yaitu:

**Tabel 3.7** Pembagian Kategori Tingkat Kesukaran

Rentang Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00 – 0,32	Sukar
0,33 – 0,66	Sedang
0,67 – 1,00	Mudah

(Purwanto, 2018: 101)

Penelitian ini menganalisis butir soal dengan bantuan *microsoft excel*. Hasil dari perhitungan analisis tersebut yaitu sebanyak 20 soal berkategori mudah, sebanyak 28 butir soal berkategori sedang, dan sebanyak 2 butir soal berkategori sulit.

**Tabel 3.8** Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba

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

### 3.8.5 Daya Beda

Daya Beda (DB) adalah kemampuan butir soal tes hasil belajar sebagai pembeda antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah (Purwanto 2018: 102).

Rumus yang digunakan untuk menentukan besaran DB sebagai berikut:

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

(Arikunto 2016: 228-229)

Keterangan:

$J$  = jumlah siswa yang mengikuti tes

$J_A$  = jumlah siswa pada kelompok atas

$J_B$  = jumlah siswa pada kelompok bawah

$B_A$  = banyaknya siswa kelompok atas menjawab benar

$B_B$  = banyaknya siswa kelompok bawah menjawab benar

$P_A$  = perbandingan siswa kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = perbandingan siswa kelompok bawah yang menjawab benar

Soal yang sudah dihitung menggunakan rumus daya beda, selanjutnya diklasifikasikan untuk menjelaskan indeks daya beda.



**Tabel 3.9** Klasifikasi Daya Pembeda

Interval D	Kriteria
0,00 – 0,20	Item soal memiliki daya pembeda jelek
0,21 - 0,40	Item soal memiliki daya pembeda cukup
0,41 – 0,70	Item soal memiliki daya pembeda baik
0,71 – 1,00	Item soal memiliki daya pembeda baik sekali
Negatif	Semua item soal tidak baik

Arikunto (2016: 232)

**Tabel 3.10** Hasil Analisis Daya Beda Uji Coba Soal

Kriteria	Butir Soal	Jumlah Soal
Jelek	6,7,9,12,13,20,21,22,26,30,34,35,44,46	14
Cukup	3,4,10,14,15,17,18,19,25,27,28,29,32,33,36,37,38,39,40,41,42,43,45,47,49,50	26
Baik	2,8,11,16,24,31,38	7
Baik sekali	-	0
Negatif	1,5,23	3

**Tabel 3.11** Soal Instrumen Penelitian

Keterangan	Nomor soal
Soal yang digunakan untuk <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	2,3,6,8,11,14,15,16,17,18,21,24,25,27,28,29,31,32,33,36,37,38,40,41,42,43,45,47,48,50

### 3.9 Teknik Analisis Data

#### 3.9.1 Analisis Data Produk

##### 1. Analisis Kelayakan Media

Kelayakan produk dinilai melalui lembar validasi berisi mengenai pengembangan produk media ajar berbasis *microsoft sway* berbantuan video muatan pembelajaran IPS. Data dianalisis menggunakan uji deskriptif dan menetapkan skor dalam skala likert rumus sebagai berikut:

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

(Purwanto, 2017: 102)

Keterangan:

$NP$  = nilai persen yang dicari

$R$  = skor mentah yang diperoleh

$SM$  = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

Hasil persentase data kelayakan kemudia diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu dengan cara menentukan jarak interval ( $J_i$ ) menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$\text{Jarak interval } (i) = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

(Widoyoko, 2015: 110)

Hasil penilaian dapat diklasifikasikan dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

Jarak interval =  $(100\% - 0\%) : 4 = 25\%$

Klasifikasi hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.12** Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
$82\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak
$63\% < \text{skor} \leq 81\%$	Layak
$44\% < \text{skor} \leq 62\%$	Cukup layak
$25\% < \text{skor} \leq 43\%$	Tidak layak

## 2. Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Keefektifan media ajar *microsoft sway* berbantuan video pada muatan IPS materi penyebab kedatangan bangsa barat di Indoensia dan cara bangsa Indonesia dalam mempertahankan kekuasaannya di ukur dari hasil tanggapan guru dan tanggapan siswa yang di ukur dengan skor tertentu.

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

(Purwanto 2017: 102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari

R = skor mentah

SM = skor maksimal tes

Hasil persentase data tanggapan tersebut kemudian diversikan ke dalam kriteria tertentu dengan cara menentukan jarak interval ( $J_i$ ) menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$\text{Jarak interval } (i) = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

(Widoyoko 2016: 110)

Berdasarkan ketentuan tersebut dapat dibuat klasifikasi hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

Persentase tertinggi idela = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

Jarak interval =  $(100\% - 0\%) : 4 = 25\%$

Klasifikasi hasil persentase media dapat diubah dalam tabel berikut:

**Tabel 3.13** Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
$82\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak
$63\% < \text{skor} \leq 81\%$	Layak
$44\% < \text{skor} \leq 62\%$	Cukup layak
$25\% < \text{skor} \leq 43\%$	Tidak layak

### 3.9.2 Analisis Data Awal

Analisis data awal dapat diuji menggunakan normalitas hasil *pretest* dan *posttest*.

#### 3.9.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah data setiap variabel penelitian yang dianalisis membentuk distribusi normal (Suhiono 2016: 75). Uji normalitas digunakan untuk menguji hasil belajar *pretest* dan hasil belajar *posttest* yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media *microsoft sway* berbantuan video, apakah berdistribusi normal

atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan *microsoft excel* dengan rumus uji *lilifors*

Langkah-langkah menguji hipotesis nol adalah:

1. Memasukkan data dengan mengurutkan dari data terkecil sampai data terbesar;
2. Menghitung rata-rata dan simpangan baku rata-rata;
3. Menghitung nilai Z score ( $Z_i$ ) pada masing-masing data, menggunakan rumus  $Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ ;
4. Menghitung nilai F( $Z_i$ ) dengan rumus “=NORMSDIST(Z)”;
5. Menghitung S( $Z_i$ ) =  $\frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \text{ yang kurang dari } z_1}{n}$ ;
6. Menghitung selisih F( $Z_i$ ) – ( $Z_i$ );
7. Menentukan nilai terbesar diantara harga mutlak selisih dan diberi simbol  $L_o$ ;
8. Perbandingan antara  $L_o$  dengan nilai kritis L uji lilliefors dengan taraf kepercayaan 5% dinyatakan  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal.

### 3.9.3 Analisis data akhir

#### 3.9.3.1 T-Test

Untuk mengetahui keefektifan media *microsoft sway* berbantuan video terhadap hasil belajar dapat dianalisis memakai rumus:

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

(Sugiyono 2016: 274)

Keterangan:

Dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$

$\bar{x}_1$  = rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$  = rata-rata sampel 2

$S_1$  = simpangan baku sampel 1

$S_2$  = simpangan baku sampel 2

$s_1^2$  = varians sampel 1

$s_2^2$  = varians sampel 2

$r$  = korelasi dua sampel

$N$  = jumlah sampel

Kriteria perhitungan hasil uji t adalah:

$t$  hitung  $>$   $t$  tabel,  $H_a$  diterima

$t$  hitung  $<$   $t$  tabel,  $H_0$  diterima

$H_0$  = Pengembangan media *microsoft sway* berbantuan video tidak efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

$H_a$  = Pengembangan media *microsoft sway* berbantuan video efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

### 3.9.3.2 Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

*Gain* dalam penelitian ini adalah *gain* ternormalisasi (*N-gain*). *N-gain* adalah membandingkan selisih rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal). Rumus *gain* ternormalisasi sebagai berikut:

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

Hake (dalam Kadir, 2019: 319)

Kriteria interpretasi indeks *gain* menurut Lestari (2017: 235) sebagai berikut:

**Tabel 3.14** Interpretasi Indeks *Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N-Gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N-Gain < 0,70$	Sedang
$N-Gain \leq 0,30$	Rendah

Hake (dalam Kadir, 2019: 319)

Penelitian oleh Istiqomah tahun 2017 dengan judul “The Development of Learning Material: Explanation Text Based on Multimodal by Using Sway App in 11thgrade of SMAN 1 Batu. Hasil dari penelitian ini yaitu rata-rata yang diperoleh dari materi pembelajaran yang sesuai dengan bentuk konten 80,5%, presentasi 77,55%, *lau out* 78%. Materi mampu meningkatkan hasil belajar dengan skor hingga 94% lulusan klasik.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini yaitu media *microsoft sway* berbantuan Video pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 1 Babakan. Hasil penelitian mengkaji beberapa hal berikut ini, antara lain: (1) Perancangan produk dari hasil analisis angket kebutuhan siswa dan angket kebutuhan guru; (2) hasil produk yang terdiri dari *prototype* media ajar, dan hasil penilaian kelayakan media ajar; (3) hasil uji coba produk yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian; (4) analisis data yang meliputi analisis data awal dan analisis data akhir.

##### 4.1.1 Perancangan produk

Tahap rancangan produk media ajar berbasis *microsoft sway* berbantuan video terdiri dari penyusunan angket, memilih media, *prototype*, dan desain awal (Puspita, 2019: 121).

##### 4.1.1.1 Hasil analisis kebutuhan guru

Pengembangan media ajar berbasis *microsoft sway* berbantuan video disesuaikan dengan angket kebutuhan guru. Angket kebutuhan siswa dan kebutuhan guru dianalisis secara deskriptif. Hasil dari analisis kebutuhan tersebut digunakan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan media *microsoft sway* berbantuan video pada pembelajaran IPS. Hasil analisis dari angket kebutuhan guru disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.1** Hasil Kebutuhan Guru Terhadap Media *Microsoft Sway*

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban
1.	Menurut Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi latar belakang penjajahan Bangsa Indonesia dan upaya Bangsa Indonesia untuk mempertahankan kedaulatannya?	Ya

2.	Apakah sumber belajar siswa sudah mendukung pembelajaran IPS?	Ya
3.	Apakah Ibu sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS?	Ya
4.	Apakah Ibu memerlukan buku atau media pembelajaran lain pada pembelajaran IPS materi penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?	Ya
5.	Apakah Ibu membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik?	Ya
6.	Apakah Ibu membutuhkan media ajar di setiap pembelajaran?	Ya
7.	Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran berbantuan video?	Ya
8.	Apakah Ibu setuju jika media pembelajaran IPS materi penyebab terjadinya penjajahan bangsa indonesia dan cara Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kekuasaannya dikemas dalam bentuk media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video?	Ya
9.	Apakah <i>microsoft sway</i> dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi?	Ya
10.	Apakah siswa lebih tertarik jika media pembelajaran yang berupa audio visual dibanding visual saja?	Ya
11.	Apakah materi yang disajikan harus memiliki tingkat kedalaman materi?	Ya
12.	Apakah Ibu selalu menggunakan bantuan internet dalam menyampaikan pembelajaran IPS?	Ya
13.	Apakah Ibu setuju jika dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video?	Ya
14.	Apakah materi yang disajikan pada <i>Microsoft sway</i> didasarkan dengan kompetensi inti, KD dan indikator?	Ya
15.	Apakah penyajian materi dalam bahan ajar harus urut? (tujuan, penjelasan materi, desain pembelajaran, evaluasi)?	Tidak

16.	Apakah media pembelajaran yang tampilkan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang mudah dipahami?	Ya
17.	Apakah kalimat yang digunakan dalam microsoft sway harus singkat, padat dan jelas?	Ya
18.	Apakah kemenarikan tampilan microsoft sway akan mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa terhadap materi?	Ya
19.	Apakah media pembelajaran perlu memiliki harmonisasi warna yang cerah?	Ya
20.	Apakah siswa lebih suka media pembelajaran yang bergambar animasi?	Ya
21.	Apakah dalam setiap sub pembahasan perlu ditambahkan video?	Ya
22.	Apakah dengan memanfaatkan internet memudahkan siswa dalam mengakses media pembelajaran tersebut?	Ya
23.	Apakah media pembelajaran perlu di desain agar mudah diakses kapanpun dan dimanapun oleh siswa?	Ya
<p>Berikanlah saran dan masukan pada media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video sehingga mempermudah dalam menyampaikan muatan pembelajaran IPS materi latar belakang penjajahan bangsa barat di Indonesia dan upaya Bangsa Indoensia untuk mempertahankan kedaulatannya:</p> <p>Yang terpenting konten sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan siswa. Kedalaman materi penting tetapi pada masa pandemi ini bukan keharusan. Yang paling sesuai pd masa ini konteks. Diusahakan penyajian dapat membuat siswa untuk ikut terlibat dengan pembelajaran tidak hanya menyalin materi ke dalam media. Bisa ditambahkan berbagai fakta2 menarik untuk mengaitkan konteks siswa. Video bisa membuat siswa lebih paham jika terdapat audio/narasi dr pembuat.</p> <p><i>*angket diisi dengan bantuan google form</i></p>		

Berdasarkan tabel 4.1 guru sudah menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran dengan membagikan video tentang materi faktor penyebab penjajahan Bangsa Indonesia, berupa video yang diperoleh dari youtube, namun



tanpa penjelasan berupa teks. Guru membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, agar siswa termotivasi untuk belajar. Pemanfaatan microsoft sway pada pembuatan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa serta dapat mengidentifikasi kemampuan siswa dalam memahami materi melalui soal latihan. Kemudahan saat mengakses materi pembelajaran juga mempengaruhi minat belajar siswa, media ajar dapat diakses secara fleksibel baik online atau offline yang diekspor dalam pdf atau word.

Media microsoft sway berbantuan video merupakan media pembelajaran audio visual, meliputi: (1) video pendukung; (2) teks; (3) gambar dan suara. Materi pada media *microsoft sway* disajikan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Penggunaan bahasa yang digunakan baku. Kalimat disusun secara jelas, singkat dan padat serta sesuai dengan perkembangan siswa agar mudah dimengerti. Tampilan video pada microsoft sway disajikan berupa penggabungan beberapa gambar dan suara yang disesuaikan isi materi. Selain video, media pembelajaran microsoft sway juga menyertakan teks penjelas dari video yang ditayangkan serta di bawah teks disertakan gambar sebagai kesimpulan singkat dari penjelasan materi yang telah disampaikan. Cara mengakses media pembelajaran microsoft sway yaitu dengan mengklik link yang telah disediakan oleh pembuat media pembelajaran dan perangkat dipakai untuk mengakses media pembelajaran harus terhubung dengan internet apabila siswa tidak dapat terakses internet secara kontinu maka dapat mengakses media ajar dalam bentuk pdf atau word yang diperoleh dari pembuat media ajar.

Selain angket kebutuhan guru, peneliti membagikan angket kebutuhan siswa terkait media ajar berbasis *microsoft sway* berbantuan video. Berikut ini hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa.

#### **4.1.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa**

Media ajar yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Rekapitulasi oleh 28 siswa SDN 1 Babakan disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.2** Rekapitulasi Kebutuhan Siswa Terhadap Media Micosoft Sway Berbantuan Video

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah
1.	Menurutmu apakah pembelajaran IPS menyenangkan?	Ya	24
		Tidak	4
2.	Apakah pembelajaran IPS sulit?	Ya	10
		Tidak	18
3.	Apakah materi latar belakang penjajahan Bangsa Indonesia sulit dimengerti?	Ya	21
		Tidak	7
4.	Apakah sudah ada buku yang berisi materi latar belakang penjajahan Bangsa Indonesia?	Ya	26
		Tidak	2
5.	Apakah kalian menggunakan internet ketika membuka materi pada saat pembelajaran?	Ya	23
		Tidak	5
6.	Apakah aplikasi yang biasa digunakan menarik pada saat pembelajaran?	Ya	23
		Tidak	5
7.	Apakah kalian membutuhkan penyajian materi yang menarik disertai video dalam pembelajaran IPS?	Ya	25
		Tidak	3
8.	Apakah kalian ingin belajar materi latar belakang penyebab penjajahan di Indonesia dengan alat bantu komputer/laptop/handphone?	Ya	26
		Tidak	2
9.	Apakah kalian menyukai presentasi materi yang ditampilkan di komputer/handphone?	Ya	24
		Tidak	4
10.	Apakah kalian setuju jika materi latar belakang penjajahan di Indonesia dapat diakses dengan internet dalam bentuk <i>microsoft sway</i> berbantuan video?	Ya	24
		Tidak	4
11.	Apakah minat belajar kalian meningkat jika belajar dengan <i>microsoft sway</i> berbantuan video?	Ya	25
		Tidak	3

12.	Apakah kalian menyukai penyajian materi yang kreatif dan disertai gambar?	Ya	28
		Tidak	0
13.	Apakah kalian lebih suka penyajian materi dengan animasi?	Ya	22
		Tidak	6
14.	Apakah kalian menyukai materi yang disajikan dalam bentuk video yang berwarna?	Ya	26
		Tidak	2
15.	Apakah kalian setuju jika media pembelajaran memanfaatkan <i>microsoft sway</i> serta video?	Ya	24
		Tidak	4
16.	Apakah kalian sulit menyimpulkan materi?	Ya	20
		Tidak	8
17.	Apakah kalian memerlukan petunjuk agar mudah menghafalkan dan mengingat materi pada pelajaran IPS?	Ya	24
		Tidak	4
18.	Apakah kalian menyukai soal dengan bentuk pilihan ganda?	Ya	27
		Tidak	1
19.	Apakah kalian setuju jika soal berbentuk pilihan ganda?	Ya	26
		Tidak	2

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan memahami pembelajaran IPS materi faktor penyebab penjajahan Bangsa Indonesia. 10 dari 28 siswa berpendapat bahwa pembelajaran IPS sulit dan sebanyak 21 siswa dari 28 siswa kesulitan dalam memahami materi. Semua siswa setuju jika penyajian materi disajikan secara kreatif dan disertai gambar. 26 dari 28 siswa setuju jika penyajian materi ditampilkan dalam bentuk video berwarna serta dapat diakses dengan *handphone*, laptop atau komputer.

#### 4.1.2 Hasil Produk

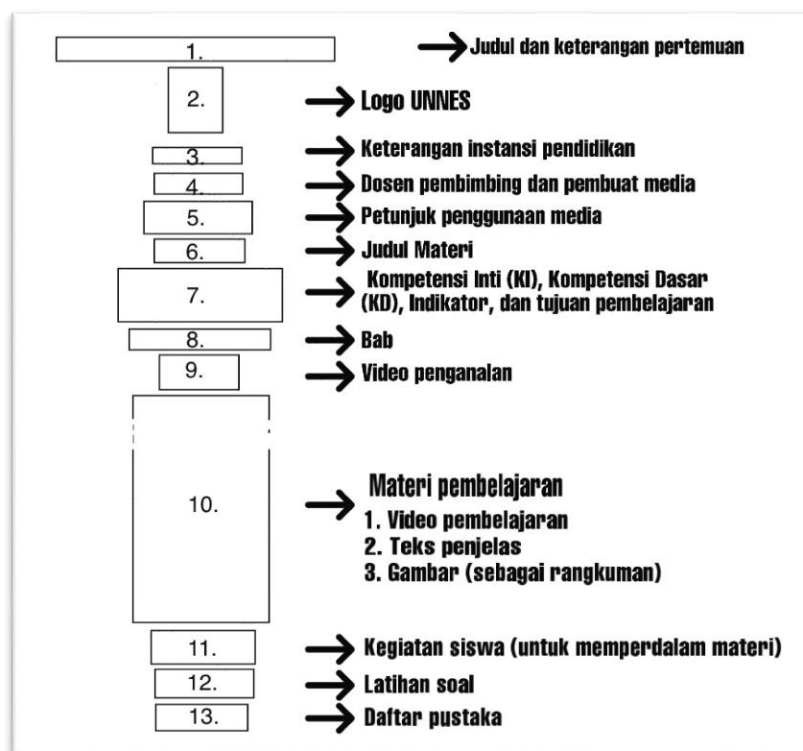
Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran non fisik yang dapat diakses dengan mudah melalui *handphone*, tablet, laptop atau komputer selama perangkat tersebut terkoneksi dengan internet. media pembelajaran ini mengkombinasikan video, teks, gambar dan suara. Media *microsoft sway* ini berisi

materi penyebab penjajahan Bangsa Indonesia kelas V. *Prototype* media pembelajaran berbantuan microsoft sway ditampilkan pada tabel berikut:

#### 4.1.2.1 *Prototype Media Microsoft Sway*

Berdasarkan *prototype* yang telah dirancang, peneliti menyusun desain media pembelajaran berdasarkan data. Berikut ini merupakan *prototype* media pembelajaran berbasis *microsoft sway*

**Tabel 4.3** *Prototype Media Microsoft Sway*



Berdasarkan tabel 4.3 media *microsoft sway* berbantuan video dibuat melalui software *microsoft sway* dari *microsoft office*. Berikut ini merupakan tahap-tahap peneliti dalam menyusun desain media pembelajaran berdasarkan *prototype*. Yang telah dibuat sebelumnya adalah:

1. menyiapkan materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan di indonesia dari berbagai buku referensi;
2. menyusun materi di *microsoft word 2016* untuk disajikan pada media pembelajaran *microsoft sway*;

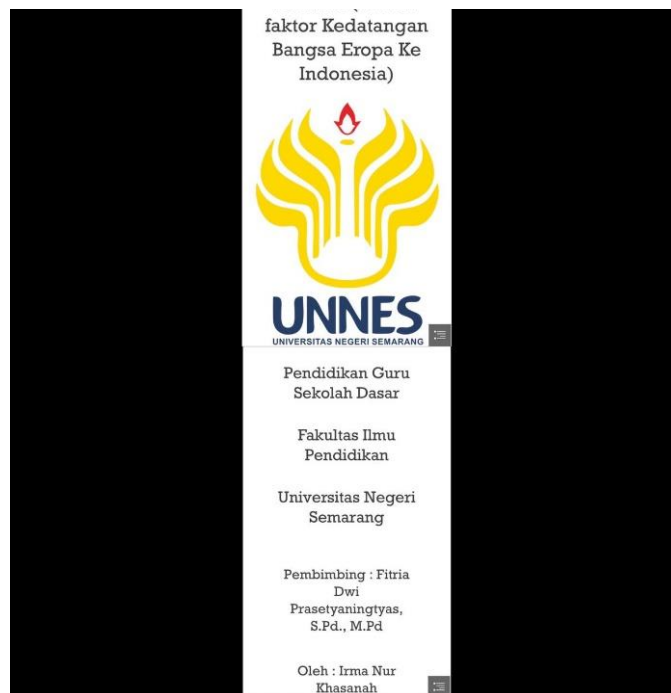
3. merekam audio suara dengan membaca materi direkam dengan *handphone*;
4. mengunduh gambar-gambar dari *google* atau *pinterest* yang sesuai dengan materi;
5. memasukkan audio dengan gambar di aplikasi *kinemaster*;
6. setelah penggabungan gambar dan audio telah sesuai, selanjutnya memasukkan teks pada video;
7. membuat rangkuman dalam bentuk gambar;
8. selanjutnya mengunggah video pada aplikasi *youtube* lalu menyalin link ke *microsoft sway*;
9. selanjutnya memasukkan teks materi dan rangkuman dalam bentuk gambar pada *sway*.

Proses produksi media *microsoft sway* menggunakan alat-alat sebagai berikut:

1. laptop;
2. *handphone*;
3. aplikasi *kinemaster* dan *youtube*;
4. software *microsoft office* yaitu *sway*;
5. *prototype*;
6. materi, gambar, video, lembar kerja dan soal evaluasi.

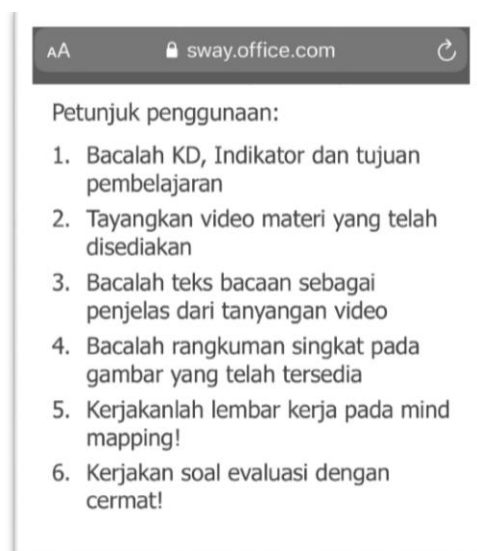
#### **4.1.2.2 Desain Pengembangan Media *Microsoft Sway***

Produk pengembangan media *microsoft sway* ini dibuat berdasarkan *prototype* sebelumnya. Berikut ini merupakan desain detail media *microsoft sway*. Bagian sampul media ajar berbasis *microsoft sway* memiliki tampilan sebagai berikut:



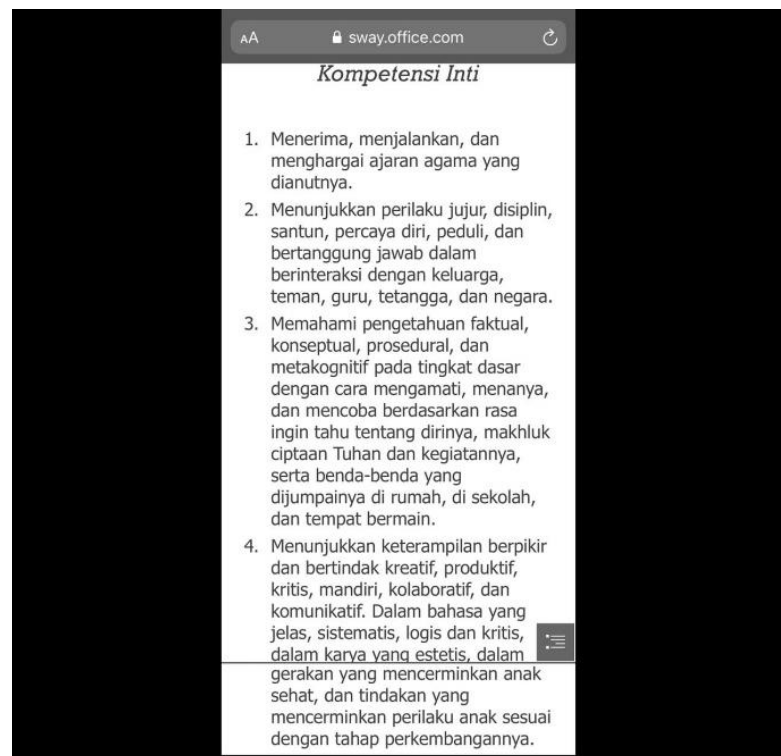
**Gambar 4.1** Tampilan Sampul Media Pembelajaran

Sampul depan media *microsoft sway* didesain dengan memberikan keterangan pertemuan dan judul, logo UNNES, instansi pendidikan disertai dengan nama dosen pembimbing dan nama pembuat media pembelajaran.



**Gambar 4.2** Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran

Penjelasan singkat mengenai isi/ komponen serta kegiatan yang perlu dilakukan siswa agar dapat mempergunakan media *microsoft sway* secara efektif dan menyeluruh.



**Gambar 4.3** Tampilan Kompetensi Inti

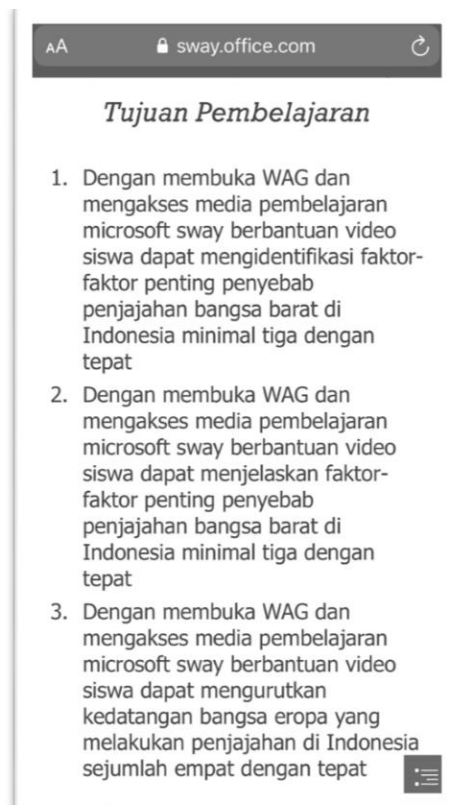
Kompetensi inti bertujuan untuk membentuk karakter unggul bagi siswa melalui kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan melalui kurikulum 2013.



**Gambar 4.4** Tampilan Kompetensi Dasar



**Gambar 4.5** Tampilan Kompetensi Dasar



**Gambar 4.6** Tampilan Tujuan Pembelajaran





**Gambar 4.7** Tampilan Judul



**Gambar 4.8** Tampilan Pendahuluan Materi

Pendahuluan materi berisi sub bab dan video pengenalan materi.



## 1. Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat



**Bangsa Eropa mulai melakukan penjelajahan di Eropa pada akhir abad ke-15, urutan bangsa eropa yang datang ke Indonesia yaitu:**

1. Pertama Portugis, mendarat di Malaka pada tahun 1511
2. Kedua Spanyol, mendarat di Tidore Maluku pada tahun 1521
3. Ketiga penjelajahan dan penjajahan dilakukan oleh Inggris dan Belanda. Namun yang pertama kali yang mendarat di Pelabuhan Banten yaitu Belanda pada tahun 1596.

### **Gambar 4.9** Tampilan Penjelasan Materi

Penjelasan materi terdiri dari judul point, video pembelajaran, teks pembelajaran, dan gambar berisi rangkuman singkat dari materi.



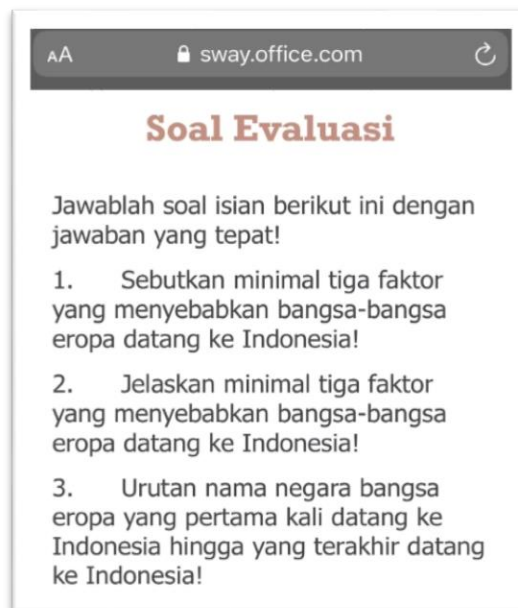
# Lembar Kerja Mind Mapping

**MIND MAPPING**

<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #FFD700;">Siapakah tokoh yang paling terkenal pada masa pemerintahan kolonial di Indonesia?</th> </tr> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Inggris</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Belanda</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </table>	Siapakah tokoh yang paling terkenal pada masa pemerintahan kolonial di Indonesia?		Inggris	Belanda			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #FFD700;">Dimanakah daerah kekuasaannya?</th> </tr> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Inggris</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Belanda</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </table>	Dimanakah daerah kekuasaannya?		Inggris	Belanda		
Siapakah tokoh yang paling terkenal pada masa pemerintahan kolonial di Indonesia?													
Inggris	Belanda												
Dimanakah daerah kekuasaannya?													
Inggris	Belanda												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #FFD700;">Kebijakan apa yang diambil selama pemerintahan kolonial berlangsung?</th> </tr> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Inggris</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Belanda</td> </tr> <tr> <td style="height: 100px;"></td> <td style="height: 100px;"></td> </tr> </table>	Kebijakan apa yang diambil selama pemerintahan kolonial berlangsung?		Inggris	Belanda			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #FFD700;">Kapanakah waktu pemerintahan kolonial dimulai?</th> </tr> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Inggris</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Belanda</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </table>	Kapanakah waktu pemerintahan kolonial dimulai?		Inggris	Belanda		
Kebijakan apa yang diambil selama pemerintahan kolonial berlangsung?													
Inggris	Belanda												
Kapanakah waktu pemerintahan kolonial dimulai?													
Inggris	Belanda												
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #FFD700;">Bagaimana kondisi rakyat pada masa pemerintahan kolonial?</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="height: 40px;"></td> </tr> </table>	Bagaimana kondisi rakyat pada masa pemerintahan kolonial?											
Bagaimana kondisi rakyat pada masa pemerintahan kolonial?													

**Gambar 4.10** Lembar Kerja

Berisi kegiatan siswa bertujuan untuk memperdalam pemahaman materi



**Gambar 4.11** Tampilan Soal Evaluasi

Disajikan pada akhir pembelajaran sebagai evaluasi bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa.



**Gambar 4.12** Tampilan Daftar Pustaka

Memuat daftar rujukan atau referensi yang dipergunakan penulis menyusun media pembelajaran.

#### 4.1.2.3 Hasil Penilaian Media Microsoft Sway

Validasi kelayakan media *microsoft sway* telah dinilai dan diberi saran perbaikan oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian digunakan sebagai pedoman perbaikan media ajar. Perolehan nilai kelayakan setiap aspek adalah sebagai berikut:

##### 1. Ahli Materi

Validasi materi bertujuan untuk memberikan penilaian serta saran perbaikan terhadap materi yang dinilai, sehingga dapat melakukan perbaikan lebih lanjut. Aspek dinilai berdasarkan kualitas media dari perkelompokan kategori yang telah ditetapkan (Aminuddin 2021: 441). Perolehan nilai kelayakan dari materi pada setiap aspek penilaian adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4** Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Aspek kesesuaian materi	10	83%	Sangat layak
Aspek kelayakan materi	17	85%	Sangat layak
Aspek kebermanfaatan materi	8	100%	Sangat layak
Aspek kebahasaan	13	81%	Layak
Skor keseluruhan	48	86%	Sangat layak

Berdasarkan perhitungan dalam tabel 4.4 disimpulkan bahwa keseluruhan penilaian media *microsoft sway* berbantuan video memperoleh persentase 86% kriteria “sangat layak”. Penilaian oleh ahli materi berdasarkan penilaian dari aspek kesesuaian materi, aspek kelayakan materi, aspek kebahasaan. Perolehan nilai oleh ahli materi tiap setiap aspek penilaian dapat ditunjukkan dengan diagram di bawah ini.



**Gambar 4.13** Diagram Perolehan Skor Oleh Ahli Materi

Media microsoft sway berbantuan video memperoleh keseluruhan skor 48 dan memperoleh presentasi skor 86% kategori “sangat layak” untuk diujicobakan disertai revisi dari saran validator materi yang diuraikan menjadi:

- a. Tujuan pembelajaran lebih diperinci
- b. Kegiatan pendahuluan dan penutup diurutkan
- c. Pada soal evaluasi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

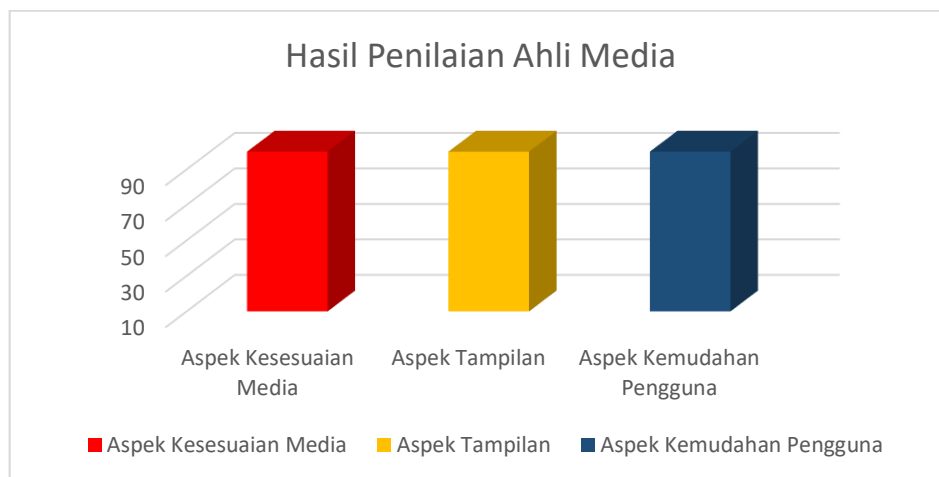
## 2. Ahli media

Validasi media bertujuan untuk memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media yang dinilai, sehingga peneliti melakukan perbaikan lebih lanjut (Ahmad, 2019: 300). Perolehan nilai oleh ahli media pada aspek penilaian ditunjukkan dari tabel berikut:

**Tabel 4.5** Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Aspek Kesesuaian Media	20	100%	Sangat layak
Aspek Tampilan	28	100%	Sangat layak
Aspek Kemudahan Media	12	100%	Sangat layak
Skor keseluruhan	60	100%	Sangat layak

Berdasarkan perhitungan tabel 4.5 mengenai hasil dari validasi media, disimpulkan bahwa keseluruhan penilaian media *microsoft sway* memperoleh skor keseluruhan 60 dengan presentase 100% dan kriteria “sangat layak”. Aspek dari penilaian validasi media yaitu kesesuaian media, tampilan, dan aspek kemudahan media. Perolehan nilai oleh ahli media pada tiap aspek dapat ditunjukkan pada diagram berikut ini.



**Gambar 4.14** Diagram Perolehan Skor Oleh Ahli Media

Media *microsoft sway* dengan kategori sangat layak.

#### 4.1.2.4 Revisi Desain Media Microsoft Sway

Revisi pada media *microsoft sway* sesuai saran validasi ahli sebagai berikut:

##### 1. Revisi Aspek Materi

Berdasarkan revisi dari saran validator materi diantaranya yaitu tujuan pembelajaran lebih diperinci, kegiatan pendahuluan dan penutup diurutkan, pada soal evaluasi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

##### 2. Revisi Aspek Media

Penilaian dari ahli media, dikatakan bahwa media pembelajaran sudah layak digunakan tanpa revisi.

#### 4.1.3 Hasil Uji Coba Produk

Uji coba baru dapat dilakukan setelah desain produk divalidasi dan revisi (Sugiyono, 2016: 414). Pada tahap hasil uji coba produk dilakukan 2 kali uji coba yaitu melalui uji coba produk skala kecil dan uji coba pemakaian.

#### 4.1.3.1 Uji Coba Produk Skala Kecil

Produk yang telah divalidasi dan revisi selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok yang terbatas (Sugiyono, 2016: 414). Pada penelitian ini peneliti melakukan uji coba di SDN 01 Sinduraja dengan melibatkan 12 siswa. Penemuan sampel menggunakan teknik *Purposive sampling* berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono 2016: 124).

Uji coba berguna untuk mengetahui kelayakan dan kesiapan pengembangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis angket tanggapan yang telah diisi oleh guru dan siswa. Dari hasil pengisian angket tanggapan tersebut, digunakan sebagai pedoman memperbaiki media pembelajaran sebelum digunakan dalam uji pemakaian.

##### 1. Hasil Angket Tanggapan Siswa

Angket tanggapan siswa berguna untuk mendapatkan data tentang informasi dan saran sebagai perbaikan kedepannya mengenai media *microsoft sway* berbantuan video pada muatan pembelajaran IPS. Analisis angket tanggapan siswa disajikan dalam bentuk tabel berikut.

**Tabel 4.6** Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa

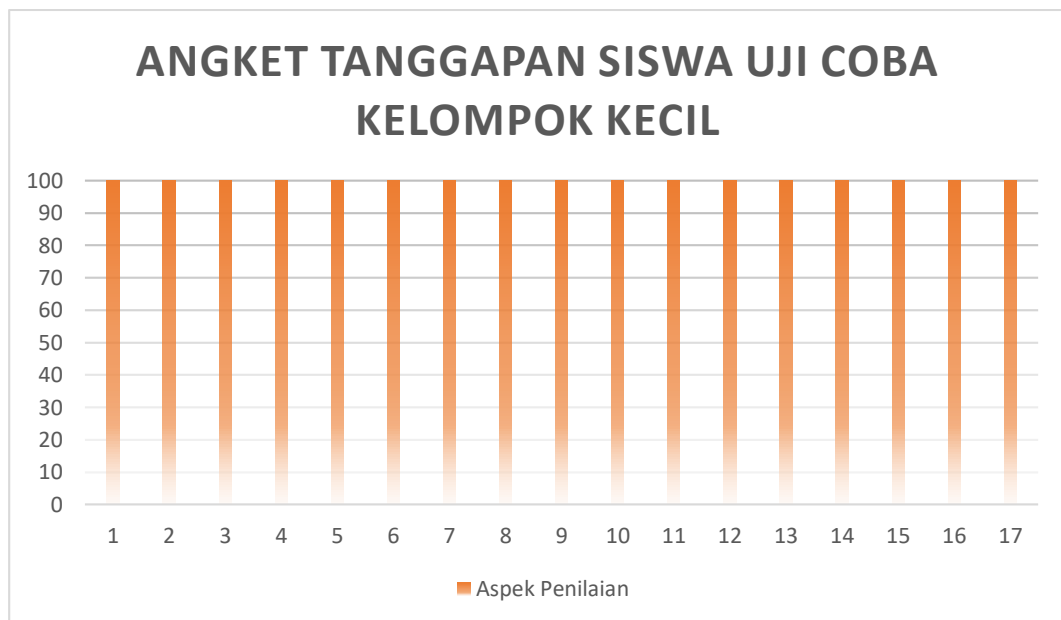
No.	Pernyataan	Jumlah Skor	Persentase
1.	Tampilan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menarik belajar	12	100%
2.	Isi video sesuai dengan materi pembelajaran	12	100%
3.	Gambar dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terlihat jelas	12	100%
4.	Teks dalam media pembelajaran media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terbaca dengan jelas	12	100%
5.	Media pembelajaran media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menggunakan	12	100%



	warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata		
6.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dimengerti	12	100%
7.	Media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok	12	100%
8.	Penggunaan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video meningkatkan minat belajar	12	100%
9.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video cukup lengkap	12	100%
10.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video mudah dipahami	12	100%
11.	Menambah wawasan pada isi materi	12	100%
12.	Latihan soal yang ada dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video mudah dipahami	12	100%
13.	Latihan soal yang ada dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menumbuhkan kemampuan berfikir	12	100%
14.	Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami	12	100%
15.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti	12	100%
16.	Istilah yang digunakan bisa dimengerti	12	100%
17.	Kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menarik dan menyenangkan	12	100%

**Tabel 4.7** Rekapitulasi Perolehan Angket Tanggapan Siswa

Responden	Skor Tanggapan Siswa																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
A01	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A02	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A03	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A04	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A05	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A07	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A08	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A010	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A011	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A012	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah	12																
Jumlah keseluruhan	100																
Persentase	100%																
Kategori	Sangat positif																

**Gambar 4.15** Diagram Hasil Angket Tanggapan Uji Coba Skala Kecil

Rekapitulasi dari tabel 4.7 dan gambar 4.13 dapat disimpulkan bahwa persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori “sangat layak” dari media *microsoft sway* berbantuan video.

## 2. Hasil Angket Tanggapan Guru

Hasil dari angket tanggapan guru digunakan untuk mendapatkan penilaian dan saran mengenai pengembangan media ajar berbasis *microsoft sway* berbantuan video pada materi faktor penyebab penjajahan di Indonesia. Angket tanggapan guru memuat 15 aspek pernyataan disertai dengan kolom saran dan komentar.

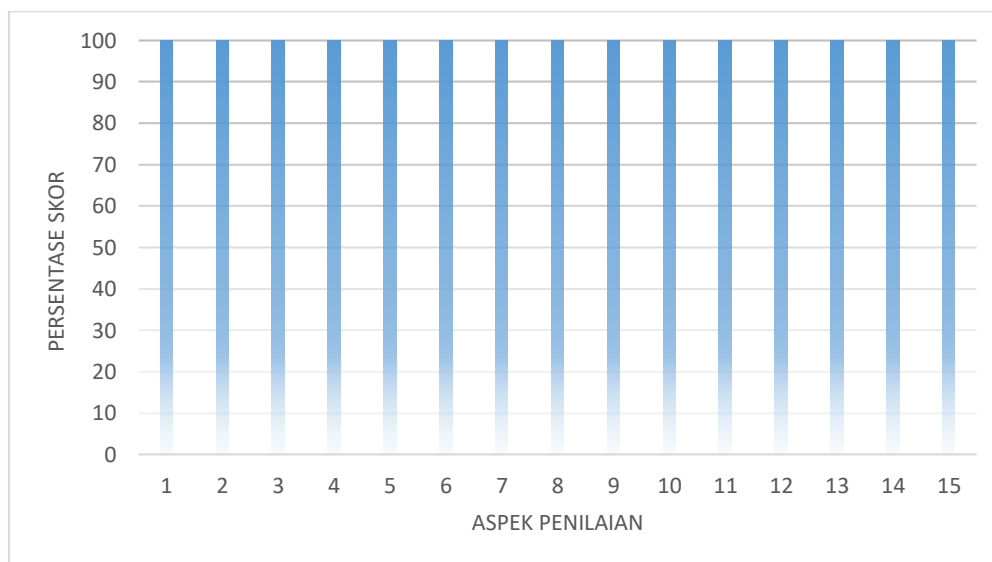
**Tabel 4.8** Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pertanyaan
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI,KD, dan Indikator
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
3.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video cukup lengkap
4.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video mudah dipahami
5.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator dan materi yang disajikan
6.	Tampilan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menarik belajar
7.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dimengerti
8.	Isi video sesuai dengan materi pembelajaran
9.	Gambar dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terlihat jelas
10.	Teks dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terbaca dengan jelas
11.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami
12.	Media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata
13.	Media pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok
14.	Media pembelajaran mudah di akses
15.	Penggunaan media pembelajaran meningkatkan minat belajar

**Tabel 4.9** Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru

Aspek	Responden Guru Kelas V			
	Skor	Jumlah nilai	Persentase	Kategori
1.	4	60	100%	Sangat positif
2.	4			
3.	4			
4.	4			
5.	4			
6.	4			
7.	4			
8.	4			
9.	4			
10.	4			
11.	4			
12.	4			
13.	4			
14.	4			
15.	4			

Analisis tanggapan guru pada uji coba skala kecil dapat dilihat pada diagram berikut.

**Gambar 4.16** Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Kecil

Rekapitulasi dari tabel 4.9 dan 4.14 dapat disimpulkan bahwa kelayakan dari media *microsoft sway* berbantuan video sebesar memperoleh presentasi skor 100% dengan kriteria “sangat layak”.

#### 4.1.3.2 Uji Coba Pemakaian (skala besar)

Uji coba kelompok besar bertujuan untuk mengidentifikasi keefektifan penggunaan pengembangan media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video muatan pembelajaran IPS. Peneliti melakukan uji coba kelompok besar kepada 28 siswa di SDN 01 Babakan. Tahap ini dilakukan setelah memperbaiki kekurangan produk. Pembelajaran dilakukan secara daring dengan memanfaatkan WAG, serta disesuaikan situasi dan kondisi guru dan siswa. Instrumen penelitian menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. hasil *pretest* dan *posttest* uji coba pemakaian disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.10** Hasil Belajar IPS Materi Faktor-faktor Penting Penyebab Penjajahan di Indonesia Pada Uji Coba Skala Besar

NO.	NAMA	PRETEST	POSTTEST
1.	ANS	50	73
2.	ASN	30	70
3.	ARS	57	73
4.	AMS	43	63
5.	AIF	27	73
6.	ASRS	37	57
7.	AF	30	57
8.	ADA	50	80
9.	AOBM	57	73
10.	AH	53	63
11.	ADS	43	97
12.	DIHK	47	83
13.	DAAA	63	83
14.	FRA	73	86
15.	FNS	43	63
16.	HSS	80	86
17.	IAP	27	70
18.	IR	70	86
19.	JM	63	70
20.	MAP	40	70
21.	MF	77	86
22.	NAS	60	77
23.	RPP	60	77
24.	RBNH	87	90
25.	SFA	37	53

26.	TANR	57	73
27.	ZAA	37	80
28.	ZHPF	43	67
Jumlah		1441	2079
Rata-rata		51,46	74,25
Nilai Tertinggi		87	97
Nilai Terendah		30	53
Jumlah Siswa Tuntas		5	21
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		23	7
Rata-rata ketuntasan (%)		18%	75%
Peningkatan (%)		57%	

Pada tabel 4.10 hasil *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan ketuntasan sebesar 57% dengan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 21 siswa dari 28 siswa.

#### 4.1.4 Analisis Data

##### 4.1.4.1 Analisis data awal

###### 1. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Uji normalitas dilakukan untuk mengidentifikasi hasil belajar *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas, peneliti menggunakan rumus Lilifors dan dinyatakan berdistribusi normal apabila  $Lo < Lt$ .

Berdasarkan uji normalitas diketahui bahwa  $Lo < Lt$ , dengan  $Lt$  atau *Liliefors* tabel untuk jumlah siswa 28 adalah 0,161 dengan  $\alpha=0,05$  dan diketahui bahwa  $Lo$  adalah 0,097 maka hasil *pretest* SDN 01 Babakan yaitu  $0,097 < 0,161$  dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan berdasarkan uji normalitas pada hasil *posttest* SDN 1 Babakan dengan uji *Liliefors* diketahui bahwa  $Lo < Lt$ , maka diketahui  $Lo$  adalah 0,130 maka hasil *posttest* SDN 1 Babakan yaitu  $0,131 < 0,161$  dapat dinyatakan hasil *posttest* SDN 1 Babakan berdistribusi normal.

##### 4.1.4.2 Analisis Data Akhir

###### 1. Uji Perbedaan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* (*t-test*)

Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis melalui uji t guna mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan atau tidak. Kriteria dalam perhitungan hasil uji t

adalah:

$t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  Diterima

$t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_o$  Diterima

$H_o$  : Media Microsoft Sway Berbantuan Video tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi faktor-faktor penting yang menyebabkan penjahajahan di Indonesia kelas V SDN 01 Babakan

$H_a$  : Media Microsoft Sway Berbantuan Video efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi faktor-faktor penting yang menyebabkan penjahajahan di Indonesia kelas V SDN 01 Babakan.

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} \geq -t_{tabel}$ , maka  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hasil dari uji perbedaan rata-rata disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.11** Hasil dari uji perbedaan rata-rata *Pretest* dan *Posttest* (*t-test*)

Data	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	a	Db	Keterangan
<i>Pretest</i>	9,212	2,052	5%	27	Ha diterima
<i>Posttest</i>					

Berdasarkan perhitungan *t-test* hasil pretest dan posttest diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 9,21258 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,004879 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dinyatakan  $H_a$  diterima. Sehingga terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa setelah menggunakan media microsoft sway melalui perhitungan uji t-test pada pembelajaran IPS di SDN 01 Babakan.

## 2. Uji Peningkatan Rata-Rata (N-Gain)

Uji Gain berguna untuk mengidentifikasi peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V di SDN 01 Babakan. N Gain diperoleh setelah peneliti menghitung selisih rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus uji gain. Hasil uji peningkatan rata-rata disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.12** Hasil Uji Peningkatan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Rata-rata pretest	Rata-rata Posttest	Selisih rata-rata	N-Gain	Kriteria
51,464	74,25	22,79	0,46946	SEDANG

Pada tabel 4.12 diperoleh hasil bahwa media ajar berbasis *microsoft sway* berbantuan video memperoleh selisih rata-rata 22,79 dengan kriteria sedang, sehingga dapat dikatakan efektif digunakan dalam muatan pembelajaran IPS di SDN 01 Babakan kelas V.

## 4.2 Pembahasan

### 4.2.1 Pengembangan media *microsoft sway*

Pengembangan media ajar yang telah peneliti lakukan adalah media *microsoft sway*. Penelitian menggunakan model dari Borg and Gall dalam Sugiyono (2016:409) menyebutkan prosedur penelitian *Research and Development* yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi Desain ; (6) Ujicoba Produk; (7) Revisi Produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi Produk; (10) Produksi Massal. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian hanya sampai pada uji keefektifan produk.

Penelitian pengembangan media ajar berbasis *microsoft sway* berbantuan video diawali dengan mengidentifikasi permasalahan di SDN 01 Babakan Purbalingga. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 01 Babakan peneliti menemukan keantusiasan belajar siswa menurun semenjak diterapkan belajar secara daring, guru tidak dapat mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa berkaitan dengan kejujuran sebagian siswa pada saat mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta kurangnya kedisiplinan sebagian siswa pada saat mengumpulkan tugas. Peneliti juga menemukan bahwa media ajar yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran sudah bervariasi namun tidak ada pelengkap baik penjelasan teks atau gambar yang sesuai dengan materi yang terdapat dalam video serta tidak ada soal latihan pada media ajar. Kelengkapan komponen media ajar dapat mengefektifkan kegiatan belajar. Penggunaan media



ajar yang kurang inovatif dapat menurunkan minat belajar siswa sehingga diperoleh dokumentasi berupa hasil belajar IPS kelas V masih rendah, dari 28 siswa kelas V terdapat 10 (36%) sudah memenuhi KKM dan sebanyak 18 (64%) siswa belum memenuhi KKM. KKM muatan pelajaran IPS kelas V di SD N 1 Babakan adalah 70.

Berdasarkan permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar pada pelajaran IPS, peneliti ingin memberikan solusi dengan mengembangkan media *Microsoft Sway* berbantuan video agar meningkatkan keantusiasan siswa serta memudahkan siswa mengakses materi pada saat pembelajaran jarak jauh. Pengaplikasian media ajar audio dan visual pada muatan pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga indikator keberhasilan pun tercapai (Hariyati dalam Cahyo 2017:89).

Setelah mengetahui permasalahan yang ada, peneliti mengumpulkan data dengan menyebarkan angket kebutuhan guru dan kebutuhan siswa kelas V di SDN 01 Babakan. Dari hasil angket kebutuhan siswa diketahui bahwa siswa kesulitan memahami pembelajaran IPS khususnya materi penyebab penjajahan di Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dan seluruh siswa setuju jika materi disajikan secara kreatif dan disertai video. Sedangkan dari hasil angket kebutuhan guru, guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik, guru setuju jika muatan pembelajaran IPS dikemas dalam bentuk media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video, guru setuju apabila media pembelajaran perlu dibuat agar mudah diakses kapanpun dan dimanapun siswa berada selama terkoneksi dengan internet.

*Prototype* diperlukan peneliti dalam membuat desain produk, tahapan dalam membuat *prototype* yaitu: (1) menyiapkan materi; (2) menyusun materi di *microsoft word*; (3) merekam suara di handphone; (4) mengunduh gambar yang sesuai dengan materi; (5) memasukkan audio serta gambar di aplikasi *kinemaster* menjadi video; (6) memasukkan teks pada video; (7) membuat rangkuman dalam bentuk gambar; dan (8) menyusun video, teks materi serta rangkuman dalam bentuk gambar pada *sway*.

#### 4.2.2 Kelayakan media *microsoft sway*

Media ajar berbasis *microsoft sway* berbantuan video materi penyebab penjajahan di Indonesia dan upaya Bangsa Indonesia untuk mempertahankan kedaulatannya telah divalidasi kelayakannya oleh ahli. Kelayakan memerlukan validasi dari ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian, kekurangan serta kritik dari kedua ahli, yakni ahli materi dan media yang dapat digunakan untuk memperbaiki media *microsoft sway*.

Penilaian dalam kelayakan materi memiliki empat aspek diantaranya kesesuaian materi, kelayakan materi, kebermanfaatan materi, dan aspek kebahasaan. Hasil dari validasi materi terhadap media *microsoft sway* berbantuan video memiliki total skor 86% dengan kriteria sangat layak diujucobakan dengan saran revisi yang telah diberikan yaitu tujuan pembelajaran lebih diperinci, kegiatan pendahuluan dan penutup diurutkan, pada soal evaluasi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Penilaian dalam kelayakan media memiliki tiga aspek diantaranya aspek kesesuaian media, aspek tampilan, dan aspek kemudahan media. Hasil dari validasi media terhadap media *microsoft sway* berbantuan video memiliki total skor 100% dengan kriteria sangat layak tanpa saran revisi.

Produk yang telah divalidasi dan revisi selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok yang terbatas (Sugiyono 2016: 414). Pada penelitian ini peneliti melakukan uji coba di SDN 01 Sinduraja dengan melibatkan 12 siswa. Teknik yang dipakai yaitu *sampling purposive* untuk pengambilan sampel (Sugiyono 2016: 124). Uji coba bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kesiapan pengembangan media pembelajaran dari analisis angket tanggapan yang telah diisi oleh guru dan siswa. Dari hasil pengisian angket tanggapan tersebut, digunakan sebagai pedoman dalam memperbaiki media pembelajaran sebelum dipakai pada uji coba pemakaian.

Tanggapan guru pada uji coba produk skala kecil mendapatkan persentase kelayakan dari media *microsoft sway* berbantuan video sebesar 100% dengan kriteria “sangat layak”. Guru tidak memberikan komentar pada angket tanggapan

guru. Sedangkan rekapitulasi tanggapan siswa, diketahui bahwa kelayakan dari media *microsoft sway* berbantuan video sebesar memperoleh presentasi skor 100% dengan kriteria “sangat layak”. Komentar siswa yaitu sebanyak 3 siswa berkomentar bahwa video terlalu cepat, 3 siswa berkomentar bahwa media pembelajaran mudah dipelajari dan dipahami, serta 6 siswa berkomentar semua lengkap, tidak ada yang kurang pada media pembelajaran.

#### 4.2.3 Keefektifan media *microsoft sway*

Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok besar di SDN 01 Babakan dengan jumlah 28 siswa. Keefektifan media *microsoft sway* berbantuan video yaitu diperoleh hasil: (1) nilai *pretest* diperoleh rata-rata sebesar 51,46; (2) hasil *posttest* memperoleh rata-rata sebesar 74,25; (3) jumlah siswa tuntas pada *pretest* berjumlah 5 siswa (17,86%) dan (4) jumlah siswa tuntas pada *posttest* sebanyak 21 siswa (75%).

Berdasarkan data hasil belajar selanjutnya diuji normalitas dengan uji *Liliefors*. Sesuai perhitungan *pretest* dan *posttest*, data tersebut berdistribusi normal sesuai dengan  $Lo < Lt$ .  $Lt$  atau *Liliefors* tabel untuk sampel 28 adalah 0,161 dengan diketahui bahwa  $Lo$  pada data *pretest* sebesar 0,097 dan  $Lo$  pada data *posttest* 0,131.

Peneliti melakukan perhitungan untuk menguji rata-rata (*t-test*) setelah memperoleh data berdistribusi normal. Berdasarkan uji  $t$  pada *pretest* dan *posttest* dengan rumus *paired sample t-test* (Sugiyono, 2016: 274) memperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 9,212 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,052 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan penggunaan media *microsoft sway* berbantuan video di SDN 01 Babakan.

Perhitungan *N-Gain* dilakukan setelah menguji rata-rata (*t-test*) terhadap data *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan perhitungan *N-Gain* (skala besar), diperoleh hasil belajar siswa SDN 01 Babakan dengan jumlah 28, nilai siswa mengalami peningkatan sebesar 0,46946 dengan kriteria sedang dan selisih rata-rata sebesar 22,79 sehingga dapat disimpulkan media *microsoft sway* berbantuan video efektif digunakan sebagai media ajar pada muatan IPS di kelas V SDN 01 Babakan.

### **4.3 Implikasi Penelitian**

#### **4.3.1 Implikasi Teoritis**

Cahyo (2017:5) media merupakan sarana yang digunakan dari pengirim informasi untuk memberikan pesan kepada penerima informasi sehingga menumbuhkan minat siswa saat belajar. Media dapat meningkatkan dan menarik konsentrasi siswa terhadap materi yang berkaitan dengan makna visual serta teks materi pelajaran sebagai fungsi afeksi (Cahyo 2017: 8). Media *microsoft sway* berbantuan video merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan *microsoft sway* sebagai tempat untuk mengkreasikan penyampaian materi kepada siswa. Penyajian media pembelajaran *microsoft sway* ini terdiri atas video, teks materi dan gambar sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Video berisi gabungan gambar yang disusun menjadi jalan cerita sesuai materi yang akan disampaikan kepada siswa dilengkapi dengan audio. Setelah melihat tayangan video, siswa membaca teks materi untuk memperjelas apa yang disampaikan dari tayangan video. Terakhir disajikan inti materi dalam bentuk gambar. Media *microsoft sway* berbantuan video dapat diakses dimanajuga dan kapanjuga selama perangkat terkoneksi dengan internet. dengan demikian, penelitian pengembangan media *microsoft sway* berbantuan video memperkuat dan mendukung teori yang ada.

#### **4.3.2 Implikasi Praktis**

Media *microsoft sway* berbantuan video efektif digunakan sebagai media ajar pada muatan IPS. Media pembelajaran ini memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat menambah antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Pemahaman siswa dalam muatan pembelajaran IPS meningkat. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru di sekolah untuk melengkapi media maupun bahan ajar lain.

#### **4.3.3 Implikasi Pedagogis**

Media *microsoft sway* berbantuan video efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting yang mempengaruhi penjajahan di Indonesia.

Pemahaman siswa terhadap muatan pembelajaran IPS khususnya materi faktor-faktor penting yang menyebabkan penjajahan di Indonesia meningkat sehingga siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan media ajar lain yang lebih menarik serta dapat meningkatkan antusias siswa pada saat pembelajaran jarak jauh (PJJ) seperti saat ini.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Simpulan dari penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan dan pembahasan yang telah dijelaskan yaitu:

1. Desain pengembangan media *microsoft sway* berbantuan video dilaksanakan dengan langkah-langkah model pengembangan sebagai berikut: (1) potensi masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) produk akhir terbatas, menurut Borg dan Gall.
2. Kelayakan media *microsoft sway* berbantuan video divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Kelayakan isi materi pada media *microsoft sway* berbantuan video memperoleh persentase sebesar 86% (sangat layak) dan persentase kelayakan aspek media pada media *microsoft sway* berbantuan video 100% (sangat layak). Sedangkan tanggapan guru memperoleh penilaian persentase sebesar 100% (sangat positif) dan tanggapan siswa sebesar 100% (sangat positif).
3. Uji *N-Gain* membuktikan dari hasil belajar siswa terjadi peningkatan setelah siswa menggunakan media *microsoft sway* berbantuan video. Hasil *N-Gain* sebesar 0,46946 dengan kriteria sedang. Sedangkan berdasarkan perhitungan uji *t* pada *pretest* dan *posttest* dengan rumus *paired sample t-test* (Sugiyono, 2016: 274) memperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 9,212 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,052 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima sehingga diketahui bahwa media *microsoft sway* berbantuan video efektif dalam pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan di Indonesia di SDN 01 Babakan.

## 5.2 Saran

1. Media *microsoft sway* berbantuan video sebagai media ajar yang dapat diterapkan pada muatan pembelajaran lain dengan lebih inovatif dan juga menarik.
2. Sumber materi pada media pembelajaran ini lebih baik diperbanyak lagi agar materi yang disampaikan semakin lengkap sehingga pengetahuan siswa meningkat.
3. Guru dapat mengikuti seminar pelatihan pengembangan media pembelajaran untuk menambah ilmu mengenai media ajar sehingga dapat membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Ramen. Purba. 2020. Pengantar Media Pembelajaran: Yayasan kita menulis.
- Agustiningsih, A. (2015). *Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50-58.
- Aminuddin., & Nur, M. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Aligment Pada Pulley dan Koping Menggunakan Metode Cahaya Laser dan Dial Indicator pada Mata Kuliah Praktik Alligment. *Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*. 7(2). 408-416.
- Aribowo, E. K. (2017). *Sway: Cara Baru Menyajikan Presentasi dengan Multikonten (Gambar, Suara, Tautan, dan Video)*. Klaten. INA-Rxiv.
- Arikunto, S. & Safruddin, C. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Atjo, S. E. P. 2021. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Cabri Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. 5(1).
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 10(1). 49-56
- Badiro, D., Syuhendri, S., & Fathurohman, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Apikasi Android Berbasis Teori Perubahan Konseptual Materi Tata Surya Dan Fase Bulan Mata Kuliah IPBA. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika (JIPF)*. 6(1). 103-112.
- De, Jimmy., dkk. 2011. Pengembangan Pembelajaran IPS Dengan Media Kartu Belajar Bagi Guru SD/MI di Kec. Bulupesantren Kebumen. *Jurnal Abdimas*. 14(1).
- Demayanti, F., & Soenarto, S. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran Bumbu dan Rempah Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontiental. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 5(1). 91-102.
- Dwianto, Agus. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Sway Terintegrasi Potensi Lokal Gula Jawa. Simposium. Wonogiri: SMPN 2 Paranggupito.
- Fakhrurrazi, F. (2018). *Hakikat pembelajaran yang efektif*. Surakarta. At-Tafkir, 11(1), 85-99.
- Fitriyani, Yani., dkk. 2021. Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran



Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*.7(1). 97-109.

- Hafidz, M., & Masriyah. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Pembelajaran Permutasi dan Kombinasi. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 11(2). 126-135.
- Hendriana, Dedy. 2021. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Web sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kompetensi Elektronik Video Audio. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 6(1). 100-109.
- Huda, Khoirul. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal HISTORIA*. 5(2). 125-141.
- Istiqomah, S. P. 2016. *The development of learning material: Explanation text based on multimodal by using Sway app in 11th grade of SMAN 1 Batu. International Journal of Education and Research*, 4(9), 313-322.
- Latifah, Nur Hanum, dkk. 2018. Development of Instructional Video Media in Increasing Sex Education Knowledge for Students with Hearing Impairment. *Jurnal Penelitian dan pengembangan pendidikan luar biasa*. 5(1). 62-66.
- Lefudin. 2017. *Belajar & Pembelajaran*. Palembang: Deepublish
- Maryanto, dkk. 2017. *Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Maryanto, dkk. 2017. *Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Maulana, I. M., Adi, S.,& Hariyanto, E. 2019. Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 4(9) 1177-1184.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan*, 1(2).
- Mukti, F. D. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim". *Jurnal Elementary: Islamic Teacher*. 7(2). 299-322.
- Nana. 2019. Pengembangan Bahan Ajar. Klaten: Lakeisha.
- Nofrion, N. (2018). *PENDIDIKAN, BELAJAR DAN PEMBELAJARAN (BOOK CHAPTER)*.

- Nurhasanah, dkk. 2014. Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 1(4). 267-273.
- Nuzalifa, Y. N. Hatuti, U. S., & Sueb. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Penyuluhan tentang Pembuatan Nata De Melon Bagi Masyarakat Petani. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*. 4(3). 317-321.
- Pandaleke, M., Munzil., & Sumari. 2020.. Pengembangan Media Pelajaran Kelas Flipped Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 5(3). 387-394
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Qonita Silmi, Munida., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe tentang persiapan kemerdekaan RI SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Rahmad, R. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67-78.
- Razi, F., Muksar, M., & Qohar, Abd. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 5(6). 835-843.
- Rosdijati, Nani. 2017. *Erlangga Straight Point Series untuk SD/MI Kelas V Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Rosihah, Ida., & Subhan, Aan.P. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 4(1). 35-49.
- Rozi, F., & Kristari, A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*. 5(1) 35-44.
- Saputra, T. A. (2009). Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Berbasis pembelajaran Tematik. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 1(2).
- Sari, D. P. P., Murtono., & Utomo, S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*. 8(1). 2339-2258.
- Setiadi, H. W., & Kurniawan, J. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Autorwre 7.0 Untuk Memfasilitasi

- Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*. 5(1) 88-94.
- Siregar, Nurliani. *Belajar dan Pembelajaran*. Medan. Akademik UHN
- Sitohang, R. (2013). *PROSES PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR*. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(01), 01-11.
- Slameto. 2020. Partisipasi Orang Tua dan Faktor Latar Belakang yang Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA:CV. Penerbit Qiara Media.
- Suciati, R., & Amirullah, G. (2017). LITERASI ASESMEN IPA. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 4(02), 110-118.
- Sugrah, N. U. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *HUMANIKA*, 19(2), 121-138.
- Sunhaji, S. (2014). *Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Kependidikan*, Purwokerto. Media Publications 2(2), 30-46.
- Supratman, Edi. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Schoology. *Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*. 3(3). 310-315.
- Susanto, Ahmad. 2016. Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Syahrowardi, Sandy & Permana, Handjoko. 2016. Desain Handout Multimedia Menggunakan 3D Pageflip Professional untuk Media Pembelajaran pada Sistem Android. *Jurnal Pendidikan & Pengembangan Pendidikan Fisika*. 2(1). 89-96.
- Syawaluddin, Ahmad dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. Makassar: *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3 (3). pp. 294-306.
- Taufiqurrahman., dkk. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Sasak Berbasis High Order Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 2(10). 1338-1343.
- Toharudin, Mohammad. 2021. Penelitian Tindakan Kelas dan Aplikasi untuk Pendidik yang Profesional. Klaten: Lakeisha.
- Ulfah, Yossy, dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Penyuluhan tentang Pembuatan Nata de Melon bagi Masyarakat Petani. Malang: *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* . 4(3). 317—321
- Usodo, B., Sutopo, S., Chrisnawati, H. E., Kurniawati, I., & Kuswardi, Y. (2016). *Pelatihan Penerapan Beberapa Aplikasi dari Microsoft: Office Mix, Onenote, Sway dalam Pembelajaran bagi Guru-Guru Matematika SMA di*

*Kabupaten Sragen* (Doctoral dissertation, Sebelas Maret University).

- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multipedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widiastuti, Lina., Suryaman., & Wiyarno. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal TEKNODIK*. 23(2). 163-174.
- Widyati, W. (2014). Belajar Dan Pembelajaran Perspektif Teori Kognitivisme. *BIOSEL (Biology Science and Education): Jurnal Penelitian Science dan Pendidikan*, 3(2), 177-187.
- Wihartanti, L. V., & Wibawa, R. P. (2017). *Development of e-Learning Microsoft sway as Innovation of Local Culture-Based Learning Media*. *Dinamika Pendidikan*, 12(1), 53-60.
- Wihartanti, L. V., & Wibawa. R. P. 2017. Development of *e-Learning* Microsoft Sway As Innovation Of Local Cukture-Based Learning Media. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 12(1). 53-60.
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Hakikat Belajar dan Pembelajaran, 1-46.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi camtasia studio dan macromedia flash*. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35-43.
- Yuanta, Friendha. 2017. Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. 2(2). 59-70.
- Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yulian, Didik. Ludfi Arya Wardana Didit Yulian Kasdriyanto(1), Ludfi Arya Wardana . 2021. Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. Probolinggo. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6 (1) . 271-278.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

## KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA MICROSOFT SWAY MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI FAKTOR-FAKTOR  
PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN BANGSA INDONESIA DAN UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM  
MEMPERTAHAKAN KEDAULATANNYA KELAS V**

Rumusan Masalah Penelitian	Tujuan Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Sumber Data	Instrumen
Bagaimana desain pengembangan media <i>microsoft sway</i> berbantuan video sebagai media pembelajaran muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD N 1 Babakan?	Mengembangkan desain pengembangan media <i>microsoft sway</i> berbantuan video sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD N 1 Babakan.	Variabel bebas: pengembangan media <i>microsoft sway</i> berbantuan video	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sesuai dengan KI, KD dan Indikator</li> <li>2. Sesuai dengan tujuan pembelajaran</li> <li>3. Desain media menarik</li> <li>4. Pemakaian media mudah</li> <li>5. Keunggulan media yang menarik perhatian siswa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dokumen</li> <li>2. Rancangan produk</li> <li>3. Validasi ahli media</li> </ol>	Lembar uji validasi kelayakan media
Bagaimana kelayakan media <i>microsoft sway</i>	Menguji kelayakan media <i>microsoft sway</i> berbantuan video sebagai media	Variabel terikat: Hasil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memenuhi isi kelayakan materi</li> </ol>	Validasi materi	Lembar uji validasi kelayakan

berbantuan video sebagai media pembelajaran muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD N 1 Babakan?	pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD N 1 Babakan.	belajar siswa			materi
			2. Memenuhi indikator kelayakan media	Validasi media	Lembar uji validasi kelayakan media
			3. Memenuhi indikator kelayakan isi materi dan kelayakan penyajian media	Guru	Angket tanggapan guru
Siswa	Angket tanggapan siswa				
Bagaimana keefektifan media <i>microsoft sway</i> berbantuan video sebagai media pembelajaran muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD N 1 Babakan?	Menguji keefektifan media <i>microsoft sway</i> berbantuan video sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 1 Babakan	Hasil belajar siswa	1. Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa barat di Indonesia minimal tiga 2. Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa barat di Indonesia minimal tiga 3. Mengurutkan kedatangan bangsa eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia minimal empat	Daftar hasil belajar	Tes tertulis

## Lampiran 2

## DAFTAR NILAI SISWA KELAS V SDN 1 BABAKAN

Lampiran 3

**DAFTAR NILAI PENILAIAN AKHIR SEMESTER KD3.1 SISWA KELAS  
V PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS**

Sekolah : SD N 1 Babakan

Kelas : V

Mata Pelajaran : IPS

KKM : 70

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	ANS	52,5	TIDAK TUNTAS
2	ASN	40	TIDAK TUNTAS
3	ARS	53,5	TIDAK TUNTAS
4	AMS	55,5	TIDAK TUNTAS
5	AIF	47,5	TIDAK TUNTAS
6	ASRS	13,5	TIDAK TUNTAS
7	AF	91	TUNTAS
8	ADA	70,5	TUNTAS
9	ADOBM	52,5	TIDAK TUNTAS
10	AH	40	TIDAK TUNTAS
11	ADS	61,5	TIDAK TUNTAS
12	DIHK	49	TIDAK TUNTAS
13	DAAA	29,5	TIDAK TUNTAS
14	FRA	49	TIDAK TUNTAS
15	FNS	83	TUNTAS
16	HSS	40	TIDAK TUNTAS
17	IAP	91	TUNTAS
18	IR	16,5	TIDAK TUNTAS
19	JM	70,5	TUNTAS
20	MAP	82	TUNTAS
21	MF	87,5	TUNTAS
22	NAS	60	TIDAK TUNTAS
23	RPP	53,5	TIDAK TUNTAS
24	RBNH	83	TUNTAS
25	SFA	44,5	TIDAK TUNTAS
26	TANR	91	TUNTAS



27	ZAA	74	TUNTAS
28	ZHPF	66	TIDAK TUNTAS

Purbalingga, 3 Desember 2020

Mengetahui,



Wahyuni, S.Pd.SD

NIP. 196106091982011004

Guru kelas V

Nisa Azmillah S.Pd.I.

NIP. 199201272019032010

## Lampiran 3

## HASIL WAWANCARA DATA AWAL

## Hasil Wawancara Guru

Nama Sekolah : SD N I Babakan

Kelas/ Semester : V/I

Nama Guru : Nisa Azmillah S.Pd

Hari, Tanggal : Selasa, 22 Desember 2020

NO.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mata pelajaran/ muatan apa yang paling disukai siswa?	Masa pandemi seperti ini tergantung bagaimana cara mengemas materi agar menarik.
2.	Apakah guru merencanakan RPP sebelum mengajar?	Untuk saat ini belum membuat RPP namun akan dibuat menunggu keputusan apakah di buat RPP PJJ atau RPP biasa.
3.	Bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pada saat ini?	Pada saat pembelajaran secara offline siswa antusias pada saat pembelajaran, namun saat pembelajaran daring antusias siswa 50%.
4.	Apa kendala pada saat pembelajaran daring?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanggung jawab dan disiplin setiap siswa berbeda, sehingga ada beberapa siswa yang tidak disiplin pada saat mengumpulkan tugas</li> <li>2. Dalam mengerjakan tugas, guru tidak tahu apakah orang tua membantu atau orang tua yang mengerjakan tugas anak tersebut</li> <li>3. Perlu mensinkronkan kerjasama dengan orang tua</li> </ol>
5.	Apasaja aplikasi yang digunakan pada saat menyiapkan materi?	Guru memanfaatkan <i>google classroom, life worksheet, Quiziz, Sway, youtube dan whatsapp.</i>
6.	Apakah siswa memiliki gadget sendiri?	Sebagian memiliki gadget sendiri dan sebagian berbagi dengan orang tua.
7.	Media sosial apa yang digunakan ibu saat pembelajaran daring?	<i>WhatsApp</i>

8.	Sejak kapan terbentuk WhatsApp grup?	Pada saat taun ajaran baru
9.	Siapa yang berinisiatif membentuk WhatsApp	Guru
10.	Apa yang melatarbelakangi terbentuknya WhatsApp grup?	Sebagai alat berkomunikasi antara guru dan siswa
11.	Adakah kegiatan literasi pada pembelajaran daring saat ini?	Kegiatan literasi disisipkan pada materi pelajaran yang disampaikan.
12.	Bagaimana interaksi antarsiswa menurut pandangan ibu?	Baik, mereka saling mengingatkan antara satu sama lain apabila ada anak yang keluar dari konteks belajar.
13.	Bagaimana bahasa yang siswa gunakan apakah sopan?	Baik dan sopan, namun terkadang terdapat anak yang 'keceplasan' menggunakan bahasa daerah.
14.	Menurut ibu apakah pembelajaran daring ini efektif dilaksanakan?	Kurang efektif, sebab interaksi penting dalam kegiatan belajar mengajar.
15.	Bagaimana dengan kedisiplinan mengumpulkan tugas selama pembelajaran daring ini?	Kedisiplinan setiap anak berbeda, peran orang tua juga penting dalam pembentukan disiplin anak. Orang tua yang bekerja, tentu kontrol terhadap anak kurang.
16.	Metode apakah yang sering digunakan pada saat kegiatan pembelajaran?	Pembelajaran dilakukan dengan individu, tidak secara berkelompok baik kelompok offline maupun kelompok online.
17.	Apa persiapan ibu sebelum menggunakan suatu metode dalam pembelajaran?	Persiapan pemberian materi kepada anak dilakukan pada hari sebelum pembelajaran dimulai, maksimal menyampaikan tugas pukul 10.00 WIB.
18.	Apasaja sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar?	Buku Persada, video dari youtube dan internet.

19.	Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran?	Nilai penting tetapi yang lebih penting dari kegiatan pembelajaran yaitu pada perkembangan dan pemahaman konsep. Apabila anak paham insyaa Allah nilai pun bagus, apabila ada yang di bawah KKM maka dilakukan remedial.
20.	Bagaimana aturan di sekolah terkait penggunaan ponsel?	Apabila dalam pembelajaran normal, anak dilarang membawa ponsel. Namun pada saat pembelajaran daring/ di rumah, kembali kepada tanggung jawab orang tua.
21.	Berapa KKM yang ditetapkan sekolah?	70

Purbalingga, 3 Desember 2020

Mengetahui,



Sumarto, S.Pd.SD

NIP. 196106091982011004

Guru kelas V

Nisa Azmillah S.Pd.I.

NIP. 199201272019032010

#### Lampiran 4

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU  
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MICROSOFT SWAY  
BERBANTUAN VIDEO MUATAN PEMBELAJARAN IPS FAKTOR-  
FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN BANGSA INDONESIA  
DAN UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM MEMPERTAHANKAN  
KEDAULATANNYA KELAS V**

Aspek	Indikator	Nomor soal
Aspek tanggapan guru mengenai materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	Kesulitan siswa	1
Aspek kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran.  Fungsi media pembelajaran dibagi menjadi empat macam, yaitu fungsi atensi, afeksi, kognitif, dan kompensatoris. Livie dan Lentz dalam Cahyo (2017: 8)	Sumber dan media belajar yang digunakan  Kebutuhan media pembelajaran  Kebutuhan media belajar microsoft sway	2,3,4, 5 dan 6
Aspek isi dan bahasa pada media pembelajaran  Keberhasilan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar terdiri dari (1) isi pesan; (2) cara menjelaskan pesan; (3) karakteristik penerima pesan (Cahyo 2017:7)	Penggunaan media pembelajaran microsoft sway berbantuan video pada materi pembelajaran  Isi media pembelajaran  Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran	7,8,9, 10,11, 12,13, 14,15,16, 17,18, dan 19
Aspek komunikasi audio visual (tampilan)  Informasi yang disampaikan secara audio visual akan lebih kuat diingat dibandingkan dengan penyampaian informasi secara auditori saja atau	Kemenarikan tampilan Microsoft sway	20,21, dan 22

visual saja. (Hernawan dalam Cahyo 2017: 82)		
Aspek pemutaran video Memutarkan video dan mengarahkan siswa untuk menyimak (Sutrisna dalam Cahyo 2017: 82)	Penayangan video di setiap sub pembahasan	23
Aspek mengakses media Internet merupakan suatu media untuk berbagi informasi dan berinteraksi kapan dan di mana saja (O'Brien dalam Cahyo 2017: 94)	Cara mengakses media pembelajaran Waktu dan tempat mengakses	24 dan 25
Saran dan masukan		26

## Lampiran 5

### INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU MENGGUNAKAN FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN BANGSA INDONESIA DAN UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM MEMPERTAHANKAN KEDAULATANNYA KELAS V SDN 1 BABAKAN PURBALINGGA

Nama Guru : Nisa Azmillah  
 NIP : 199201272019032010  
 Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan

#### Petunjuk:

1. Ibu dimohon untuk mengisi identitas diri pada tempat yang telah disediakan.
2. Gunakan centang (√) untuk memilih jawaban yang yang dipilih.
3. Ibu dimohon memberikan saran pada akhir pertanyaan.

#### Pertanyaan:

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurut Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya ?		
2.	Apakah sumber belajar siswa sudah mendukung pembelajaran IPS pada materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?		
3.	Apakah Ibu sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?		

4.	Menurut Ibu, apakah media yang tersedia di sekolah sudah cukup memotivasi siswa untuk belajar?		
5.	Menurut Ibu, apakah media pembelajaran yang biasanya digunakan sudah mencukupi kebutuhan materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?		
6.	Apakah Ibu memerlukan buku atau media pembelajaran lain pada pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?		
7.	Apakah Ibu membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik?		
8.	Apakah Ibu memerlukan media pembelajaran di setiap pembelajaran?		
9.	Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran berbantuan video?		
10.	Apakah Ibu setuju jika media pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dikemas dalam bentuk media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video?		
11.	Apakah <i>microsoft sway</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?		
12.	Apakah siswa lebih tertarik jika media pembelajaran yang berupa <i>audio visual</i> dibanding <i>visual</i> saja?		
13.	Apakah materi yang disajikan harus memiliki tingkat kedalaman materi?		



14.	Apakah Ibu selalu menggunakan bantuan internet dalam menyampaikan pembelajaran IPS?		
15.	Apakah Ibu setuju jika dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video?		
16.	Apakah materi yang disajikan pada <i>Microsoft sway</i> perlu disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator?		
17.	Apakah penyajian materi dalam bahan ajar harus urut? (tujuan, penjelasan materi, desain pembelajaran, evaluasi)?		
18.	Apakah media pembelajaran yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan dapat dimengerti?		
19.	Apakah kalimat yang digunakan dalam <i>microsoft sway</i> harus singkat, padat dan jelas?		
20.	Apakah kemenarikan tampilan <i>microsoft sway</i> akan mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa terhadap materi?		
21.	Apakah media pembelajaran perlu memiliki harmonisasi warna yang cerah?		
22.	Apakah siswa lebih suka media pembelajaran yang bergambar animasi?		
23.	Apakah dalam setiap sub pembahasan perlu ditambahkan video?		
24.	Apakah dengan memanfaatkan internet memudahkan siswa dalam mengakses media pembelajaran tersebut?		
25.	Apakah media pembelajaran perlu di desain agar mudah diakses kapanpun dan dimanapun oleh siswa?		

26.	<p>Berikanlah saran dan masukan untuk media pembelajaran microsofw sway berbantuan video sehingga mempermudah pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
-----	--

Purbalingga,  
Guru Kelas 5



Nisa Azmillah

## Lampiran 6

### HASIL ANGKET KEBUTUHAN GURU

#### INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU MENGGUNAKAN FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN BANGSA INDONESIA DAN UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM MEMPERTAHANKAN KEDAULATANNYA KELAS V SDN 1 BABAKAN PURBALINGGA

Nama Guru : Nisa Azmillah  
NIP : 199201272019032010  
Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan

#### Petunjuk:

1. Ibu dimohon untuk mengisi identitas diri pada tempat yang telah disediakan.
2. Gunakan centang (√) untuk memilih jawaban yang yang dipilih.
3. Ibu dimohon memberikan saran pada akhir pertanyaan.

#### Pertanyaan:

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurut Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya ?	√	
2.	Apakah sumber belajar siswa sudah mendukung pembelajaran IPS pada materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?	√	
3.	Apakah Ibu sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab	√	

	penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia √dalam mempertahankan kedaulatannya?		
4.	Menurut Ibu, apakah media yang tersedia di sekolah sudah cukup memotivasi siswa untuk belajar?	√	
5.	Menurut Ibu, apakah media pembelajaran yang biasanya digunakan sudah mencukupi kebutuhan materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?	√	
6.	Apakah Ibu memerlukan buku atau media pembelajaran lain pada pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?	√	
7.	Apakah Ibu membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik?	√	
8.	Apakah Ibu memerlukan media pembelajaran di setiap pembelajaran?	√	
9.	Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran berbantuan video?	√	
10.	Apakah Ibu setuju jika media pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dikemas dalam bentuk media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video?	√	
11.	Apakah <i>microsoft sway</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?	√	
12.	Apakah siswa lebih tertarik jika media pembelajaran yang berupa <i>audio visual</i> dibanding <i>visual</i> saja?	√	

13.	Apakah materi yang disajikan harus memiliki tingkat kedalaman materi?	√	
14.	Apakah Ibu selalu menggunakan bantuan internet dalam menyampaikan pembelajaran IPS?	√	
15.	Apakah Ibu setuju jika dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video?	√	
16.	Apakah materi yang disajikan pada <i>Microsoft sway</i> perlu disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator?	√	
17.	Apakah penyajian materi dalam bahan ajar harus urut? (tujuan, penjelasan materi, desain pembelajaran, evaluasi)?		√
18.	Apakah media pembelajaran yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan dapat dimengerti?	√	
19.	Apakah kalimat yang digunakan dalam <i>microsoft sway</i> harus singkat, padat dan jelas?	√	
20.	Apakah kemenarikan tampilan <i>microsoft sway</i> akan mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa terhadap materi?	√	
21.	Apakah media pembelajaran perlu memiliki harmonisasi warna yang cerah?	√	
22.	Apakah siswa lebih suka media pembelajaran yang bergambar animasi?	√	
23.	Apakah dalam setiap sub pembahasan perlu ditambahkan video?	√	
24.	Apakah dengan memanfaatkan internet memudahkan siswa dalam mengakses media pembelajaran tersebut?	√	

25.	Apakah media pembelajaran perlu di desain agar mudah diakses kapanpun dan dimanapun oleh siswa?	√	
26.	<p>Berikanlah saran dan masukan untuk media pembelajaran microsofw sway berbantuan video sehingga mempermudah pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya:</p> <p>Yang terpenting konten sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan siswa. Kedalaman materi penting tetapi pd masa pandemi ini bukan keharusan. Yang paling sesuai pd masa ini konteks. Dusahakan penyajian dapat membuat siswa untuk ikut terlibat dengan pembelajaran tidak hanya menyalin materi ke dalam media. Bisa ditambahkan berbagai fakta2 menarik untuk mengaitkan konteks siswa. Video bisa membuat siswa lebih paham jika terdapat audio/narasi dr pembuat.</p> <p><i>*diisi dengan google formulir</i></p>		

Purbalingga, 23 Maret 2021

Guru Kelas 5



Nisa Azmillah S.Pd

NIP. 199201272019032010

## Lampiran 7

**KISI – KISI INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA  
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY*  
BERBANTUAN VIDEO FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB  
PENJAJAHAN BANGSA INDONESIA DAN UPAYA BANGSA  
INDONESIA DALAM MEMPERTAHANKAN KEDAULATANNYA  
KELAS V SDN 1 BABAKAN PURBALINGGA**

Aspek	Indikator	No
Aspek hasil belajar awal siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelaksanaan pembelajaran IPS.</li> <li>2. Pelaksanaan pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</li> </ol>	1,2 3
Aspek Kebutuhan terhadap media pembelajaran IPS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebutuhan terhadap media pembelajaran</li> <li>2. Kebutuhan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video pada pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</li> </ol>	4 5, 6 7, 8, 9 10, 11
Aspek komunikasi visual (tampilan)  Media audio visual adalah media yang “audible” dan “visible” yang menggunakan indra	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebutuhan terhadap gambar pada media pembelajaran.</li> <li>2. Kebutuhan terhadap tampilan warna dan jenis tulisan pada media pembelajaran</li> <li>3. Kebutuhan terhadap internet dalam media pembelajaran.</li> <li>4. Kebutuhan terhadap jenis soal.</li> </ol>	12, 13  14, 15, 16  17, 18  19

pendengaran dan pengelihatatan karena memiliki unsur suara dan gambar (cahyo 2017: 90).		
Saran terhadap media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video	Saran terhadap media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video	20



## Lampiran 8

### INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN BANGSA INDONESIA DAN UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM MEMPERTAHANKAN KEDAULATANNYA KELAS V SDN 1 BABAKAN PURBALINGGA

Nama Lengkap :  
No Urut :  
Kelas / Semester : V (lima) / Genap

#### Petunjuk:

1. Isilah identitas diri dengan benar.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan yang disajikan.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang dialami.

#### Pertanyaan:

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurutmu apakah pembelajaran IPS menyenangkan?		
2.	Apakah pembelajaran IPS sulit?		
3.	Apakah materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya sulit dimengerti?		
4.	Apakah sudah ada buku yang berisi materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?		
5.	Apakah kalian menggunakan internet ketika membuka materi pada saat pembelajaran?		

6.	Apakah aplikasi yang biasa digunakan menarik pada saat pembelajaran?		
7.	Apakah kalian membutuhkan penyajian materi yang menarik disertai video dalam pembelajaran IPS?		
8.	Apakah kalian ingin belajar materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dengan alat bantu komputer/laptop/handphone?		
9.	Apakah kalian menyukai presentasi materi yang ditampilkan di komputer/handphone?		
10.	Apakah kalian setuju jika materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dapat diakses dengan internet dalam bentuk <i>microsoft sway</i> berbantuan video?		
11.	Apakah minat belajar kalian meningkat setelah belajar dengan <i>microsoft sway</i> berbantuan video tersebut?		
12.	Apakah kalian menyukai penyajian materi yang kreatif dan disertai gambar?		
13.	Apakah kalian lebih suka penyajian materi dengan animasi?		
14.	Apakah kalian menyukai materi yang disajikan dalam bentuk video yang berwarna?		
15.	Apakah kalian setuju jika media pembelajaran memanfaatkan <i>microsoft sway</i> serta video?		
16.	Apakah kalian sulit menyimpulkan materi tentang faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?		

17.	Apakah kalian memerlukan petunjuk agar mudah menghafalkan dan mengingat materi pada pelajaran IPS?		
18.	Apakah kalian menyukai soal dengan bentuk pilihan ganda?		
19.	Apakah kalian setuju jika soal berbentuk pilihan ganda?		
20.	<p>Berikanlah saran dan masukan untuk media pembelajaran yang kalian perlukan untuk mempermudah memahami pembelajaran IPS tentang faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		

Purbalingga,  
Siswa Kelas 5

.....

## Lampiran 9

### HASIL ANGGKET KEBUTUHAN SISWA FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN BANGSA INDONESIA DAN UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM MEMPERTAHANKAN KEDAULATANNYA KELAS V SDN 1 BABAKAN PURBALINGGA

Nama Lengkap : TANR  
No Urut : 26  
Kelas / Semester : V (lima) / Genap

#### Petunjuk:

1. Isilah identitas diri dengan benar.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan yang disajikan.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang dialami.

#### Pertanyaan:

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurutmu apakah pembelajaran IPS menyenangkan?		√
2.	Apakah pembelajaran IPS sulit?	√	
3.	Apakah materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya sulit dimengerti?	√	
4.	Apakah sudah ada buku yang berisi materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?	√	
5.	Apakah kalian menggunakan internet ketika membuka materi pada saat pembelajaran?		√

6.	Apakah penggunaan aplikasi yang biasa digunakan menarik pada saat pembelajaran?	√	
7.	Apakah kalian membutuhkan penyajian materi yang menarik disertai video dalam pembelajaran IPS?	√	
8.	Apakah kalian ingin belajar materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dengan alat bantu komputer/laptop/handphone?	√	
9.	Apakah kalian menyukai presentasi materi yang ditampilkan di komputer/handphone?	√	
10.	Apakah kalian setuju jika materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dapat diakses dengan internet dalam bentuk <i>microsoft sway</i> berbantuan video?	√	
11.	Apakah minat belajar kalian meningkat setelah belajar dengan <i>microsoft sway</i> berbantuan video tersebut?	√	
12.	Apakah kalian menyukai penyajian materi yang kreatif dan disertai gambar?	√	
13.	Apakah kalian lebih suka penyajian materi dengan animasi?	√	
14.	Apakah kalian menyukai materi yang disajikan dalam bentuk video yang berwarna?	√	
15.	Apakah kalian setuju jika media pembelajaran memanfaatkan <i>microsoft sway</i> serta video?	√	
16.	Apakah kalian sulit menyimpulkan materi tentang faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?	√	

17.	Apakah kalian memerlukan petunjuk agar mudah menghafalkan dan mengingat materi pada pelajaran IPS?	√	
18.	Apakah kalian menyukai soal dengan bentuk pilihan ganda?	√	
19.	Apakah kalian setuju jika soal berbentuk pilihan ganda?	√	
20.	<p>Berikanlah saran dan masukan untuk media pembelajaran yang kalian perlukan untuk mempermudah memahami pembelajaran IPS tentang faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya:</p> <p>Menurut saya belajar akan lebih mudah kalau disertai dengan vidio gambar animasi</p>		

Keterangan: mengisi angket kebutuhan melalui google form

## Lampiran 10

## REKAPTULASI HASIL ANGKET KEBUTUHAN SISWA

No.	Indikator soal	Jawaban	Jumlah siswa
1.	Menurutmu apakah pembelajaran IPS menyenangkan?	Ya	24
		Tidak	4
2.	Apakah pembelajaran IPS sulit?	Ya	10
		Tidak	18
3.	Apakah materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya sulit dimengerti?	Ya	21
		Tidak	7
4.	Apakah sudah ada buku yang berisi materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?	Ya	26
		Tidak	2
5.	Apakah kalian menggunakan internet ketika membuka materi pada saat pembelajaran?	Ya	23
		Tidak	5
6.	Apakah penggunaan aplikasi yang biasa digunakan menarik pada saat pembelajaran?	Ya	23
		Tidak	5
7.	Apakah kalian membutuhkan penyajian materi yang menarik disertai video dalam pembelajaran IPS?	Ya	25
		Tidak	3
8.	Apakah kalian ingin belajar materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dengan alat bantu komputer/laptop/handphone?	Ya	26
		Tidak	3
9.	Apakah kalian menyukai presentasi materi yang ditampilkan di komputer/handphone?	Ya	24
		Tidak	4
10.	Apakah kalian setuju jika materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan	Ya	24
		Tidak	5

	kedaulatannya dapat diakses dengan internet dalam bentuk <i>microsoft sway</i> berbantuan video?		
11.	Apakah kalian setuju jika materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dapat diakses dengan internet dalam bentuk <i>microsoft sway</i> berbantuan video?	Ya	24
		Tidak	5
12.	Apakah minat belajar kalian meningkat setelah belajar dengan <i>microsoft sway</i> berbantuan video tersebut?	Ya	25
		Tidak	3
13.	Apakah kalian menyukai penyajian materi yang kreatif dan disertai gambar?	Ya	28
		Tidak	0
14.	Apakah kalian lebih suka penyajian materi dengan animasi?	Ya	22
		Tidak	6
15.	Apakah kalian menyukai materi yang disajikan dalam bentuk video yang berwarna?	Ya	26
		Tidak	2
16.	Apakah kalian setuju jika media pembelajaran memanfaatkan <i>microsoft sway</i> serta video?	Ya	24
		Tidak	5
17.	Apakah kalian sulit menyimpulkan materi tentang faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya?	Ya	20
		Tidak	8
18.	Apakah kalian memerlukan petunjuk agar mudah menghafalkan dan mengingat materi pada pelajaran IPS?	Ya	24
		Tidak	4
19.	Apakah kalian menyukai soal dengan bentuk pilihan ganda?	Ya	27
		Tidak	1
20.	Apakah kalian setuju jika soal berbentuk pilihan ganda?	Ya	26
		Tidak	2



## Lampiran 11

**KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI KELAYAKAN MATERI TERHADAP  
MEDIA MICROSOFT SWAY BERBANTUAN VIDEO MUATAN  
PEMBELAJARAN IPS MATERI FAKTOR-FAKTOR KEDATANGAN  
BANGSA BARAT KE INDONESIA KELAS V**

<b>Aspek penilaian</b>	<b>Indikator penilaian</b>	<b>Butir</b>
Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	Materi sesuai dengan KI dan KD	1
	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	1
	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
	Materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	1
Materi sesuai dengan taraf berfikir	Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa	1
	Sesuai dengan perkembangan emosional siswa	1
	Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	1
	Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya	1
Kesesuaian materi dengan soal dalam media	Materi dalam media dapat meningkatkan pengetahuan siswa	1
	Materi dalam media dapat meningkatkan sikap positif siswa	1
	Materi dalam media dapat meningkatkan minat membaca siswa	1
	Soal dalam media dapat memotivasi siswa dalam memecahkan masalah	1
Kesesuaian video dengan materi	Video dalam media berhubungan dengan materi	1
	Video dapat memperjelas isi materi	1
	Video membantu siswa memahami materi	1
	Video dalam media jelas dan menarik	1
<b>Jumlah</b>	16	

## Lampiran 12

**INSTRUMEN KELAYAKAN ISI MATERI UNTUK AHLI MATERI  
MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY* BERBANTUAN VIDEO  
MUATAN PEMBELAJARAN IPS  
MATERI FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN  
BANGSA INDONESIA DAN UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM  
MEMPERTAHANKAN KEDAULATANNYA**

Nama : Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

NIP : 195612011987031001

Asal Instansi : Universitas Negeri Semarang

### **Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checlist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
  - Skor 1 : kurang baik**
  - Skor 2 : cukup baik**
  - Skor 3 : baik**
  - Skor 4 : sangat baik**
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media pembelajaran *microsoft sway* berbanding pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Aspek Kesesuaian Materi	1. Materi sesuai dengan KI dan KD					
	2. Materi faktor-faktor penyebab datangnya bangsa asing ke Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	3. soal evaluasi sesuai dengan indikator yang sudah dikembangkan					
Kelayakan Materi	1. video, teks dan gambar dapat membantu siswa untuk memahami materi secara mendalam					
	2. tayangan materi pada video sebagai pengenalan awal siswa terhadap materi					
	3. isi materi yang disampaikan dalam media dapat menambah wawasan bagi siswa					
	4. Materi pada gambar dapat menguatkan pemahaman siswa					
	5. Materi yang disampaikan sistematis dan jelas					
Kebermanfaat- Aatan materi	1. Materi yang disampaikan dapat menambah wawasan pengetahuan siswa					
	2. Materi dalam media pembelajaran memudahkan siswa saat belajar secara mandiri					
Aspek kebahasaan	1. Bahasa yang digunakan pada materi singkat, padat dan jelas					
	2. Bahasa dalam video dapat dimengerti oleh siswa					

	3. Ejaan pada materi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					
	4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa					
<b>Jumlah Skor</b>						
<b>Kritik dan saran:</b>						

Presentase skor sebagai berikut:

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

$$= \frac{\quad}{64} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

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

Semarang,.....2021

Validator

Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195612011987031001

### Lampiran 13

## HASIL INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN ISI MATERI UNTUK AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY* BERBANTUAN VIDEO MUATAN PEMBELAJARAN IPS

**INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBANTUAN VIDEO MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI FAKTOR-  
FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN BANGSA INDONESIA DAN  
UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM MEMPERTAHANKAN  
KEDAULATANNYA KELAS V**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Sway Berbantuan Video Muatan Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Babakan Purbalingga

Peneliti : Irma Nur Khasanah

Validator materi : Drs. Sukarjo, S.Pd. M.Pd.

Asal instansi : Jurusan 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 memberi tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:  
**Skor 1 : kurang baik**  
**Skor 2 : cukup baik**  
**Skor 3 : baik**  
**Skor 4 : sangat baik**
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media pembelajaran *microsoft sway* berbanda pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video ini saya mengucapkan terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
<b>A. Aspek Kesesuaian Materi</b>						

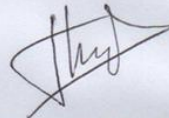
1.	Materi pada media sesuai dengan KI, KD dan Indikator	✓			
2.	Materi faktor-faktor penyebab datangnya bangsa asing ke Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
3.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator yang sudah dikembangkan	✓			
<b>B. Kelayakan Materi</b>					
1.	Video, teks dan gambar dapat membantu siswa untuk memahami materi secara mendalam	✓			
2.	Tayangan materi pada video sebagai pengenalan awal siswa terhadap materi		✓		
3.	Isi materi yang disampaikan dalam media dapat menambah wawasan bagi siswa		✓		
4.	Materi pada gambar dapat menguatkan pemahaman siswa		✓		
5.	Materi yang disampaikan sistematis dan jelas	✓			
<b>C. Kebermanfaatan Materi</b>					
1.	Materi yang disampaikan dapat menambah wawasan pengetahuan siswa	✓			
2.	Materi pada media pembelajaran memudahkan siswa saat belajar mandiri	✓			
<b>D. Aspek Kebahasaan</b>					
1.	Bahasa yang digunakan pada materi singkat, padat dan jelas		✓		
2.	Bahasa dalam video dapat dimengerti oleh siswa	✓			
3.	Ejaan pada materi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia			✓	
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa	✓			

**Catatan dan simpulan**

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

Semarang, 1 April 2021

Validator



Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195612011987031001

## Lampiran 14

### ANALISIS ANGKET VALIDASI MATERI

No	Deskriptor	Skor
1.	Materi sesuai dengan KI dan KD dan indikator	3
2.	Materi faktor-faktor penyebab datangnya bangsa asing ke Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator yang sudah dikembangkan	3
4.	Video, teks dan gambar dapat membantu siswa untuk memahami materi secara mendalam	4
5.	Tayangan materi pada video sebagai pengenalan awal siswa terhadap materi	3
6.	Isi materi yang disampaikan dalam media dapat menambah wawasan bagi siswa	3
7.	Materi pada gambar dapat menguatkan pemahaman siswa	3
8.	Materi yang disampaikan sistematis dan jelas	4
9.	Materi yang disampaikan dapat menambah wawasan pengetahuan siswa	4
10.	Materi dalam media pembelajaran memudahkan siswa saat belajar secara mandiri	4
11.	Bahasa yang digunakan pada materi singkat, padat dan jelas	3
12.	Bahasa dalam video dapat dimengerti oleh siswa	4
13.	Ejaan pada materi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	2
14.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa	4
Jumlah skor		48

### Perhitungan

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

$$NP = \frac{48}{56} \times 100 = 86$$



### Kriteria Kelayakan Materi Pembelajaran

PERSENTASE	KRITERIA
$82\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak
$63\% < \text{skor} \leq 81\%$	Layak
$44\% < \text{skor} \leq 62\%$	Cukup layak
$25\% < \text{skor} \leq 43\%$	Tidak layak

Sumber: Sudjana (2005: 46-50)

### Rekapitulasi per aspek:

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Aspek kesesuaian materi	12	83%	Sangat layak
Aspek kelayakan materi	20	85%	Sangat layak
Aspek kebermanfaatan materi	8	100%	Sangat layak
Aspek kebahasaan	16	81%	layak

### Lampiran 15

#### KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI KELAYAKAN MEDIA MICROSOFT SWAY BERBANTUAN VIDEO MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN DI INDONESIA KELAS V

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Butir
Aspek kesesuaian media pembelajaran	Judul media	1
	Kompetensi inti dan kompetensi dasar	1
	Tujuan pembelajaran	1
	Konten sesuai KI, KD dan Indikator	1
	Penyajian media pembelajaran	1
Aspek tampilan	Desain media pembelajaran terhadap rasa ingin tahu siswa	1
	Desain media pembelajaran sesuai dengan minat siswa	1
	Kemenarikan media	1
	Penyajian materi	1
	Penyajian video	1
	Penggunaan gambar	1
	Perpaduan antara video, teks dan gambar	1
Aspek kemudahan penggunaan	Kemudahan dalam mengakses	1
	Kemudahan dalam proses pembelajaran	1
	Petunjuk penggunaan media pembelajaran	1
Jumlah soal		15

## Lampiran 16

### INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI FAKTOR- FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN DI INDONESIA DAN UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM MEMPERTAHANKAN KEDAULATANNYA KELAS V UNTUK AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan media *microsoft sway* berbantuan video untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa kelas V SDN 01 Babakan Purbalingga

Peneliti : Irma Nur Khasanah

Validator media : Dr. Kustiono, M.Pd.

Asal instansi : UNNES

#### Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checkbox* (✓) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
  - Skor 1 : kurang baik**
  - Skor 2 : cukup baik**
  - Skor 3 : baik**
  - Skor 4 : sangat baik**
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Media Pembelajaran *Microsoft sway* berbantuan *video* pada pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai Media Pembelajaran *Microsoft sway* berbantuan *video* ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Media sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran					
	2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
	3. Media Pembelajaran <i>Microsoft sway</i> berbantuan <i>video</i>					
	4. Animasi atau ilustrasi dalam Media Pembelajaran <i>Microsoft sway</i> berbantuan <i>video</i> sesuai dengan pembahasan materi					
Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran					
	2. Gambar terlihat jelas dan logis					
	3. Teks terlihat jelas dan logis					
	4. Keseluruhan tampilan media menarik					
Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.	1. Media Pembelajaran <i>Microsoft sway</i> berbantuan <i>video</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran					
	2. Petunjuk penggunaan media jelas.					
	3. Tombol mudah dioperasikan					
	4. Media Pembelajaran <i>Microsoft sway</i> berbantuan <i>video</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					

Desain tampilan visual menarik.	1. Desain tampilan Media Pembelajaran <i>Microsoft sway</i> berbantuan <i>video</i> menarik minat belajar siswa					
	2. Penyajian Media Pembelajaran <i>Microsoft sway</i> berbantuan <i>video</i> dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya					
	3. Perpaduan warna , gambar dan teks menarik					
	4. Teks dan gambar terlihat jelas					
<b>Jumlah Skor</b>						
Catatan:						

Presentase skor sebagai berikut:

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

$$= \frac{60}{60} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

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

Purbalingga,.....2021  
Validator

.....  
NIP.

## Lampiran 17

**HASIL INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI DESAIN MEDIA  
MICROSOFT SWAY BERBANTUAN VIDEO MUATAN PEBELAJARAN  
IPA MATERI FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN  
DI INDONESIA DAN UPAYA BANGSA INDONESIA UNTUK  
MEMPERTAHANKAN KEDAULATANNYA UNTUK AHLI MEDIA**

**INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBANTUAN VIDEO MUATAN PEBELAJARAN IPS MATERI KELAS V UNTUK  
AHLI MEDIA FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN BANGSA  
INDONESIA DAN UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM MEMPERTAHANKAN  
KEDAULATANNYA**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Sway Berbantuan  
Video Muatan Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1  
Babakan Purbalingga

Peneliti : Irma Nur Khasanah

Validator media : Dr. Kustiono, M.Pd.

Asal instansi : UNNES

**Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:  
**Skor 1 : kurang baik**  
**Skor 2 : cukup baik**  
**Skor 3 : baik**  
**Skor 4 : sangat baik**
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media pembelajaran *microsoft sway* berbanda pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran *microsoft sway* berbantuan video ini saya mengucapkan terima kasih.

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
<b>Aspek kesesuaian Media Pembelajaran</b>					
1.	Judul media pembelajaran sesuai dengan materi	✓			

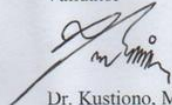
	yang disajikan				
2.	Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓			
3.	Media pembelajaran microsoft sway berbantuan media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
4.	Konten media pembelajaran sesuai KI, KD, dan indikator	✓			
5.	Penyajian media pembelajaran	✓			
<b>Aspek Tampilan</b>					
1.	Desain media pembelajaran terhadap rasa ingin tahu siswa	✓			
2.	Desain media pembelajaran sesuai dengan minat siswa	✓			
3.	Kemenarikan media pembelajaran	✓			
4.	Penyajian materi	✓			
5.	Penyajian video	✓			
6.	Penggunaan gambar	✓			
7.	Perpaduan antara video, teks dan gambar	✓			
<b>Aspek Kemudahan Penggunaan</b>					
1.	Kemudahan dalam mengakses	✓			
2.	Kemudahan dalam mengoperasikan media	✓			
3.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran	✓			
4.	Jumlah Soal				
Jumlah soal					16

**Kritik dan saran:**

- *Media Multimedia Berbasis Microsoft Sway sudah sangat memadai sebagai media pembelajaran!*
- *Media tsb sudah layak diujicobakan tanpa revisi!*

Semarang, 27 Maret 2021

Validator



Dr. Kustiono, M.Pd.

NIP. 196303071993031001



## Lampiran 18

## ANALISIS ANGGKET VALIDASI AHLI MEDIA

No	Deskriptor	Skor
1.	Judul media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan	4
2.	Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4
3.	Media pembelajaran microsoft sway berbantuan media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4.	Konten media pembelajaran sesuai KI, KD, dan indikator	4
5.	Penyajian media pembelajaran	4
6.	Desain media pembelajaran terhadap rasa ingin tahu siswa	4
7.	Desain media pembelajaran sesuai dengan minat siswa	4
8.	Kemenarikan media pembelajaran	4
9.	Penyajian materi	4
10.	Penyajian video	4
11.	Penggunaan gambar	4
12.	Perpaduan antara video, teks dan gambar	4
13.	Kemudahan dalam mengakses	4
14.	Kemudahan dalam mengoperasikan media	4
15.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran	4
Jumlah skor		60

**Perhitungan:**

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

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 = \frac{60}{60} \times 100 = 100$$

### Kriteria Kelayakan Materi Pembelajaran

PERSENTASE	KRITERIA
$82\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak
$63\% < \text{skor} \leq 81\%$	Layak
$44\% < \text{skor} \leq 62\%$	Cukup layak
$25\% < \text{skor} \leq 43\%$	Tidak layak

Sumber: Sudjana (2005: 46-50)

### Rekapitulasi per aspek:

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Aspek kesesuaian media	20	100%	Sangat layak
Aspek tampilan	28	100%	Sangat layak
Aspek kemudahan pengguna	16	100%	Sangat layak

**Lampiran 19**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM  
2013  
KELAS V SEMESTER II  
TEMA 7 (PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN)  
SUBTEMA 1 (PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN)  
PEMBELAJARAN 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)**

**Dosen Pembimbing : Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.**

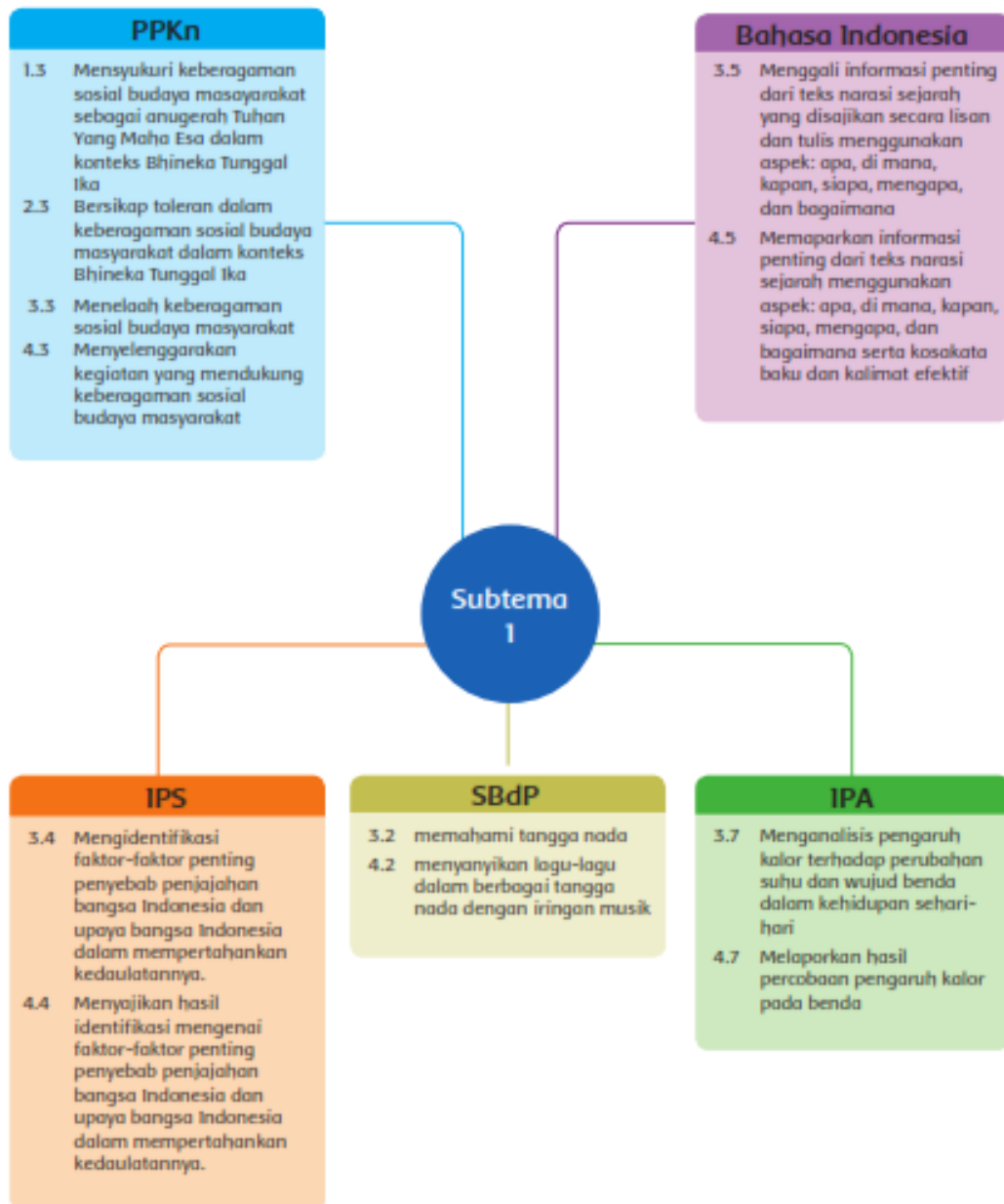
**Disusun oleh:**

**Irma Nur Khasanah**

**(1401417233)**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2021**

## Pemetaan Kompetensi Dasar

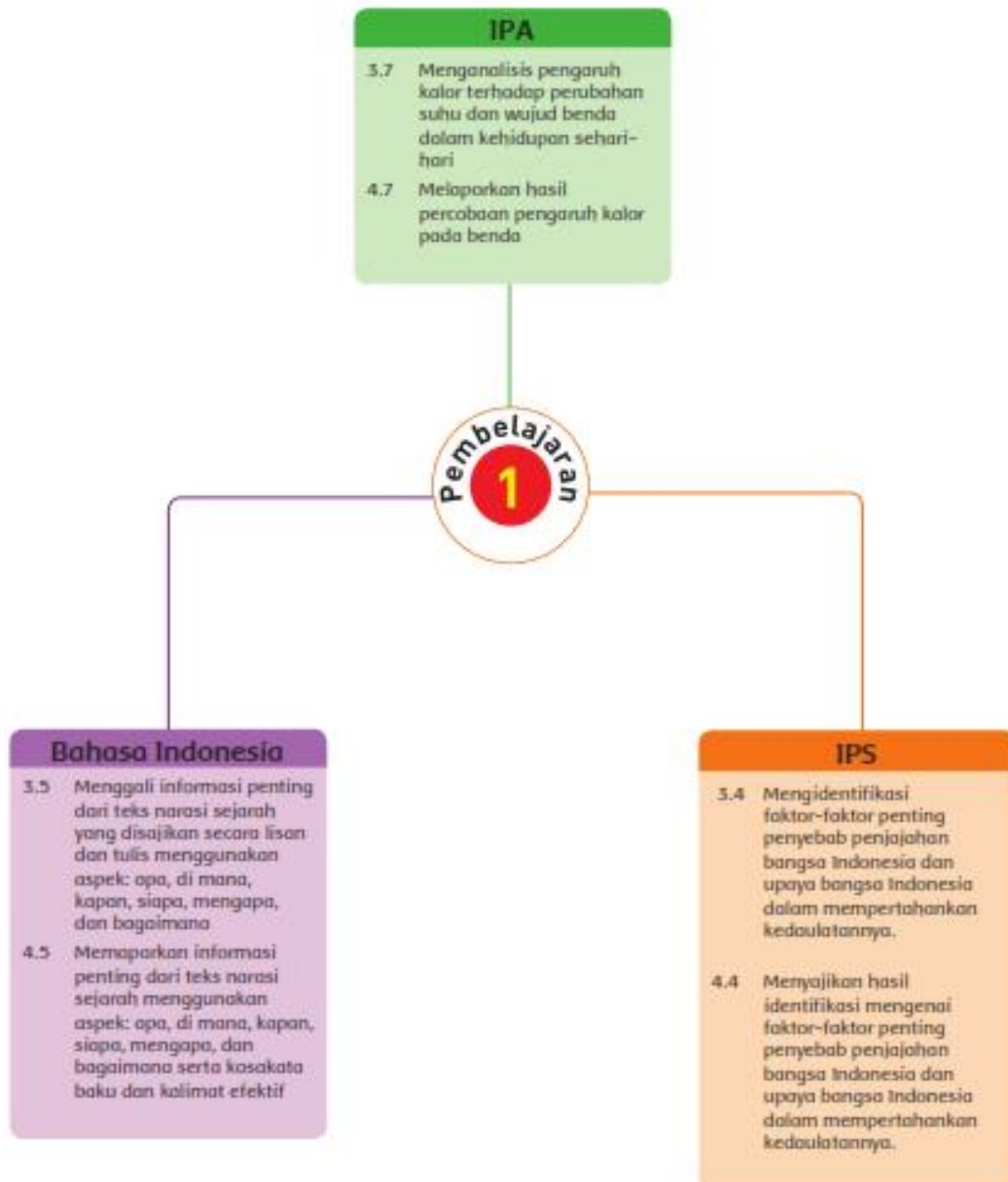


### **KOMPETENSI INTI**

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, 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, serta benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

## Pembelajaran 1

## Pemetaan Kompetensi Dasar





### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 1 Sinduraja	Alokasi waktu : 5 x 35 menit	KD : 3.1 & 4.1
Mata Pelajaran : IPS	Kelas/semester: V/2	Pembelajaran : 1
Materi : Peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia (Model pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together (Slavin: 2011))		

#### A. TUJUAN

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan mengamati media pembelajaran microsoft sway berbantuan video siswa dapat mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa barat di Indonesia minimal tiga dengan tepat</li> <li>2. Dengan mengamati media pembelajaran microsoft sway berbantuan video siswa dapat menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa barat di Indonesia minimal tiga dengan tepat</li> <li>3. Dengan mengamati media pembelajaran microsoft sway berbantuan video siswa dapat mengurutkan kedatangan bangsa eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia minimal empat dengan tepat</li> <li>4. Dengan berdiskusi siswa dapat mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia berjumlah enam dengan tepat</li> <li>5. Dengan membaca hasil diskusi siswa dapat mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia berjumlah enam dengan tepat</li> </ol>
---

#### B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa</li> <li>2. Guru mengkondisikan kelas dengan menata kelas dan mempersiapkan alat/media pembelajaran</li> <li>3. Guru mengkondisikan siswa</li> </ol>
--



1. Siswa diajak berdoa bersama-sama menurut agama dan keyakinan masing-masing. Guru menekankan bahwa sebelum memulai kegiatan harus didahului dengan berdoa. (*religius*)
2. Guru mengecek kehadiran siswa.
3. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya (*Nasionalis*)
4. Pembiasaan kegiatan literasi dengan guru membacakan cerita.

#### BERMAIN KERETA API

Bermain kereta api sama seperti bermain ular naga panjangnya bukan kepalang dan lop-lop kandang ayam. Bedanya, permainan ini dilakukan dengan nyanyian “kereta api”. Ada hukuman bagi kelompok yang kalah. Nyanyian yang dibawakan saat kereta api mengitari gerbongnya adalah “Naik kereta api, tut-tut-tut. Siapa hendak turun, ke Bandung, Surabaya. Bolehlah naik dengan percuma. Ayo kawanku lekas naik, keretaku tak berhenti lama”. Hukuman bagi tim yang kalah adalah menggendong tim yang menang. Tujuan permainan ini adalah sebagai hiburan dan kebersamaan. Setiap orang dituntut sportif, terutama menjalani hukuman saat kalah dalam bermain.

5. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya
  - a. Siapa yang pernah naik kereta api?
  - b. Anak-anak, sejak kapan kereta api ada di Indonesia? 1846, gubernur india belanda meminta membuat rel dari jakarta atau batavia menuju ke bogor
  - c. Tujuan di banggunya kereta api yaitu untuk kepentingan ekonomi, politik dan komunikasi.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - a. Mencari tahu penyebab kedatangan bangsa barat ke Indonesia
  - b. Mengurutkan kedatangan bangsa barat ke Indonesia
7. Guru menyampaikan urutan kegiatan yang akan dilakukan siswa.
  - a. Belajar materi, kalau ada yang penting dicatat karena nanti akan ada soal soal evaluasi dan post test
  - b. Guru memotivasi dengan memberikan permainan tepuk pintar

#### **Kegiatan Inti**

##### **a. Guru menyajikan materi**

Guru menyajikan materi menggunakan media ajar <https://sway.office.com/w34o0HaYu7znHQzo?ref=Link> lalu melakukan tanya jawab dengan siswa berkaitan dengan latar belakang kedatangan bangsa Eropa di Indonesia. (*menanya*)

- 1) Apa yang mengundang bangsa eropa datang ke Indonesia melimpahnya rempah-rempah
- 2) Urutan bangsa eropa yang datang ke Indonesia
- 3) Faktor kedatangan bangsa barat
- 4) Kedatangan portugis dan spanyol

<p>5) Kedatangan Belanda</p> <p>6) Kedatangan Inggris</p> <p><b>b. Membentuk kelompok</b> Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4 orang (campur menurut presensi, jenis kelamin, suku dan lain-lain).</p> <p><b>c. Masing-masing kelompok menerima tugas dan menyelesaikannya</b> Siswa mengerjakan LKPD 1 yaitu membuat mind mapping peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia. Terlampir pada halaman 189 (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p><b>d. Kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya</b> Kelompok yang selesai terlebih dahulu maju kedepan dan mempresentasikan hasil pekerjaannya</p> <p><b>e. Memberi pujian dan penghargaan</b> Siswa mendapatkan hasiah dari guru setelah selesai mempresentasikan hasil pekerjaannya.</p>
<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan selama satu pembelajaran</li> <li>2. Siswa mengerjakan evaluasi tertulis.</li> <li>3. Guru memberikan penekanan bahwa dalam mengerjakan evaluasi harus dilaksanakan secara <i>jujur</i>.</li> <li>4. Siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran</li> <li>5. Siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>6. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa (pembelajaran remedial/pengayaan)</li> <li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>8. Menyanyikan lagu daerah gundul-gundul pacul/ tepuk hebat</li> <li>9. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing</li> </ol>

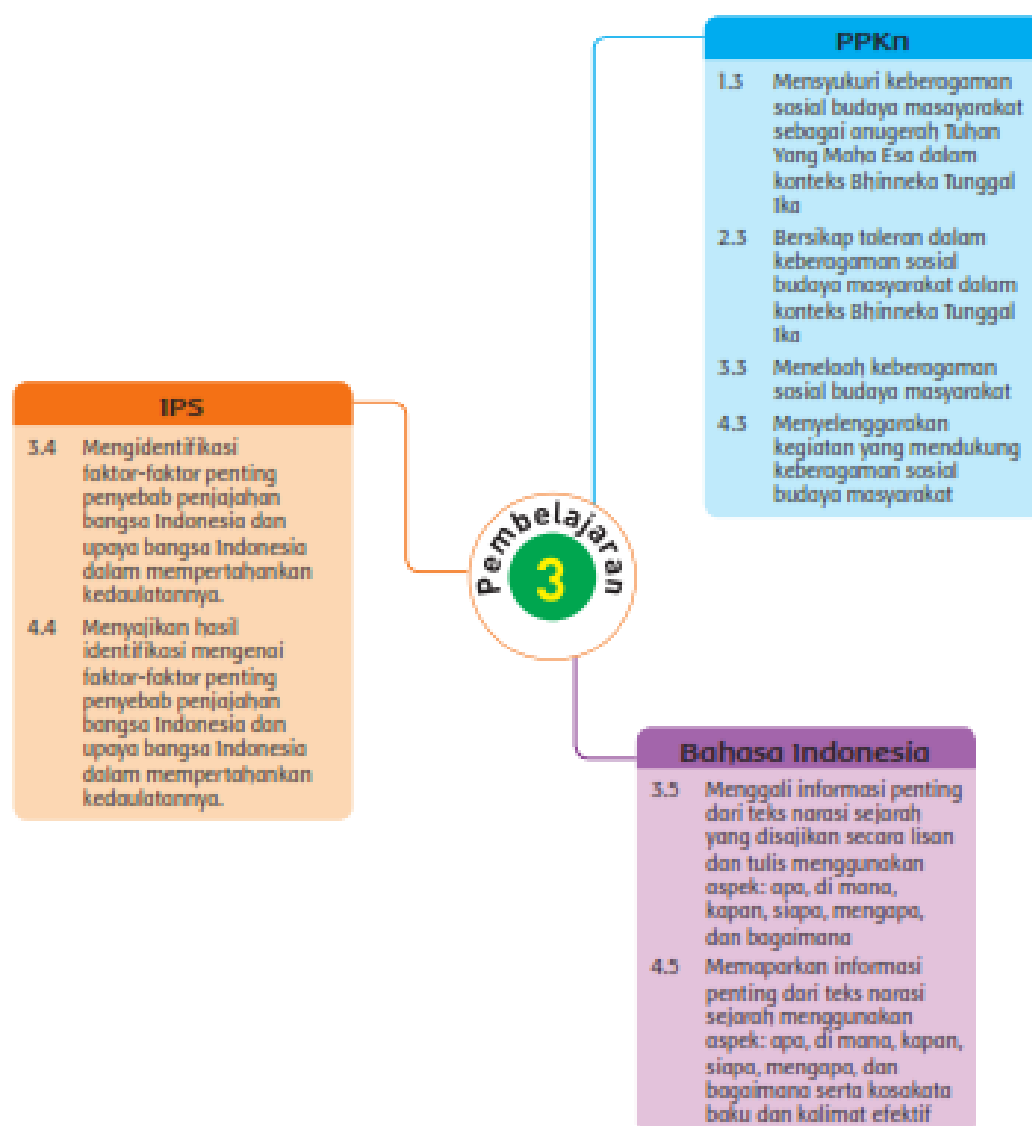
### C. PENILAIAN

➤ Sikap : Lembar pengamatan (terlampir di halaman 194)
➤ Pengetahuan : LK Siswa (terlampir di halaman 201)
➤ Keterampilan : Kinerja & observasi diskusi (terlampir di halaman 207)



## Pembelajaran 3

### Pemetaan Kompetensi Dasar



Satuan Pendidikan : SDN 1 Sinduraja	Alokasi waktu : 5 x 35 menit	KD : 3.1 & 4.1
Mata Pelajaran : IPS	Kelas/semester: V/2	Pembelajaran : 3
Materi : Perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah Penjajahan (Model pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together (Slavin: 2011)		

#### D. TUJUAN

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan mengamati tampilan presentasi di microsoft sway, siswa dapat mengidentifikasi sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda minimal dua dengan tepat</li> <li>2. Dengan mengamati tampilan presentasi di microsoft sway, siswa dapat menganalisis berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah minimal tiga dengan tepat</li> <li>3. Dengan mengamati tampilan presentasi di microsoft sway membuat hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah minimal lima dengan tepat</li> <li>4. Dengan membuat hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia siswa dapat mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah minimal lima dengan tepat</li> </ol>
---

#### E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

<b>Pendahuluan</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa</li> <li>2. Guru mengkondisikan kelas dengan menata kelas dan mempersiapkan alat/media pembelajaran</li> <li>3. Guru mengkondisikan siswa</li> <li>4. Siswa diajak berdoa bersama-sama menurut agama dan keyakinan masing-masing. Guru menekankan bahwa sebelum memulai kegiatan harus didahului dengan berdoa. (<i>religijs</i>)</li> <li>5. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>6. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya (<i>Nasionalis</i>)</li> </ol>

<p>7. Pembiasaan kegiatan literasi dengan guru membacakan cerita.</p> <p style="text-align: center;"><b>Ramuan Dari Kebun Nenek</b></p> <p>Warisan budaya Indonesia sangat kaya. Salah satunya adalah ramuan tradisional. Dulu, nenek moyang kita menggunakan bahan-bahan alami untuk mengobati penyakit. Ramuan-ramuan itu disebut “jamu”. Jamu dibuat dari berbagai jenis bahan yang berasal dari rimpang (akar-akaran), batang, buah, daun, atau bahan lainnya yang berasal dari hewan, seperti telur atau madu. Nenek juga membuat ramuan untuk Gendis.</p> <p>Bogor, Mei 2019 Dini W. Tamam</p> <p>8. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Ramuan atau jamu berasal dari bahan alami atau buatan?</li> <li>b. Contoh bahan alami yang digunakan untuk membuat jamu? Jahe, cengkeh, kayu manis termasuk rempah-rempah.</li> <li>c. Dahulu, bagaimana cara bangsa Eropa memperoleh rempah-rempah? Apakah dengan membudidaya di daerah sendiri, membudidaya di Indonesia atau memaksa rakyat untuk menanam rempah-rempah?</li> </ol> <p>9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengidentifikasi sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda</li> <li>b. Menganalisis berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah</li> </ol> <p>10. Guru menyampaikan urutan kegiatan yang akan dilakukan siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>c. Menyimak dan mencatat materi</li> <li>d. Mengerjakan LKPD</li> <li>e. Mengerjakan soal evaluasi</li> </ol> <p>11. Guru memotivasi dengan memberikan permainan tepuk pintar</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>a. Guru menyajikan materi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa mengamati <a href="https://sway.office.com/9mishkKLMr2vdPG9?ref=Link">https://sway.office.com/9mishkKLMr2vdPG9?ref=Link</a></li> <li>2) Siswa melakukan tanya jawab dengan guru berkaitan dengan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda dan perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah. (<i>menanya</i>) <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa nama lain tanam paksa?</li> <li>b. Kebijakan apa yang dibuat oleh Thomas Stanford Raffles?</li> <li>c. Tanaman apa yang ditanam oleh rakyat?</li> <li>d. Tujuan dari diterapkannya tanam paksa adalah?</li> </ol> </li> <li>3) Siswa melakukan tanya jawab dengan guru berkaitan dengan perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah</li> </ol>

<p>a. Nama tokoh pejuang</p> <p>b. Alasan perlawanan</p> <p>c. Taktik yang digunakan</p> <p>3). Siswa mengamati media microsoft sway berbantua video</p> <p><b>b. Membentuk kelompok</b> Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4 orang (campur menurut presensi, jenis kelamin, suku dan lain-lain).</p> <p><b>c. Masing-masing kelompok menerima tugas dan menyelesaikannya</b> Siswa mengerjakan LKPD 2 yaitu Membuat hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap Bangsa Barat di berbagai daerah (<i>mengumpulkan informasi</i>) <b>Kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya</b> Kelompok yang selesai terlebih dahulu maju kedepan dan mempresentasikan hasil pekerjaannya</p> <p><b>d. Memberi pujian dan penghargaan</b> Siswa mendapatkan hasiah dari guru setelah selesai mempresentasikan hasil pekerjaannya.</p>
<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan selama satu pembelajaran</li> <li>2. Siswa mengerjakan evaluasi tertulis.</li> <li>3. Guru memberikan penekanan bahwa dalam mengerjakan evaluasi harus dilaksanakan secara <i>jujur</i>.</li> <li>4. Siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran</li> <li>5. Siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>6. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa (pembelajaran remedial/pengayaan)</li> <li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>8. Menyanyikan lagu daerah gundul-gundul pacul/ tepuk hebat</li> <li>9. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing</li> </ol>

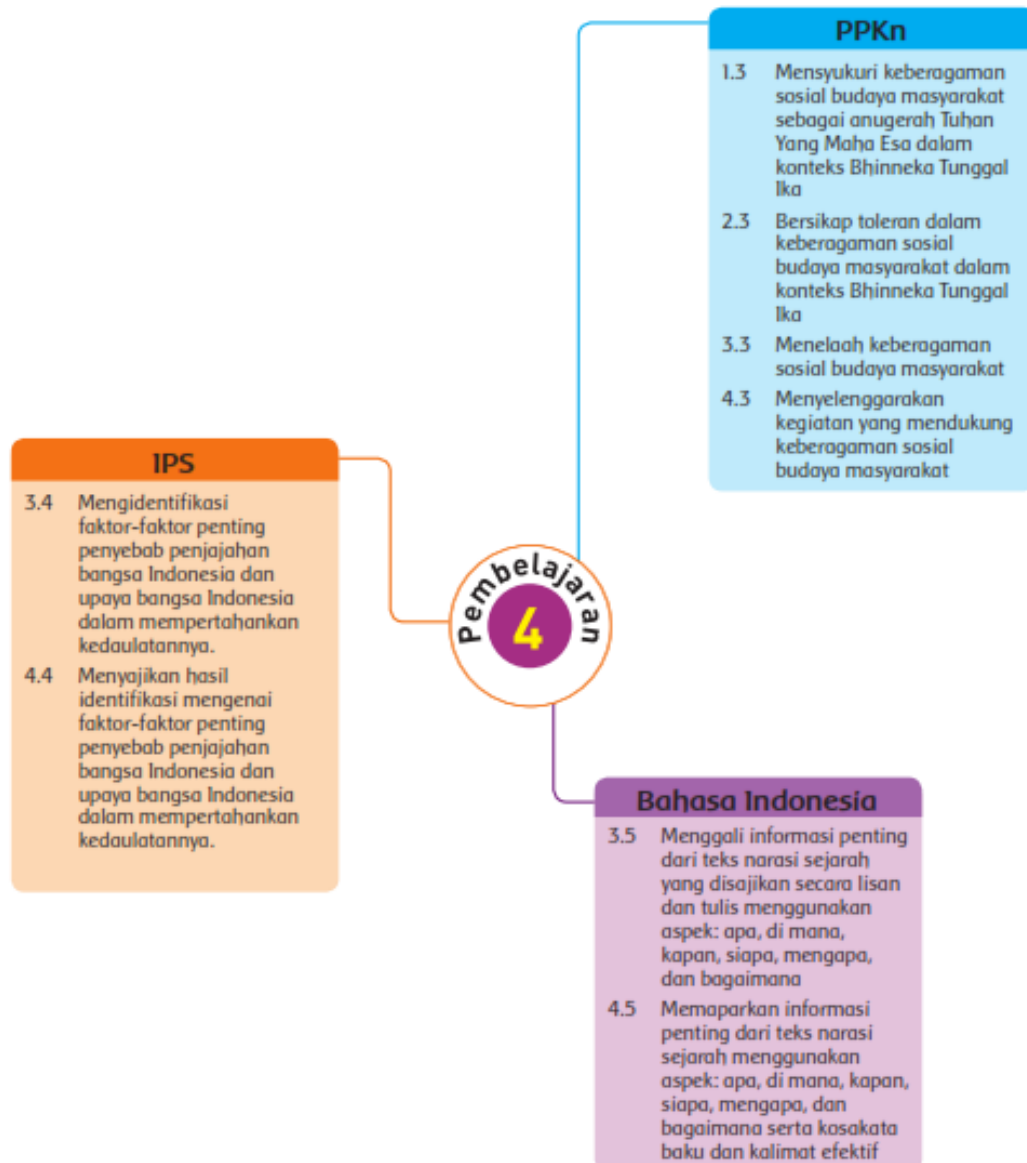
## F. PENILAIAN

### G.

➤ Sikap : Lembar pengamatan (terlampir pada halaman 249)
➤ Pengetahuan : LK Siswa (terlampir pada halaman 249)
➤ Keterampilan : Kinerja & observasi diskusi (terlampir pada halaman 256)

## Pembelajaran 4

### Pemetaan Kompetensi Dasar





Satuan Pendidikan : SDN 1 Sinduraja	Alokasi waktu : 5 x 35 menit	KD : 3.1 & 4.1
Mata Pelajaran : IPS	Kelas/semester: V/2	Pembelajaran : 4
Materi : Faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah, Lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang dan Pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang (Model pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together (Slavin: 2011)		

## H. TUJUAN

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan mengamati media microsoft sway teks bacaan faktor gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah siswa dapat mengidentifikasi faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah minimal dua dengan tepat</li> <li>2. Dengan mengamati media microsoft sway membaca teks lahirnya organisasi pergerakan nasional di berbagai bidang siswa dapat menjelaskan lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang minimal tiga dengan tepat</li> <li>3. Dengan berdiskusi siswa dapat membuat hasil identifikasi mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang dengan tepat</li> <li>4. Dengan hasil identifikasi tentang pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia, siswa dapat menyajikan hasil identifikasi mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan dengan tepat</li> </ol>
---

## I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

<b>Pendahuluan</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa</li> <li>2. Guru mengkondisikan kelas dengan menata kelas dan mempersiapkan alat/media pembelajaran</li> <li>3. Guru mengkondisikan siswa</li> </ol>

4. Siswa diajak berdoa bersama-sama menurut agama dan keyakinan masing-masing. Guru menekankan bahwa sebelum memulai kegiatan harus didahului dengan berdoa. (*religijs*)
5. Guru mengecek kehadiran siswa.
6. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya (*Nasionalis*)
7. Pembiasaan kegiatan literasi dengan guru membacakan cerita.

#### PERMAINAN LAYANG-LAYANG

layang-layang mulai dikenal di Indonesia sejak abad ke-20. Bermain layang-layang sangat menyenangkan apalagi jika layang-layang yang kita terbangkan melayang tinggi di udara. Bermain layang-layang bisa dilakukan sendiri atau bersama teman. Layang-layang bisa didapatkan di pasar, bisa juga dibuat sendiri. Cara menerbangkannya menggunakan benang. Benang layang-layang tergantung layang-layang Layang-Layang ilustrasi: clipartkid.com 22 yang digunakan. Jika layang-layang ringan, cukup dengan benang jahit. Jika layang-layang berat, harus menggunakan benang pancing. Menerbangkan layang-layang harus di tempat terbuka dan ada anginnya. Layang-layang tidak bisa terbang tanpa bantuan angin. Permainan ini menuntut keahlian menerbangkan layang-layang. Para pemain diharapkan dapat mengambil keputusan dengan tepat untuk menarik atau mengulur benang layang-layangnya.

8. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya
  - d. Pernahkah bermain layang-layang?
  - e. Pernah membuat layang-layang sendiri?
  - f. Pernahkah kalian gagal saat membuat layang-layang?
9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - c. Siswa dapat mengidentifikasi faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah minimal dua dengan tepat
  - d. Siswa dapat menjelaskan lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang minimal tiga dengan tepat
10. Guru menyampaikan urutan kegiatan yang akan dilakukan siswa.
  - f. Menyimak dan mencatat materi
  - g. Mengerjakan LKPD
  - h. Mengerjakan soal evaluasi
11. Guru memotivasi dengan memberikan permainan tepuk pintar

#### **Kegiatan Inti**

- a. **Guru menyajikan materi**

- 1) Siswa mengamati materi melalui media ajar  
<https://sway.office.com/mpqjX05ORUsGJhEy?ref=Link>
- 2) Siswa melakukan tanya jawab dengan guru berkaitan dengan Faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah adalah sebagai berikut:
  - a. Perjuangan bersifat kedaerahan.
  - b. Perlawanan tidak dilakukan secara serentak.
  - c. Masih bergantung pada pimpinan (jika pemimpin tertangkap, perlawanan terhenti).
  - d. Kalah dalam persenjataan.
  - e. Belanda menerapkan politik adu domba (*devide et impera*).
- 3) Siswa melakukan tanya jawab dengan guru berkaitan dengan lahirnya pergerakan nasional diberbagai bidang
  - d. Pergerakan nasional lahir di bidang apa saja?
- 4) Upaya Bangsa Indonesia Dalam Mempertahankan Kedaulatannya
  - a. Cara-cara apasaja yang dilakukan untuk mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia?
- 4) Siswa mengamati media microsoft sway berbantuan video

**a. Membentuk kelompok**

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4 orang (campur menurut presensi, jenis kelamin, suku dan lain-lain).

**b. Masing-masing kelompok menerima tugas dan menyelesaikannya**

Siswa mengerjakan LKPD yaitu menuliskan pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang. Terlampir pada halaman 288. (*mengumpulkan informasi*)

**c. Kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya**

Kelompok yang selesai terlebih dahulu maju kedepan dan mempresentasikan hasil pekerjaannya

**d. Memberi pujian dan penghargaan**

Siswa mendapatkan hasiah dari guru setelah selesai mempresentasikan hasil pekerjaannya.

**Penutup**

10. Siswa bersama guru membuat kesimpulan terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan selama satu pembelajaran
11. Siswa mengerjakan evaluasi tertulis.
12. Guru memberikan penekanan bahwa dalam mengerjakan evaluasi harus dilaksanakan secara *jujur*.

- |  |
|--|
| 13. Siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran<br>14. Siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran<br>15. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa (pembelajaran remedial/pengayaan)<br>16. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.<br>17. Menyanyikan lagu daerah gundul-gundul pacul/ tepuk hebat<br>18. Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing |
|--|

#### **J. PENILAIAN**

- |   |
|---|
| ➤ Sikap : Lembar pengamatan (terlampir pada halaman 294)                  |
| ➤ Pengetahuan : LK Siswa (terlampir pada halaman 299)                     |
| ➤ Keterampilan : Kinerja & observasi diskusi (terlampir pada halaman 309) |



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM  
2013  
KELAS V SEMESTER II  
TEMA 7 (PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN)  
SUBTEMA 1 (PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN)  
PEMBELAJARAN 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)**

**Dosen Pembimbing : Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.**

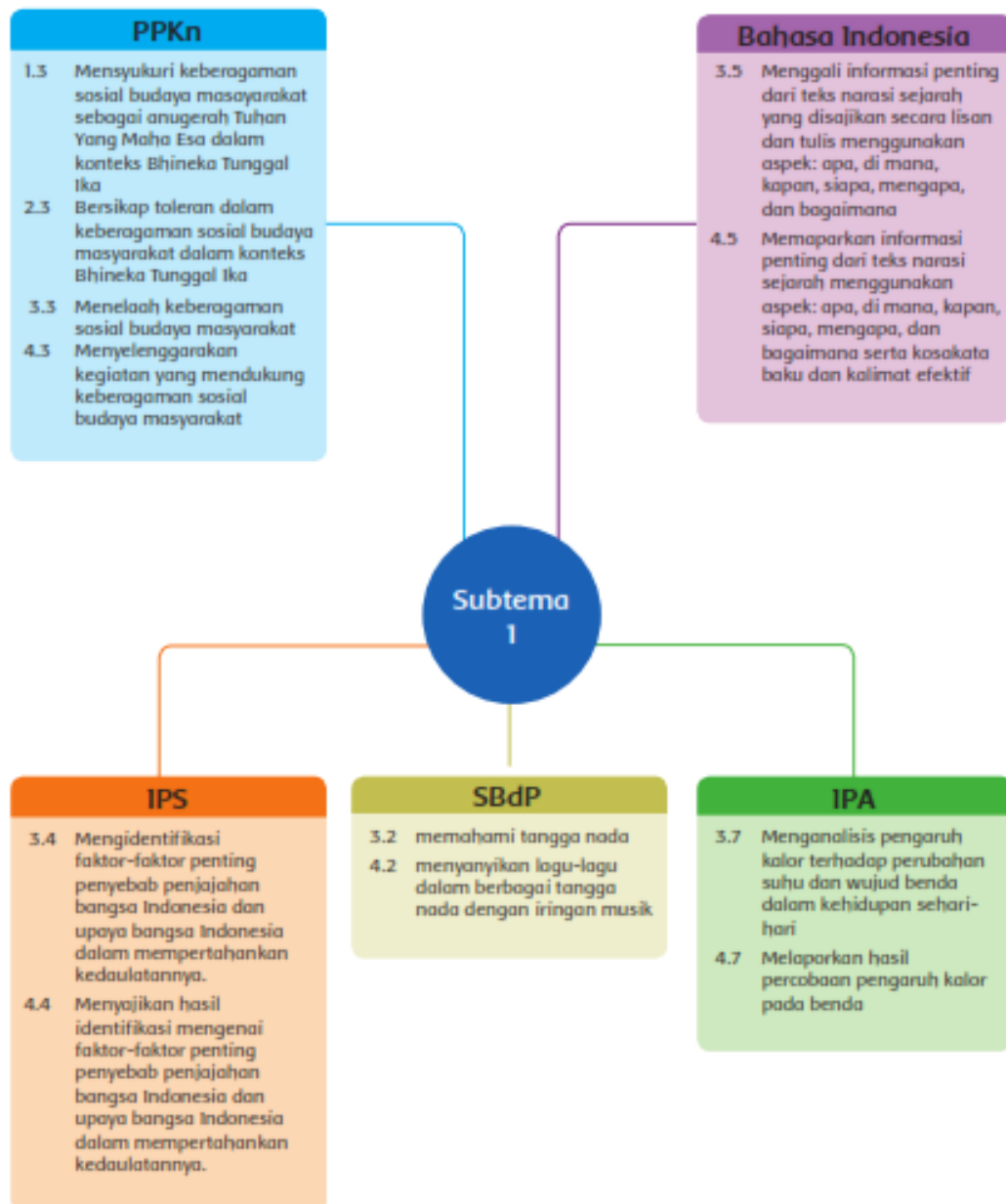
**Disusun oleh:**

**Irma Nur Khasanah  
(1401417233)**

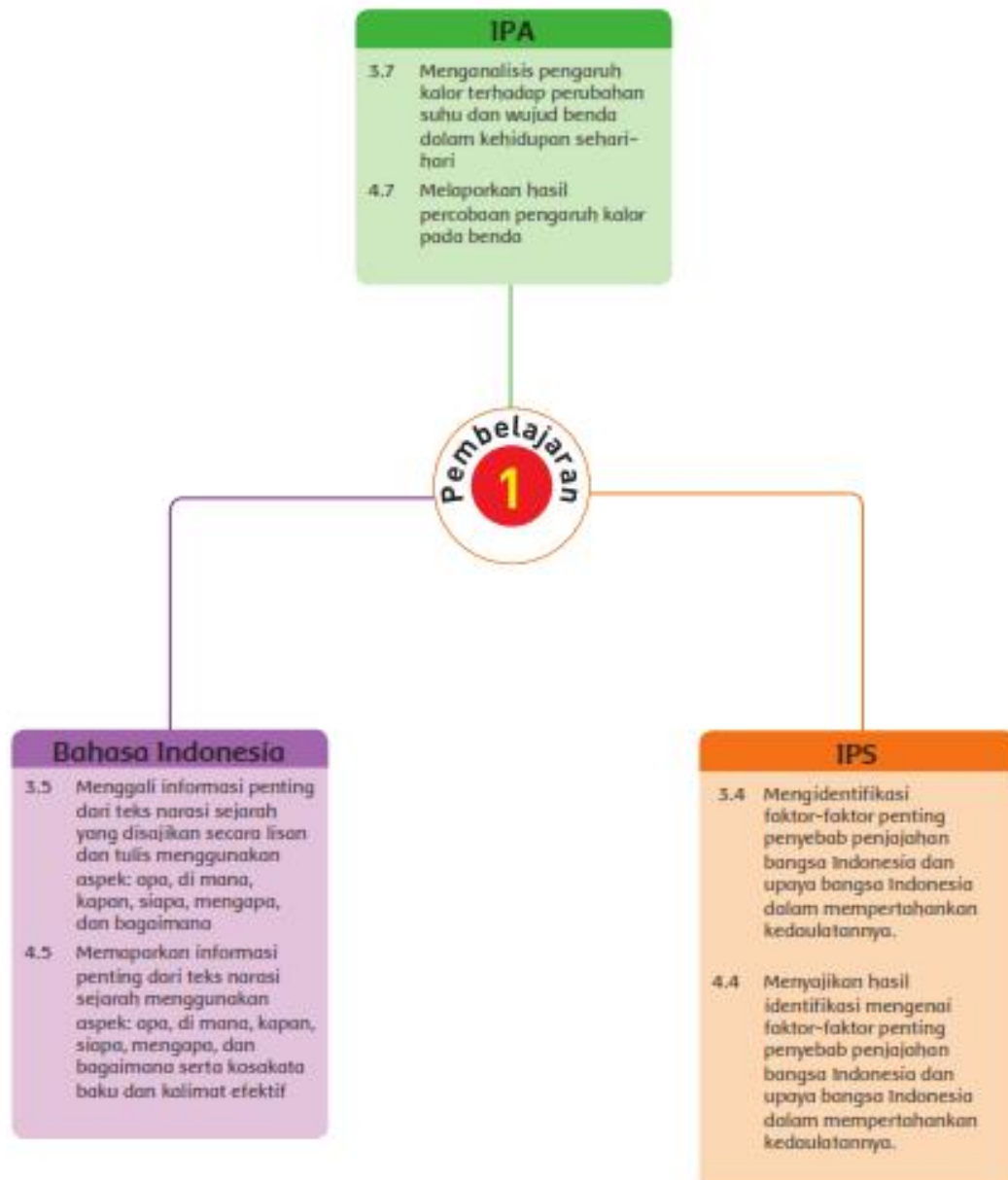
**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2021**

**JARING-JARING TEMA KELAS V**  
**TEMA 7 (PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN)**  
**SUBTEMA 1 (PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN)**

Pemetaan Kompetensi Dasar



## Pemetaan Kompetensi Dasar



## PENGGALAN SILABUS

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Babakan
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Tema	: 7. Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)
Alokasi waktu	: 1 hari (5 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, 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, serta benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.





Mupel/ Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)			(7)	(8)
<b>Bahasa Indonesia</b>									
3.5 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana	Santun Percaya diri Peduli Mandiri Tanggung jawab	3.5.1 Menjelaskan isi dan informasi sebuah teks 3.5.2 Menggali isi dan informasi sebuah teks	Ulasan teks	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuka WAG</li> <li>2. Guru bertanya kepada siswa 5W 1H apa, siapa, dimana, bagaimana dan mengapa bangsa barat datang ke Indonesia.</li> <li>3. Siswa membaca teks peristiwa kedatangan bangsa barat (<i>mengamati, orientasi siswa kepada masalah</i>).</li> <li>4. Guru mengirimkan LKPD yang berkaitan dengan teks bacaan peristiwa kedatangan bangsa barat dan siswa diminta untuk mengerjakan dengan bimbingan orang tua. (menanya)</li> <li>5. Siswa membuat rangkuman berisi isi dan informasi dari latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia judul, bagian paling menarik, informasi penting</li> </ol>	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	5 x 35 menit	Maryanto dkk. 2017. <i>Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas V</i> . Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan		4.5.1 Membuat isi dan informasi sebuah teks 4.5.2 Mendemonstrasikan			Nontes	Unjuk kerja	Rating scale disertai rubrik		Maryanto dkk. 2017. <i>Tema 7 Peristiwa Dalam</i>

aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana		isi dan informasi sebuah teks		<p>(<i>mengasosiasi, mengomunikasikan, orientasi siswa kepada masalah</i>).</p> <p>6. Siswa mengirimkan LKPD hasil rangkuman dari berupa menjelaskan isi tentang latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia LKPD dan kemudian dikirimkan ke WA (<i>mengasosiasi, mengomunikasikan, orientasi siswa kepada masalah</i>).</p> <p>7. Guru mengkonfirmasi dan memberikan apresiasi terhadap hasil kerja siswa ( <i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>8. Siswa menceritakan kembali isi tentang latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia</p>			unjuk kerja		<p><i>Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembinaan, Balitbang, Kemendikbud.</i></p>
IPA									
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda		3.7.1 Mengidentifikasi tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas	sifat-sifat benda padat, cair, dan gas	<p>9. Siswa membuka WAG</p> <p>10. Siswa membaca teks bacaan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas (<i>mengamati, orientasi siswa kepada masalah</i>).</p>	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda		

dalam kehidupan sehari-hari		3.7.2 Menganalisis perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas)		11. Guru bertanya kepada siswa “bagaimana sifat-sifat benda padat, cair dan gas? (menanya) 12. Siswa mengidentifikasi tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas ( <i>menanya dan mengumpulkan informasi, orientasi siswa kepada masalah</i> ).					
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda		4.7.1 Membuat percobaan pengaruh kalor pada benda 4.7.2 Mendemonstrasikan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas)	sifat-sifat benda padat, cair, dan gas	13. Guru menyampaikan kepada siswa untuk melakukan salah satu percobaan untuk membuktikan sifat-sifat benda. (menanya) 14. Siswa melakukan percobaan salah satu sifat-sifat benda (mengumpulkan informasi) 15. Siswa menyusun hasil percobaan sifat-sifat benda (LKPD 1) 16. Guru menyampaikan LKPD kepada siswa untuk mengamati wujud benda di rumah bersama anggota keluarga dan menganalisiskannya (mengumpulkan informasi)	Nontes	Unjuk kerja	Rating scale disertai rubik unjuk kerja		

				<p>17. Siswa mengirim LKPD mengenai analisis sifat-sifat benda yang ada di sekitar rumahnya dan mengirimkannya lewat WA (mengkomunikasikan)</p> <p>18. Guru mengkonfirmasi kepada siswa dan memberikan apresiasi kepada hasil karya siswa (mengkomunikasikan).</p> <p>19. Siswa mempraktekkan percobaan dengan divideo lalu dikirimkan ke WA</p>					
IPS									
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		<p>3.4.1 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia</p> <p>3.4.2 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan</p>	Peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia	<p>20. Guru memberi pertanyaan Faktor-faktor penting apasaja yang menyebabkan terjadinya penjajahan Bangsa eropa di Indonesia?</p> <p>21. Siswa membuka WAG kelas dan diminta membuka media pembelajaran Microsoft sway berbantua video dengan mengklik link melalui WA (<i>mengamati, orientasi siswa kepada masalah</i>).</p> <p>22. Guru memberi pertanyaan yang berkaitan tentang tahun kedatangan, tempat/daerah,</p>	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda		

		<p>Bangsa Indonesia</p> <p>3.4.3 Mengurutkan kedatangan Bangsa Eropa yang melakukan penjelajahan di Indonesia</p>		<p>tujuan, peristiwa yang terjadi, reaksi masyarakat</p> <p>23. Siswa membuka media pembelajaran microsoft sway berbantuan video mengenai faktor- faktor kedatangan bangsa barat di Indonesia dan urutan kedatangan bangsa barat di Indonesia</p>					
<p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia</p>		<p>4.4.1 Membuat hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia</p> <p>4.4.2 Mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-</p>		<p>24. Guru mengirimkan LKPD 3 membuat mind map yang berkaitan tentang tahun kedatangan, tempat/daerah, tujuan, peristiwa yang terjadi, reaksi masyarakat</p> <p>25. Siswa membuat laporan dan mengisinya di LKPD lalu mengirimkannya ke WA</p> <p>26. Refleksi guru untuk mengkonfirmasi ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.</p>	Nontes	Unjuk kerja	Rating scale disertai rubik unjuk kerja		

dalam mempertahankan kedaulatannya.		faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia							
-------------------------------------	--	---	--	--	--	--	--	--	--

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN 1 Babakan  
Kelas/Semester : V/Genap

T/ST/PB : 7/1/1  
Alokasi waktu : 5 x 35'

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

MUPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
(1)	(2)	(3)
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 isi dan informasi sebuah teks 3.5.2 Menggali isi dan informasi sebuah teks
	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana	4.5.1 Membuat isi dan informasi sebuah teks 4.5.2 Mendemonstrasikan isi dan informasi sebuah teks
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dala kehidupan sehari-hari	3.7.1 Mengidentifikasi tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas 3.7.2 Menganalisis perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas)



	4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 Membuat percobaan pengaruh kalor pada benda 4.7.2 Mendemonstrasikan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas)
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.2 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia 3.4.2 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia 3.4.3 Mengurutkan kedatangan Bangsa Eropa yang melakukan penjelajahan di Indonesia
	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Membuat hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia 4.4.2 Mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan WAG dan membaca teks peristiwa kedatangan bangsa barat (mengamati, orientasi siswa kepada masalah) siswa dapat menjelaskan isi dan informasi penting pada teks bacaan minimal tiga dengan tepat
2. Dengan WAG dan membaca teks peristiwa kedatangan bangsa barat (mengamati, orientasi siswa kepada masalah) siswa dapat menggali isi dan informasi sebuah teks bacaan minimal dua dengan tepat
3. Dengan WAG dan membaca teks peristiwa kedatangan bangsa barat (mengamati, orientasi siswa kepada masalah) siswa dapat membuat isi dan informasi sebuah teks berjumlah empat dengan tepat

4. Dengan WAG dan membaca teks peristiwa kedatangan bangsa barat (mengamati, orientasi siswa kepada masalah) siswa dapat mendemonstrasikan isi dan informasi sebuah teks bacaan berjumlah empat dengan tepat
5. Dengan WAG dan membaca teks bacaan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. Siswa dapat mengidentifikasi tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas minimal tiga dengan tepat
6. Dengan WAG dan membaca teks bacaan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. Siswa dapat menganalisis perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas) minimal dua dengan tepat
7. Dengan WAG dan membaca teks sifat-sifat benda padat, siswa dapat membuat satu percobaan pengaruh kalor pada benda dengan tepat
8. Dengan WAG dan melakukan percobaan, siswa dapat mendemonstrasikan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas) berjumlah tiga dengan tepat
9. Dengan membuka WAG dan mengakses media pembelajaran microsoft sway berbantuan video siswa dapat mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa barat di Indonesia minimal tiga dengan tepat
10. Dengan membuka WAG dan mengakses media pembelajaran microsoft sway berbantuan video siswa dapat menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa barat di Indonesia minimal tiga dengan tepat
11. Dengan membuka WAG dan mengakses media pembelajaran microsoft sway berbantuan video siswa dapat mengurutkan kedatangan bangsa eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia minimal empat dengan tepat
12. Dengan membuka WAG siswa dapat mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia berjumlah enam dengan tepat
13. Dengan membuka WAG dan mengakses media pembelajaran microsoft sway berbantuan video siswa dapat mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia berjumlah enam dengan tepat

**D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Pendahuluan 25'</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Guru bertanya kabar siswa dan menghimbau kepada siswa untuk membiasakan diri memenuhi protokol kesehatan</li> <li>3. Guru dan siswa berdoa</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>5. Guru memotivasi siswa untuk semangat belajar</li> <li>6. Guru bertanya kepada siswa “tahukah kalian, negara apa yang memiliki banyak kincir angin?” (apersepsi)</li> <li>7. Guru menyampaikan tema pembelajaran yaitu tema 7. Peristiwa Dalam Kehidupan. subtema 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Pembelajaran 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)</li> <li>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>
<b>Kegiatan inti 140'</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. Siswa membuka link media yang diberikan oleh guru</li> <li>10. Siswa mengamati media microsoft sway berbantuan video mengenai peristiwa kedatangan bangsa barat melalui link yang tercantum di WAG</li> <li>11. Siswa bertanya jawab mengenai sikap teladan yang dapat di contoh dari peristiwa kedatangan bangsa eropa</li> <li>12. Siswa membaca teks peristiwa kedatangan bangsa barat (<i>mengamati, orientasi siswa kepada masalah</i>).</li> <li>13. Siswa bertanya jawab mengenai 5W 1H apa, siapa, dimana, bagaimana dan mengapa bangsa barat datang ke Indonesia. (<i>mengkomunikasikan</i>)</li> <li>14. Siswa mengerjakan LKPD 1 yang berkaitan dengan teks bacaan peristiwa kedatangan bangsa barat dan siswa diminta untuk mengerjakan dengan bimbingan orang tua. (<i>mengkomunikasikan</i>)</li> </ol>

15. Siswa membuat rangkuman berisi isi dan informasi dari latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia judul, bagian paling menarik, informasi penting (*mengasosiasi, mengomunikasikan, orientasi siswa kepada masalah*).
16. Siswa mengirimkan LKPD hasil rangkuman dari berupa menjelaskan isi tentang latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia LKPD dan kemudian dikirimkan ke WA (*mengasosiasi, mengomunikasikan, orientasi siswa kepada masalah*).
17. Siswa menceritakan kembali isi tentang latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia dengan direkam ponsel dan dikirimkan ke WAG
18. Siswa membaca teks bacaan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas (*mengamati, orientasi siswa kepada masalah*).
19. Siswa bertanya jawab tentang sifat-sifat benda padat, cair dan gas
20. Siswa mengidentifikasi tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas (*menanya dan mengumpulkan informasi, orientasi siswa kepada masalah*).
21. Siswa melakukan salah satu percobaan untuk membuktikan sifat-sifat benda (*mengumpulkan informasi*)
22. Siswa menyusun hasil percobaan sifat-sifat benda (LKPD 2) mengamati wujud benda di rumah bersama anggota keluarga dan menganalisiskannya (*mengumpulkan informasi*)
23. Siswa mengirimkan LKPD melalui WA (*mengkomunikasikan*)
24. Siswa membuka WAG kelas dan mengamati media pembelajaran Microsoft sway berbantuan video dengan mengklik link melalui WA (*mengamati, orientasi siswa kepada masalah*).
25. Siswa bertanya jawab mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia beserta urutan kedatangan bangsa eropa di Indonesia

	<p>26. Siswa membuka media pembelajaran microsoft sway berbantuan video mengenai faktor- faktor kedatangan bangsa barat di Indonesia dan urutan kedatangan bangsa barat di Indonesia</p> <p>27. Siswa mengerjakan LKPD 3 mengenai mind map yang berkaitan tentang tahun kedatangan, tempat/daerah, tujuan, peristiwa yang terjadi, reaksi masyarakat</p> <p>28. Siswa membuat laporan dan mengisinya di LKPD lalu mengirimkannya ke WA</p>
<b>Penutup 10'</b>	<p>29. Siswa mengemukakan dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini</p> <p>30. Siswa diingatkan untuk mengerjakan soal evaluasi melalui WAG</p> <p>31. Guru melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran</p> <p>32. Guru melakukan tindak lanjut terhadap hasil penilaian</p> <p>33. Guru mengingatkan kepada siswa untuk selalu mematuhi protokol kesehatan</p> <p>34. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa penutup</p>

**E. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Ulasan teks
2. Sifat-sifat benda padat, cair dan gas
3. Peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia

**F. METODE PEMBELAJARAN**

Pembelajaran dilakukan secara daring dengan bantuan WAG

**G. MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Media microsoft sway berbantuan video
2. Teks bacaan
3. Perangkat handphone atau laptop

**H. SUMBER BELAJAR**

1. Maryanto dkk. 2017. *Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
2. Maryanto dkk. 2017. *Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
3. Rosdijati, Nani. 2017. *Erlangga Straight Point Series untuk SD/MI Kelas V Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Erlangga.

**I. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Pendahuluan</b> <b>25'</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Guru bertanya kabar siswa dan menghimbau kepada siswa untuk membiasakan diri memenuhi protokol kesehatan</li> <li>3. Guru dan siswa berdoa</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>5. Guru memotivasi siswa untuk semangat belajar</li> <li>6. Guru bertanya kepada siswa “tahukah kalian, negara apa yang memiliki banyak kincir angin?” (apersepsi)</li> <li>7. Guru menyampaikan tema pembelajaran yaitu tema 7. Peristiwa Dalam Kehidupan. subtema 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Pembelajaran 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)</li> <li>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>
----------------------------------	--

<p><b>Kegiatan inti</b> <b>140'</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuka link media yang diberikan oleh guru</li> <li>2. Siswa mengamati media microsoft sway berbantuan video mengenai peristiwa kedatangan bangsa barat melalui link yang tercantum di WAG</li> <li>3. Siswa bertanya jawab mengenai sikap teladan yang dapat di contoh dari peristiwa kedatangan bnagsa eropa</li> <li>4. Siswa membaca teks peristiwa kedatangan bangsa barat (<i>mengamati, orientasi siswa kepada masalah</i>).</li> <li>5. Siswa bertanya jawab mengenai 5W 1H apa, siapa, dimana, bagaimana dan mengapa bangsa barat datang ke Indonesia. (<i>mengkomunikasikan</i>)</li> <li>6. Siswa mengerjakan LKPD 1 yang berkaitan dengan teks bacaan peristiwa kedatangan bangsa barat dan siswa diminta untuk mengerjakan dengan bimbingan orang tua. (<i>mengkomunikasikan</i>)</li> <li>7. Siswa membuat rangkuman berisi isi dan informasi dari latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia judul, bagian paling menarik, informasi penting (<i>mengasosiasi, mengomunikasikan, orientasi siswa kepada masalah</i>).</li> <li>8. Siswa mengirimkan LKPD hasil rangkuman dari berupa menjelaskan isi tentang latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia LKPD dan kemudian dikirimkan ke WA (<i>mengaso siasi, mengomunikasikan, orientasi siswa kepada masalah</i>).</li> <li>9. Siswa menceritakan kembali isi tentang latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia dengan direkam ponsel dan dikirimkan ke WAG</li> <li>10. Siswa membaca teks bacaan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas (<i>mengamati, orientasi siswa kepada masalah</i>).</li> <li>11. Siswa bertanya jawab tentang sifat-sifat benda padat, cair dan gas</li> <li>12. Siswa mengidentifikasi tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas (<i>menanya dan mengumpulkan informasi, orientasi siswa kepada masalah</i>).</li> <li>13. Siswa melakukan salah satu percobaan untuk membuktikan sifat-sifat benda (<i>mengumpulkan informasi</i>)</li> </ol>
---	--

	<p>14. Siswa menyusun hasil percobaan sifat-sifat benda (LKPD 2) mengamati wujud benda di rumah bersama anggota keluarga dan menganalisisnya (mengumpulkan informasi)</p> <p>15. Siswa mengirimkan LKPD melalui WA (mengkomunikasikan)</p> <p>16. Siswa membuka WAG kelas dan mengamati media pembelajaran Microsoft sway berbantuan video dengan mengklik link melalui WA (mengamati, orientasi siswa kepada masalah).</p> <p>17. Siswa bertanya jawab mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia beserta urutan kedatangan bangsa eropa di Indonesia</p> <p>18. Siswa membuka media pembelajaran microsoft sway berbantuan video mengenai faktor- faktor kedatangan bangsa barat di Indonesia dan urutan kedatangan bangsa barat di Indonesia</p> <p>19. Siswa mengerjakan LKPD 3 mengenai mind map yang berkaitan tentang tahun kedatangan, tempat/daerah, tujuan, peristiwa yang terjadi, reaksi masyarakat</p> <p>20. Siswa membuat laporan dan mengisinya di LKPD lalu mengirimkannya ke WA</p>
<b>Penutup 10'</b>	<p>1. Siswa mengemukakan dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini</p> <p>2. Siswa diingatkan untuk mengerjakan soal evaluasi melalui WAG</p> <p>3. Guru melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran</p> <p>4. Guru melakukan tindak lanjut terhadap hasil penilaian</p> <p>5. Guru mengingatkan kepada siswa untuk selalu mematuhi protokol kesehatan</p> <p>6. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa penutup</p>

## J. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

### 1. Pembelajaran utama

Muatan pembelajaran	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
1. Bahasa Indonesia	Teknik : nontes Jenis :	Teknik : tes Jenis : tes	Teknik : nontes Jenis : unjuk kerja
2. PPKn	pengamatan	tertulis	



3. IPS	Bentuk : lembar pengamatan	Bentuk : pilihan ganda dan uraian	Bentuk : Rating scale disertai rubik unjuk kerja
--------	----------------------------	-----------------------------------	--

## 2. Pembelajaran remedial

Siswa yang belum tuntas KKM dapat diberikan bahan ajar remedial sebagai berikut:

- a. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai faktor kedatangan bangsa barat ke Indonesia, lalu siswa diminta untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab datangnya bangsa barat di Indonesia
- b. Siswa menyimak guru mengenai urutan kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia, lalu siswa diminta untuk menuliskan urutan negara, tahun, daerah perlabuhan Bangsa Eropa.

## 3. Pembelajaran pengayaan

Siswa mencari artikel sifat-sifat benda dan merangkaum

## 4. Ko-Kurikuler

Bekerja samalah dengan orangtuamu. Carilah di lingkungan sekitar mengenai sifat-sifat benda yang ada dala kehidupan sehari-hari.

*Lampiran 1***BAHAN AJAR**

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Babakan
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Tema	: 7. Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

<b>MUPEL</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>BAHAN AJAR</b>
(1)	(2)	(3)	(4)
Bahasa Indonesia	3.5 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana 4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana	3.5.1 Menjelaskan isi dan informasi sebuah teks 3.5.2 Menggali isi dan informasi sebuah teks 4.5.1 Membuat isi dan informasi sebuah teks 4.5.2 Mendemonstrasikan isi dan informasi sebuah teks	Ulasan teks

IPA	<p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.7 melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda</p>	<p>3.7.1 Mengidentifikasi tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas</p> <p>3.7.2 Menganalisis perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas)</p> <p>4.7.1 Membuat percobaan pengaruh kalor pada benda</p> <p>4.7.2 Mendemonstrasikan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas)</p>	Sifat-sifat benda padat, cair, dan gas
IPS	<p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>3.4.3 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia</p> <p>3.4.2 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia</p> <p>3.4.3 Mengurutkan kedatangan Bangsa Eropa yang melakukan penjelajahan di Indonesia</p> <p>4.4.1 Mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor</p>	Peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia

		penting penjajahan Indonesia	penyebab bangsa	
--	--	------------------------------------	--------------------	--

## A. BAHAN AJAR UTAMA



### Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat

Bangsa Eropa mulai melakukan penjelajahan di Eropa pada akhir abad ke-15, urutan Bangsa Eropa yang datang ke Indonesia yaitu:

- a. Pertama Portugis, mendarat di Malaka pada tahun 1511
- b. Kedua Spanyol, mendarat di Tidore Maluku pada tahun 1521
- c. Ketiga penjelajahan dan penjajahan dilakukan oleh Inggris dan Belanda. Namun yang pertama kali yang mendarat di Pelabuhan Banten yaitu Belanda pada tahun 1596.

Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia, yaitu:

- a. Sejak abad ke 14 hingga abad ke 17 berlangsungnya zaman renaissance atau zaman pencerahan. Pada zaman renaissance ilmu pengetahuan berkembang pesat baik dalam bidang sains, geografi dan teknologi maritim. Hasil dari penemuan baru di bidang teknologi yaitu penyempurnaan kompas, teleskop, peta dunia, dan karavel (perahu kecil yang mudah digunakan dalam penjelajahan samudra).
- b. Berkembangnya teori heliosentris dari Nicolaus Copernicus dan didukung oleh Galileo Galilei mengatakan bahwa bumi berbentuk bulat seperti bola, maka mereka berlomba-lomba untuk membuktikan hal tersebut.
- c. Jatuhnya konstaninopel ke tangan Turki Ottoman tahun 1453. Letak konstaninopel merupakan pusat perdagangan antara pedagang bangsa barat

(eropa) dengan bangsa timur. Salah satu barang yang diperjual belikan adalah rempah-rempah.

d. Semangat Bangsa Eropa untuk mewujudkan misinya yaitu mencari daerah baru penghasil rempah-rempah dan 3G (gold, glory dan gospel). Penjabaran Bangsa Eropa melakukan 3G antara lain sebagai berikut:

1. Adanya keinginan mencari kekayaan (gold), Kekayaan yang mereka cari terutama adalah rempah-rempah.
2. Adanya keinginan menyebarkan agama (gospel), menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang dikuasainya dipelopori oleh bangsa Portugis.
3. Adanya keinginan mencari kejayaan (glory), Adanya anggapan bahwa apabila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang jaya (glory), sehingga negara-negara Eropa berlomba-lomba untuk mencari tanah jajahan sebanyak-banyaknya.

Ayo Membaca



### Sifat-Sifat Benda

Benda-benda yang ada di sekitar kita digolongkan menjadi tiga, yaitu benda padat, cair, dan gas. Ketiganya memiliki sifat yang berbeda. Mengapa kamu perlu mengetahui sifat-sifat benda? Salah satu manfaat mengetahui sifatsifat benda ialah kita akan tahu cara memperlakukan benda-benda yang ada di sekitar kita. Salah satu wujud benda adalah padat. Kamu pasti memiliki banyak benda di sekitarmu yang berwujud padat. Kamu dapat memegangnya, dapat memindahkannya tanpa mengubah bentuk aslinya.

Benda padat yang ada di sekitarmu dapat diubah dengan beberapa perlakuan seperti diberi panas, diberi tekanan tinggi, atau diberi perlakuan fisik seperti menggunting, menekan, melipat, atau menyobek. Wujud berikutnya adalah cair. Benda-benda cair dapat ditemui dengan mudah di sekitarmu. Air

merupakan zat penting dalam kehidupan makhluk hidup yang berwujud cair. Benda cair yang ada di rumahmu biasanya berada dalam sebuah wadah seperti bak kamar mandi, baskom, gelas, atau ketel air.

Perhatikanlah bahwa ketika benda cair itu dipindahkan, ia akan berubah mengikuti wadahnya. Jika wadahnya berlubang, benda cair itu akan segera mengalir ke luar dari wadahnya. Jika kamu melihat sungai atau air terjun, air yang ada di dalam badan sungai akan mengalir dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah. Benda cair juga dapat merambat melalui serat-serat halus dari bahan seperti bahan kain. Benda cair mengisi rongga kecil atau pori-pori bahan tersebut.

**Ayo Membaca**



### **Penjajahan Portugis dan Spanyol**

- Portugis adalah negara asing yang pertama kali ke Indonesia. Portugis pada tahun 1511 sampai di Malaka lalu pada tahun 1512 Portugis berlayar ke Maluku. Kedatangan Portugis disambut baik oleh Kerajaan Ternate hingga pada tahun 1522 Kerajaan Ternate dan Portugis membentuk aliansi.
- Spanyol tiba di Maluku pada tahun 1521 disambut baik oleh kerajaan Tidore. Kerajaan Tidore meminta bantuan kepada Spanyol untuk melawan kerajaan ternate yang mendapat bantuan dari Portugis.

Spanyol dan Portugis bersaing karena ingin menguasai rempah-rempah di Maluku. Persaingan Spanyol dan Portugis ini selesai dengan perjanjian Saragosa. Isi dari perjanjian ini yaitu Spanyol harus meninggalkan Maluku untuk berdagang di Filipina sedangkan Portugis tetap di Maluku. Sikap Portugis di Maluku sewenang-wenang karena memonopoli perdagangan, mencampuri urusan kerajaan, menyebarkan agama Nasrani.

### **Penjajahan Belanda**

Belanda merupakan bangsa paling lama yang menjajah Indonesia. Belanda pertama kali ke Indonesia pada tahun 1596 mendarat di Banten berada di bawah

pimpinan Cornelis De Houtman. Karena Belanda memiliki sikap yang kasar dan serakah sehingga Belanda diusir dari Banten.

Pada tahun 1598 Belanda kembali lagi ke Banten dengan tujuan untuk menguasai (memonopoli) perdagangan rempah-rempah di Banten. Belanda membentuk Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) pada tahun 1602. VOC dipimpin oleh Jan Pieterszoon Coen lalu dipindahkan ke Batavia (Jakarta). Sikap VOC yang memaksa, karena hanya menjual rempah-rempah kepada VOC sehingga mendapat perlawanan dari rakyat, selain itu VOC juga menggunakan politik adu domba (Divide at impera) untuk menguasai kerajaan-kerajaan di Indonesia.

Hak-hak monopoli yang dimiliki oleh VOC yaitu:

1. Mencetak uang dan memungut pajak
  2. Membuat perjanjian, menyatakan perang dan melakukan perdamaian dengan raja-raja
  3. Membentuk benteng, membuat senjata dan membentuk pasukan
  4. Mengangkat dan menghentikan pegawai
  5. Membuat pengadilan sendiri
- Namun, akhirnya VOC mengalami kebangkrutan

Beberapa penyebab bangkrutnya VOC yaitu:

1. Banyaknya pegawai yang melakukan korupsi
2. Besarnya biaya perang akibat perlawanan, dan
3. Persaingan perserikatan dagang negara lain salah satunya East India Company (EIC) dari Inggris.

VOC resmi dibubarkan pada 31 Desember 1799.

### **Penjajahan Inggris**

Inggris menguasai Indonesia pada waktu yang singkat dari 1811-1816 Pemerintahan di pimpin oleh gubernur Jendral Thomas Stamford Raffles. Pada saat Indonesia dijajah Belanda, Inggris menyerang dan berhasil menguasai Pulau

Jawa di tandai dengan janji Tuntang. Beberapa kebijakan yang dilakukan oleh Inggris selama kedudukannya di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Menghapuskan sistem kerja rodi, kecuali di Priangan dan Jawa Tengah
2. Membagi wilayah di Pulau Jawa menjadi 16 karesidenan
3. Menghapus sistem tanam paksa (cultuurstelsel) dan mengganti menjadi sistem sewa tanah (land rent stelsel)
4. Petani bebas menanam jenis tanaman asalkan laku di pasar dunia
5. Mengkenalkan sistem pembayaran pajak dengan uang dan dipungut per orang
6. Bupati diangkat menjadi pegawai pemerintahan
7. Membantu pengembangan ilmu pengetahuan melalui pembuatan kebun raya Bogor dan penemuan kembali Candi Borobudur.

**Link sway : <https://sway.office.com/w34o0HaYu7znHQzo?ref=Link>**

#### **B. BAHAN AJAR REMIDIAL**

Siswa yang belum tuntas KKM dapat diberikan bahan ajar remedial sebagai berikut:

- a. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai faktor kedatangan bangsa barat ke Indonesia, lalu siswa diminta untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab datangnya bangsa barat di Indonesia
- b. Siswa menyimak guru mengenai urutan kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia, lalu siswa diminta untuk menuliskan urutan negara, tahun, daerah perlabuhan Bangsa Eropa.

#### **C. BAHAN AJAR PENGAYAAN**

Siswa mencari artikel sifat-sifat benda dan merangkai

#### **D. KO-KURIKULER**

Bekerja samalah dengan orangtuamu. Carilah di lingkungan sekitar mengenai sifat-sifat benda yang ada dalam kehidupan sehari-hari



## Lampiran 2

### MEDIA PEMBELAJARAN DAN LEMBAR KERJA SISWA

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Babakan
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Tema	: 7. Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

#### 1. Bahasa Indonesia

##### Teks peristiwa kedatangan bangsa barat

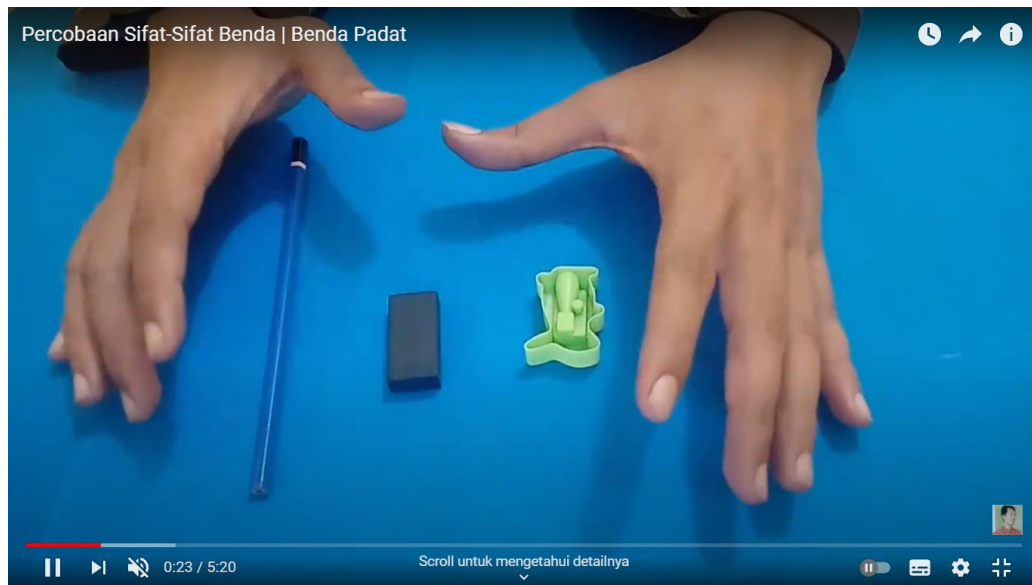
Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi kedatangan bangsa eropa ke Indonesia

- Sejak abad ke 14 hingga abad ke 17 berlangsungnya zaman renaissance atau zaman pencerahan. Pada zaman renaissance ilmu pengetahuan berkembang pesat baik dalam bidang sains, geografi dan teknologi maritim. Hasil dari penemuan baru di bidang teknologi yaitu penyempurnaan kompas, teleskop, peta dunia, dan karavel (perahu kecil yang mudah digunakan dalam penjelajahan samudra).
- Berkembangnya teori heliosentris dari Nicolaus Copernicus dan didukung oleh Galileo Galilei mengatakan bahwa bumi berbentuk bulat seperti bola, maka mereka berlomba-lomba untuk membuktikan hal tersebut.
- Jatuhnya konstaninopel ke tangan Turki Ottoman tahun 1453. Letak konstaninopel merupakan pusat perdagangan antara pedagang bangsa barat (eropa) dengan bangsa timur. Salah satu barang yang diperjual belikan adalah rempah-rempah.
- Semangat bangsa eropa untuk mewujudkan misinya yaitu mencari daerah baru penghasil rempah-rempah dan 3G (gold, glory dan gospel). Penjabaran bangsa Eropa melakukan 3G antara lain sebagai berikut:
  - Adanya keinginan mencari kekayaan (gold), Kekayaan yang mereka cari terutama adalah rempah-rempah.
  - Adanya keinginan menyebarkan agama (gospel), menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang dikuasainya dipelopori oleh bangsa Portugis.
  - Adanya keinginan mencari kejayaan (glory), Adanya anggapan bahwa apabila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut

#### 2. IPA

##### Teks bacaan sifat-sifat benda dan video youtube

<https://youtu.be/MiGIhyziITc>



### 3. IPS

Media pembelajaran microsoft sway berbantuan video

A screenshot of a Microsoft Sway presentation slide. The slide title is "Materi mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia". Below the title is a video player showing a collection of spices in wooden bowls, including red chili, yellow turmeric, and green herbs. The Sway interface includes a top bar with "Sway" and "Putar" (Play) button, and a bottom bar with "Alur cerita" (Story flow) and "Desain" (Design) tabs. A small profile picture is visible in the top left corner of the video player.



## Lampiran 3

## LEMBAR KERJA SISWA 1

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 1 (**Bahasa Indonesia**, IPA, IPS)  
 Tanggal :  
 Kegiatan : Membuat isi dan informasi sebuah teks

Nama :

No :

Petunjuk mengerjakan:

1. Mengamati gambar dan membaca teks bacaan “peristiwa kedatangan bangsa barat di eropa”
2. Setelah mengamati gambar dan membaca teks bacaan, siswa mengidentifikasi informasi dari teks peristiwa kedatangan bangsa eropa di Indonesia
3. Demonstrasikan (rekam) menggunakan *handphone* dengan durasi singkat

Kesimpulan yang kamu dapatkan dari peristiwa kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia:

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia, **IPA**, IPS)  
 Tanggal :  
 Kegiatan : Percobaan sifat-sifat benda

Nama :

No :

Petunjuk mengerjakan:

1. Mengamati video dan membaca teks bacaan “sifat-sifat benda”
2. Setelah mengamati video dan membaca teks bacaan sifat-sifat benda, siswa membuat laporan dari hasil percobaan
3. Demonstrasikan (rekam) menggunakan *handphone* dengan durasi singkat

#### **Percobaan**

Alat dan Bahan :

Langkah Kegiatan :

Pertanyaan

1. Apakah ujung pensil berubah bentuk setelah diraut?
2. Apakah ujung karet penghapus pensil berubah bentuk setelah digosokkan?
3. Apakah kesimpulanmu?

Hasil :

**LEMBAR KERJA SISWA 3**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia, IPA, **IPS**)  
Tanggal :  
Kegiatan : Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dengan mind mapping

---

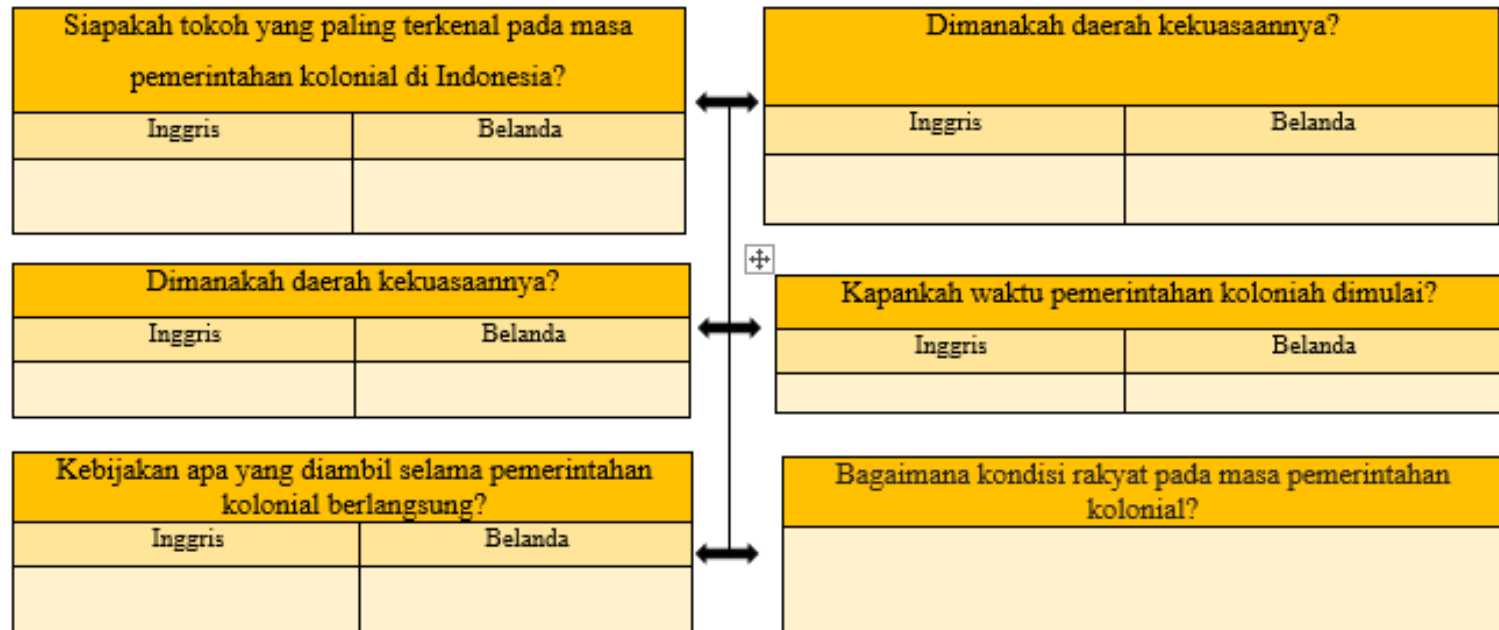
Nama :

No :

Petunjuk mengerjakan:

1. Mengamati media pembelajaran microsoft sway berbantuan video
2. Setelah mengamati media pembelajaran microsoft sway berbantuan video, siswa mind mapping hasil pengamatan
3. Buatlah mind mapping peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia

## MIND MAPPING



## Lampiran 4

**KISI-KISI PERANGKAT PENILAIAN**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

MUATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	RANAH	PENILAIAN			NOMOR SOAL
				Teknik	Jenis	Bentuk	
1	2	3	4	5			6
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 isi dan informasi sebuah teks	Kognitif C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	1,2,3
		3.5.2 Menggali isi dan informasi sebuah teks	Kognitif C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	4,5
	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana	4.5.1 Membuat isi dan informasi sebuah teks	Psikomotor P2	Nontes	Unjuk kerja	Rating scale disertai rubik unjuk kerja	II. 1
		4.5.2 Mendemonstrasikan isi dan informasi sebuah teks	Psikomotor P2	Nontes	Unjuk kerja	Rating scale disertai rubik unjuk kerja	



IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Mengidentifikasi tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas	KOGNITIF C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	6,7,8
		3.7.2 Menganalisis wujud benda (padat, cair, dan gas)	KOGNITIF C4	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	9, 10
	4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 Membuat percobaan pengaruh kalor pada benda		Nontes	Unjuk kerja	scale disertai rubik unjuk kerja	
		4.7.2 Membuat percobaan pengaruh kalor pada benda	Psikomotor P2	Nontes	Unjuk kerja	scale disertai rubik unjuk kerja	II. 2
		4.7.3 Mendemonstrasikan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas)	Psikomotor P2	Nontes	Unjuk kerja	scale disertai rubik unjuk kerja	
IPS	3.5 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan	3.4.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia	Kognitif C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	I. 11

	upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.2 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia	Kognitif C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	I. 12,14,15
	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia	3.4.3 Mengurutkan kedatangan Bangsa Eropa yang melakukan penjelajahan di Indonesia	Kognitif C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	I. 13
		4.4.1 Membuat laporan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia	Psikomotor P2	Nontes	Unjuk kerja	Rating scale disertai rubrik unjuk kerja	II. 3
		4.4.2 Mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia	Psikomotor P2	Nontes	Unjuk kerja	Rating scale disertai rubrik unjuk kerja	

## Lampiran 5

**I. LEMBAR JURNAL SIKAP SPIRITUAL**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

**Berilah tanda centang pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya!**

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan aktivitas		
2.	Saya selalu melaksanakan ibadah sesuai ajaran agama (misalnya: Sholat, puasa)		
3.	Saya selalu semangat dalam belajar dan mengerjakan tugas (bersyukur)		

No.	Tanggal	Nama Lengkap Siswa	Catatan perilaku	Butir sikap	Tindak lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					

*Lampiran 6***II. LEMBAR SIKAP SOSIAL**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

No.	Waktu	Nama siswa	Catatan perilaku	Butir sikap	Tindak lanjut

Purbalingga, 2021

Mengetahui,

Nama Orang Tua

Nama Siswa



## Lampiran 7

**KISI-KISI PENULISAN SOAL**

Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

<b>MUPEL</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>INDIKATOR SOAL</b>	<b>BENTUK</b>	<b>BOBOT</b>	<b>NO SOAL</b>
1	2	3	4	5	6	7
Bahasa Indonesia	3.5 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan,	3.5.1 Menjelaskan isi dan informasi sebuah teks	Dengan WAG dan membaca teks peristiwa kedatangan bangsa barat (mengamati, orientasi siswa kepada masalah) siswa dapat menjelaskan isi dan informasi penting pada teks bacaan minimal tiga dengan tepat	Pilihan ganda	1	1,2,3

	siapa, mengapa dan bagaimana	3.5.2 Menggali isi dan informasi sebuah teks	Dengan WAG dan membaca teks peristiwa kedatangan bangsa barat (mengamati, orientasi siswa kepada masalah) siswa dapat menggali isi dan informasi sebuah teks bacaan minimal dua dengan tepat	Pilihan ganda	1	4,5
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Mengidentifikasi tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas	Dengan WAG dan membaca teks bacaan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. Siswa dapat mengidentifikasi tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas minimal tiga dengan tepat	Pilihan ganda	1	6,7,8
		3.7.2 Menganalisis wujud benda (padat, cair, dan gas)	Dengan WAG dan membaca teks bacaan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. Siswa dapat menganalisis perbedaan sifat	Pilihan ganda	1	9.10

			wujud benda (padat, cair, dan gas) minimal dua dengan tepat			
IPS	3.6 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.5 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia	Dengan membuka WAG dan mengakses media pembelajaran microsoft sway berbantuan video siswa dapat mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa barat di Indonesia minimal satu dengan tepat	Pilihan ganda	1	11
		3.4.2 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia	Dengan membuka WAG dan mengakses media pembelajaran microsoft sway berbantuan video siswa dapat menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa barat di	Pilihan ganda	1	12,14,15



			Indonesia minimal tiga dengan tepat			
		3.4.3 Mengurutkan kedatangan Bangsa Eropa yang melakukan penjelajahan di Indonesia	Dengan membuka WAG dan mengakses media pembelajaran microsoft sway berbantuan video siswa dapat Mengurutkan kedatangan bangsa eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia minimal satu dengan tepat	Pilihan ganda	1	13

## A. SOAL EVALUASI

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Babakan
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Tema	: 7. Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)
Hari, tanggal	:

---

Petunjuk mengerjakan:

1. Soal berupa pilihan ganda
2. Soal dikerjakan melalui aplikasi *google form*
3. Pilihlah jawaban dengan benar

**I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d pada lembar jawab!**

Bacalah teks bacaan berikut!

### Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat

Mulai akhir abad XV, bangsa Eropa berusaha melakukan penjelajahan samudra. Bangsa Eropa yang pernah melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia dimulai oleh bangsa Portugis. Kapal mereka pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511. Berikutnya ialah bangsa Spanyol yang mendarat di Tidore, Maluku pada tahun 1521. Kemudian, disusul oleh bangsa Inggris dan Belanda. Kapal-kapal Belanda pertama kali mendarat di Pelabuhan Banten pada tahun 1596.

1. Dari teks diatas mengapa bangsa Eropa berlayar ke Indonesia?
  - a. ingin menunjukkan kemampuan berlayar dengan bangsa indonesia
  - b. melakukan penjelajahan dan penjajahan di indonesia
  - c. Belanda ingin berlayar ke Banten mencari rempah-rempah
  - d. Portugis ingin berlayar ke Malaka berburu emas

Bacalah teks bacaan berikut!

Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia, yaitu:

- a. Sejak abad ke 14 hingga abad ke 17 berlangsungnya zaman renaissance atau zaman pencerahan. Pada zaman renaissance ilmu pengetahuan berkembang pesat baik dalam bidang sains, geografi dan teknologi maritim. Hasil dari penemuan baru di bidang teknologi yaitu penyempurnaan kompas, teleskop, peta dunia, dan karavel (perahu kecil yang mudah digunakan dalam penjelajahan samudra).
  - b. Berkembangnya teori heliosentris dari Nicolaus Copernicus dan didukung oleh Galileo Galilei mengatakan bahwa bumi berbentuk bulat seperti bola, maka mereka berlomba-lomba untuk membuktikan hal tersebut.
  - c. Jatuhnya konstantinopel ke tangan Turki Ottoman tahun 1453. Letak konstantinopel merupakan pusat perdagangan antara pedagang bangsa barat (eropa) dengan bangsa timur. Salah satu barang yang diperjual belikan adalah rempah-rempah. Semangat Bangsa Eropa untuk mewujudkan misinya yaitu mencari daerah baru penghasil rempah-rempah dan 3G (gold, glory dan gospel).
2. Dari teks bacaan di atas, Pada akhir abad ke XV apa yang menyebabkan Bangsa Eropa dapat berlayar ke Indonesia ....
- a. jatuhnya konstantinopel ke tangan Turki Ottoman
  - b. berkembangnya ilmu pengetahuan dalam bidang sains, geografi dan teknologi maritim
  - c. berkembangnya teori heliosentris dari Nicolaus Copernicus
  - d. bangsa Eropa ingin mewujudkan dan 3g (gold, glory dan gospel)
3. Dari teks bacaan di atas, mengapa konstantinopel menjadi pusat perdagangan rempah-rempah ....
- a. letak konstantinopel berada di antara pusat perdagangan barat dan perdagangan timur
  - b. salah satu misi dari bangsa Eropa yaitu mencari daerah baru penghasil rempah-rempah
  - c. daerah baru penghasil rempah-rempah dan 3g (gold, glory dan gospel)
  - d. menjadi tempat berlangsungnya zaman renaissance atau zaman pencerahan
4. Penjelajahan merupakan peristiwa yang menyedihkan karena rakyat yang dijajah mengalami ....
- a. pertualangan

- b. penindasan
  - c. persengketaan
  - d. perjuangan
5. Bangsa-bangsa di bawah ini yang pernah menjajah Indonesia, kecuali ....
- a. Belgia
  - b. Portugis
  - c. Belanda
  - d. Spanyol

Bacalah teks bacaan di bawah ini!

### Sifat-Sifat Benda

Benda-benda yang ada di sekitar kita digolongkan menjadi tiga, yaitu benda padat, cair, dan gas. Ketiganya memiliki sifat yang berbeda. Mengapa kamu perlu mengetahui sifat-sifat benda? Salah satu manfaat mengetahui sifat-sifat benda ialah kita akan tahu cara memperlakukan benda-benda yang ada di sekitar kita. Salah satu wujud benda adalah padat.

Kamu pasti memiliki banyak benda di sekitarmu yang berwujud padat. Kamu dapat memegangnya, dapat memindahkannya tanpa mengubah bentuk aslinya. Benda padat yang ada di sekitarmu dapat diubah dengan beberapa perlakuan seperti diberi panas, diberi tekanan tinggi, atau diberi perlakuan fisik seperti menggantung, menekan, melipat, atau menyobek. Wujud berikutnya adalah cair. Benda-benda cair dapat ditemui dengan mudah di sekitarmu.

Air merupakan zat penting dalam kehidupan makhluk hidup yang berwujud cair. Benda cair yang ada di rumahmu biasanya berada dalam sebuah wadah seperti bak kamar mandi, baskom, gelas, atau ketel air. Perhatikanlah bahwa ketika benda cair itu dipindahkan, ia akan berubah mengikuti wadahnya. Jika wadahnya berlubang, benda cair itu akan segera mengalir ke luar dari wadahnya. Jika kamu melihat sungai atau air terjun, air yang ada di dalam badan sungai akan mengalir dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah. Benda cair juga dapat merambat melalui serat-serat halus dari bahan seperti bahan kain. Benda cair mengisi rongga kecil atau pori-pori bahan tersebut.

6. Berdasarkan teks bacaan di atas, Ciri-ciri dari benda padat adalah ....
- a. dapat di pegang
  - b. dapat berubah bentuk
  - c. mengisi rongga kecil
  - d. dapat diberi tekanan tinggi
7. Berdasarkan teks bacaan di atas, Ciri-ciri dari benda cair adalah
- a. dapat berubah bentuk berdasarkan warnanya

- b. dapat berubah bentuk berdasarkan volumenya
  - c. dapat berubah bentuk berdasarkan rasanya
  - d. dapat berubah bentuk berdasarkan wadahnya
8. Berdasarkan teks bacaan di atas, di bawah ini yang termasuk benda gas adalah ....
- a. liquid
  - b. oksigen
  - c. agar-agar
  - d. bensin
9. Apabila bensin diletakkan ditempat terbuka maka volume bensin akan berkurang, berkurangnya volume bensin terjadi karena zat cair berubah menjadi ....
- a. gas
  - b. air
  - c. mineral
  - d. liquid
10. Benda cair bisa merambat melalui serat-serat halus seperti pada benda yang berbahan ....
- a. emas
  - b. liquid
  - c. kain
  - d. kaca
11. Alasan utama bangsa-bangsa eropa datang ke Indonesia adalah ....
- a. zaman renaissance dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dalam bidang pangan
  - b. Indonesia memiliki rempah-rempah yang melimpah
  - c. rakyat indonesia memiliki sikap yang ramah
  - d. berkembangnya teori heliosentris, mengatakan bahwa bumi datar
12. Mengapa bangsa-bangsa eropa pada abad ke-15 dapat melakukan penjelajahan samudra ....
- a. hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi maritim
  - b. hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan di bidang sains
  - c. karena jatuhnya konstantinopel ke tangan turki ottoman
  - d. karena kekayaan alam yang dimiliki oleh alam indonesia

13. Urutan bangsa eropa dari pertama sampai terakhir yang melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia adalah mulai dari ....
- Portugis, Spanyol, Inggris, Malaka
  - Spanyol, Inggris, Belanda, Portugis
  - Portugis, Inggris, Belanda, Spanyol
  - Portugis, Spanyol, Belanda Inggris
14. Bangsa-bangsa eropa memiliki semangat untuk mewujudkan misi 3G. Apa arti dari 3G ....
- gold (kemuliaan), glory (misi menyebarkan agama), gospel (rempah-rempah)
  - gold (emas), gospel (kemuliaan), gospel (misi menyebarkan agama)
  - gold (emas), glory (misi menyebarkan agama), gospel (kekayaan)
  - gold (emas), glory (kemuliaan), gospel (misi menyebarkan agama)
15. Mengapa dengan jatuhnya konstantinopel ke tangan Turki Ottoman menyebabkan bangsa-bangsa eropa mencari daerah baru yang menghasilkan rempah-rempah?
- akses pelayaran di tutup oleh Turki Ottoman
  - akses bangsa eropa memperoleh rempah-rempah menjadi sulit dan mahal
  - rempah-rempah di konstantinopel habis
  - rempah-rempah yang dibutuhkan bangsa eropa untuk keperluan masak dan pengobatan tidak ada

## Lampiran 9

## PEDOMAN PENSKORAN

NOMOR SOAL	SKOR	Kunci Jawaban
1.	1	b. melakukan penjelajahan dan penjajahan di indonesia
2.	1	b. sebab pada zaman renaisans ilmu pengetahuan berkembang pesat baik dalam bidang sains, geografi dan teknologi maritim
3.	1	a. sebab letak konstantinopel berada di antara pusat perdagangan barat dan perdagangan timur
4.	1	b. penindasan
5.	1	a. Belgia
6.	1	a. dapat di pegang
7.		d. dapat berubah bentuk berdasarkan wadahnya
8.	1	b. oksigen
9.	1	a. gas
10.	1	c. kain
11.	1	a. Indonesia memiliki rempah-rempah yang melimpah
12.	1	b. karena hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi maritim yang meliputi kompas, teleskop, peta dunia dan karavel
13.	1	a. Portugis, Spanyol, Belanda Inggris
14.	1	d gold (emas), glory (kemuliaan), gospel (misi menyebarkan agama)
15.	1	b. akses bangsa eropa memperoleh rempah-rempah menjadi sulit dan mahal
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	

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

## Lampiran 10

**LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN**

Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 1 (**Bahasa Indonesia**, IPA, IPS)  
 Indikator : 4.5.1 Membuat isi dan informasi sebuah teks

*Petunjuk: Berilah tanda cek "V" pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Aspek												Penilaian		Nilai
		Isi pengetahuan				Keterampilan dalam menyajikan informasi				Keterampilan menyampaikan informasi				Skor maksimal	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																
2.																
3.																
4.																

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

**RUBIK PENILAIAN PEDOMAN MEMBUAT ISI DAN INFORMASI SEBUAH TEKS**

Aspek	4	3	2	1
Hasil laporan	Mengidentifikasi 4 informasi	Mengidentifikasi 3 informasi	Mengidentifikasi 2 informasi	Mengidentifikasi 1 dan perlu bimbingan



Keterampilan dalam menyajikan informasi	Menggunakan bahasa yang runtut dan kosakata baku	Menggunakan bahasa yang runtut dan beberapa kosakata baku tidak baku	Menggunakan bahasa yang runtut dan kosakata baku tidak baku	Menggunakan bahasa yang tidak runtut dan kosakata baku tidak baku dan perlu bimbingan
Keterampilan menyampaikan informasi	Mendemonstrasikan dengan lancar, jelas, lantang dan penuh semangat	Mendemonstrasikan dengan tiga aspek	Mendemonstrasikan dengan dua aspek	Mendemonstrasikan dengan satu aspek dan perlu bimbingan
<p>Sikap Kecermatan dan Ketelitian</p> <p>Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap yang menunjukkan kecermatan dan ketelitian siswa yang sangat baik hingga yang memerlukan pendampingan untuk kemudian digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.</p>				

Konversi Nilai	Predikat	Klasifikasi
85 – 100	A	Sangat baik
65 – 84	B	Baik
45 – 64	C	Cukup
25 – 44	D	Perlu bimbingan

Nilai minimal :  $\frac{3}{12} \times 100 =$

Nilai maksimal :  $\frac{12}{12} \times 100 =$

### LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia, **IPA**, IPS)  
 Indikator : 4.7.2 Membuat percobaan pengaruh kalor pada benda

*Petunjuk: Berilah tanda cek "V" pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Aspek												Penilaian		Nilai
		Persiapan alat dan bahan				Keterampilan mengamati dan melakukan percobaan				Keterampilan menyampaikan informasi				Skor maksimal	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																
2.																
3.																
4.																

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

### RUBIK PENILAIAN PEDOMAN MEMBUAT PERCOBAAN PENGARUH KALOR PADA BENDA

Kriteria	4	3	2	1
Persiapan alat dan bahan	lengkap	Cukup lengkap	Kurang lengkap	Sangat kurang dan perlu bimbingan

Keterampilan melakukan dan mengamati percobaan	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, tidak merusak alat, hasil percobaan benar	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, tidak merusak alat, hasil percobaan benar	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, merusak alat	Menggunakan peralatan semanya dan perlu bimbingan
Keterampilan menyampaikan informasi	Mendemonstrasikan dengan lancar, jelas, lantang dan penuh semangat	Mendemonstrasikan dengan tiga aspek	Mendemonstrasikan dengan dua aspek	Mendemonstrasikan dengan satu aspek dan perlu bimbingan

Konversi Nilai	Predikat	Klasifikasi
85 – 100	A	Sangat baik
65 – 84	B	Baik
45 – 64	C	Cukup
25 – 44	D	Perlu bimbingan

Nilai minimal :  $\frac{3}{12} \times 100 =$

Nilai maksimal :  $\frac{12}{12} \times 100 =$

### LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 4.1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)  
 Indikator : 4.4.1 Membuat laporan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia

*Petunjuk: Berilah tanda cek "V" pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Aspek												Penilaian		Nilai
		Hasil identifikasi				Penggunaan bahasa				Kelancaran				Skor maksimal	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																
2.																
3.																
4.																

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

#### RUBIK PENILAIAN PEDOMAN LAPORAN HASIL IDENTIFIKASI MENGENAI FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN BANGSA INDONESIA

##### RUBIK PENILAIAN PEDOMAN MEMBUAT ISI DAN INFORMASI SEBUAH TEKS

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1

Hasil identifikasi	Menuliskan enam jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan bacaan dan benar	Menuliskan enam jawaban yang ditulis siswa kurang sesuai dengan bacaan dan benar	Menuliskan kurang dari enam jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan bacaan dan benar	Menuliskan kurang dari enam jawaban yang ditulis siswa kurang sesuai dengan bacaan dan benar
Keterampilan melakukan dan mengamati percobaan	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, tidak merusak alat, hasil percobaan benar	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, tidak merusak alat, hasil percobaan benar	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, merusak alat	Menggunakan peralatan semanya dan perlu bimbingan
Keterampilan menyampaikan informasi	Mendemonstrasikan dengan lancar, jelas, lantang dan penuh semangat	Mendemonstrasikan dengan tiga aspek	Mendemonstrasikan dengan dua aspek	Mendemonstrasikan dengan satu aspek dan perlu bimbingan
<p>Sikap Kecermatan dan Ketelitian :</p> <p>Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap yang menunjukkan kecermatan dan ketelitian siswa yang sangat baik hingga yang memerlukan pendampingan untuk kemudian digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.</p>				

Konversi Nilai	Predikat	Klasifikasi
85 – 100	A	Sangat baik
65 – 84	B	Baik
45 – 64	C	Cukup
25 – 44	D	Perlu bimbingan

Nilai minimal :  $\frac{3}{12} \times 100 =$

Nilai maksimal :  $\frac{12}{12} \times 100 =$







**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM  
2013  
KELAS V SEMESTER II  
TEMA 7 (PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN)  
SUBTEMA 1 (PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN)  
PEMBELAJARAN 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)**

**Dosen Pembimbing : Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.**

**Disusun oleh:**

**Irma Nur Khasanah**

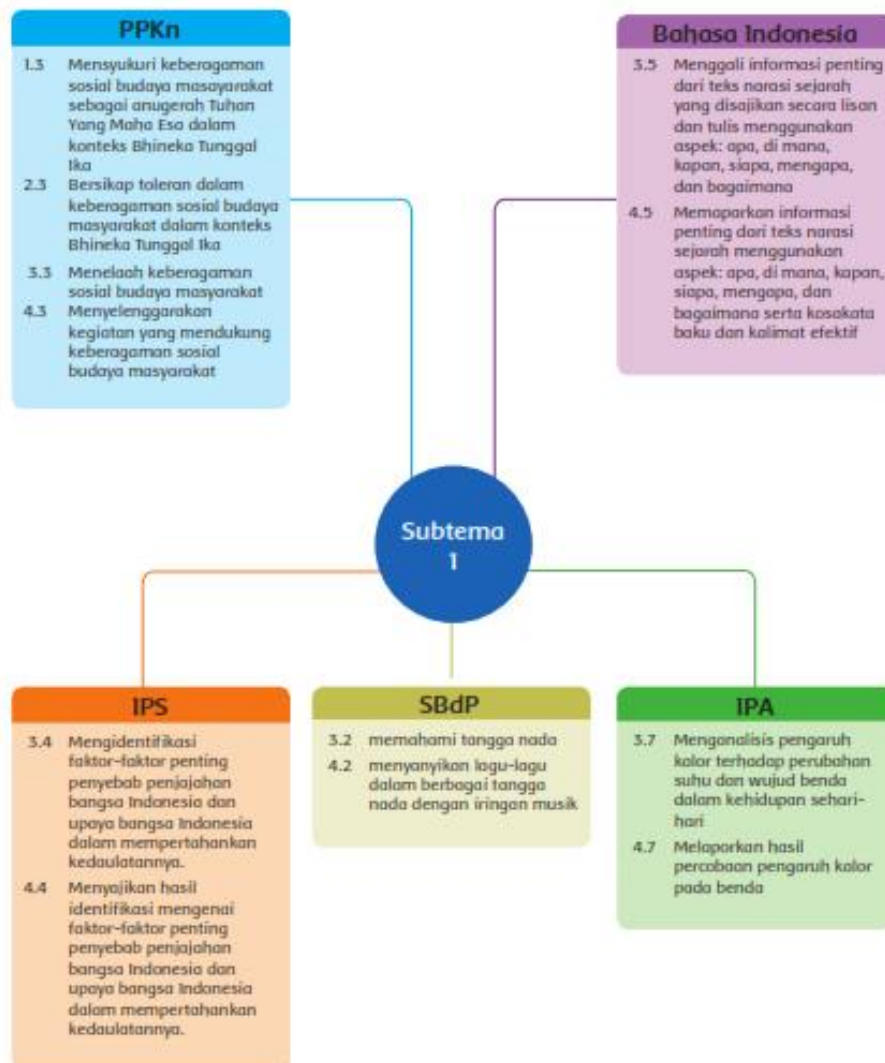
**(1401417233)**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2021**

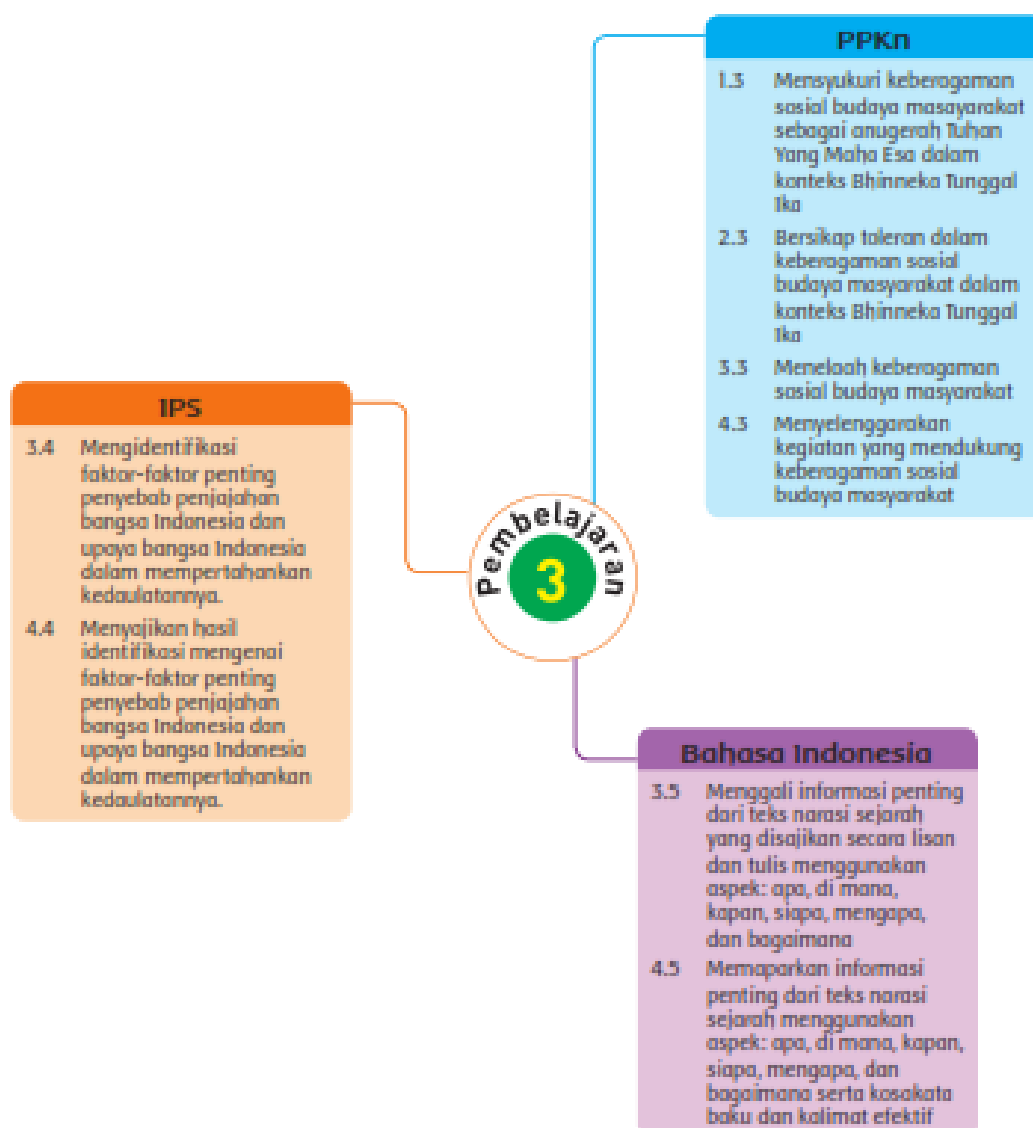


**JARING-JARING TEMA KELAS V**  
**TEMA 7 (PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN)**  
**SUBTEMA 1 (PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN)**

Pemetaan Kompetensi Dasar



## Pemetaan Kompetensi Dasar



## PENGGALAN SILABUS

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Babakan
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Tema	: 7. Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi waktu	: 1 hari (5 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, 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, serta benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Mupel/ Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)			(7)	(8)
<b>PPKn</b>									
1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	Bersyukur Santun Mandiri Tanggung jawab	1.3.1 Menunjukkan syukur keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	Keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membuka WAG kelas dan diminta membaca Teks bacaan halaman 38 tentang keragaman sosial di Indonesia (mengamati)</li> <li>Guru bertanya kepada siswa "apasaja sikap kalian apabila terdapat keberagaman di sekolah? (menanya)</li> <li>Dengan keberagaman di sekolah siswa dapat menunjukkan sikap syukur keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa (mengumpulkan informasi)</li> <li>Dengan keberagaman yang ada di sekolah siswa dapat menampilkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</li> <li>Guru memberikan LKPD 1 yang berisi mengidentifikasi keberagaman ras dan suku bangsa</li> <li>Siswa menelaah sikap menghargai perbedaan dan keberagaman ras dan suku bangsa (mengkomunikasikan)</li> <li>Siswa mengemukakan sikap dan perilaku yang menunjukkan sikap syukur keberagaman saling menghargai perbedaan ras dan suku bangsa (mengomunikasikan)</li> <li>Guru mengonfirmasi dan memberi apresiasi terhadap hasil kerja siswa (mengkomunikasikan)</li> </ul>	Nontes	Jurnal	Lembar jurnal	5 x 35'	<p>Maryanto dkk. 2017. <i>Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas V</i>. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembinaan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>Maryanto dkk. 2017. <i>Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas V</i>. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembinaan, Balitbang, Kemendikbud.</p> <p>Rosdijati, Nani. 2017. <i>ESPS Untuk SD/MI Kelas V</i></p>
2.3 Bersikap toleran dalam		2.3.1 Menampilkan sikap toleran dalam keberagaman			Nontes	jurnal	Lembar jurnal	Nontes	

keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika		sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika							<i>IPS.</i> Jakarta: Penerbit Erlangga.
3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat		3.3.1 Mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat 3.3.2 menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat			Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda		
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat		4.3.1 mengidentifikasi keberagaman suku bangsa 4.3.2 mendemonstrasikan keberagaman suku bangsa			Nontes	Penilaian kinerja	Rating scale disertai rubrik penilaian kinerja		
Bahasa Indonesia									
3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif		3.5.1 Mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda 3.5.2 Menggali informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda	Teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bertanya kepada siswa tentang teks bacaan tanam paksa pemerintah kolonial belanda dan menuliskan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</li> <li>Siswa membaca teks bacaan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda</li> <li>Guru mengirimkan LKPD 2 yang berkaitan dengan teks bacaan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda dan siswa diminta untuk mengerjakan dengan bimbingan orang tua</li> <li>Siswa menjawab pertanyaan guru dengan menuliskan laporan berisi informasi penting menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa,</li> </ul>	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda		
4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di		4.5.1 Membuat laporan berisi informasi penting dari teks Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda 4.5.2 Mendemonstrasikan			Nontes	Penilaian kinerja	Rating scale disertai rubrik		

mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif		laporan berisi informasi penting dari teks Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda		<p>mengapa, dan bagaimana siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif (mengkomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendemonstrasikan hasil laporan dengan direkam lalu dikirimkan lewat WA</li> <li>• Guru mengkonfirmasi dan memberikan apresiasi terhadap hasil kerja siswa (mengkomunikasikan)</li> </ul>					
IPS									
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		<p>3.5.1 Mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda</p> <p>3.5.2 Menggali informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa pemerintah Kolonial Belanda</p>	Perlawanan terhadap pemerintah an kolonial Belanda di berbagai daerah Penjajahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bertanya "Coba urutkan bangsa eropa yang menjajah Indonesia dari yang pertaa sampai yang terakhir"</li> <li>• Siswa mengakses media microsoft sway berbantuan video</li> <li>• Siswa mengamati video             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Urutan Bangsa Eropa yang melakukan penjelajahan di Indonesia</li> <li>b. Sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda dan</li> <li>c. Berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah Pembelajaran</li> </ol> </li> <li>• Guru memberikan LKPD 3 yang peta konsep berupa daerah-daerah yang melakukan perlawanan ke bangsa Belanda</li> <li>• Siswa membuat hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia</li> <li>• Siswa mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan</li> </ul>	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda		
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya		<p>4.4.1 Membuat hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah</p> <p>4.4.2 mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah</p>			Nontes	Penilaian kinerja	Rating scale disertai rubik penilaian kinerja		

				<p>bangsa Indonesia dengan direkam menggunakan handphone dan dikirimkan ke guru melalui WA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengkonfirmasi dan memberikan apresiasi terhadap hasil kerja siswa (mengkomunikasikan)</li> </ul>					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Sutaryo, S.Pd.SD  
NIP. 196106091982011004

Purbalingga,.....2021

Guru Kelas V,

Nisa Azmillah S.Pd.  
NIP. 19920127201903201

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN 1 Babakan

T/ST/PB : 7/1/3

Kelas/Semester : V/Genap

Alokasi waktu : 5 x 35'

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

MUPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	
(1)	(2)	(3)	
PPKn	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	1.3.1 Menunjukkan syukur keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	
	2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	2.3.1 Menampilkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	
	3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat		3.3.1 Mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat
			3.3.2 menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat		4.3.1 mengidentifikasikan keberagaman suku bangsa	
		4.3.2 mendemonstrasikan keberagaman suku bangsa	



Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	3.5.1 Mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda
		3.5.2 Menggali informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda
	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	4.5.1 Membuat laporan berisi informasi penting dari teks Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda
		4.5.2 Mendemonstrasikan laporan berisi informasi penting dari teks Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.5.1 Mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda
		3.5.2 Menggali informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa pemerintah Kolonial Belanda
	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	4.4.1 Membuat hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah
		4.4.2 mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah

### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan WAG dan dengan membaca teks bacaan tentang rasa syukur atas keberagaman yang ada sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa siswa dapat menunjukkan keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika minimal satu dengan tepat
2. Dengan WAG dan dengan mengamati keberagaman yang ada di sekolah siswa dapat menampilkan sikap keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa minimal satu dengan tepat
3. Dengan WAG dan dengan mengamati keberagaman ras dan suku bangsa siswa dapat mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat minimal empat dengan tepat
4. Dengan WAG dan dengan mengamati keberagaman ras dan suku bangsa siswa dapat menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat minimal satu dengan tepat
5. Dengan WAG dan dengan mencari materi di internet siswa dapat mengidentifikasikan keberagaman suku di masyarakat minimal tujuh dengan tepat
6. Dengan WAG dan dengan mengidentifikasi keberagaman suku di masyarakat siswa dapat mendemonstrasikan keberagaman suku di masyarakat minimal tujuan dengan tepat
7. Dengan WAG dan dengan membaca teks bacaan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda siswa dapat mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda minimal satu dengan tepat
8. Dengan WAG dan dengan membaca teks bacaan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda siswa dapat menggali informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda minimal dua dengan tepat
9. Dengan WAG dan dengan membaca teks bacaan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda siswa dapat membuat laporan penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda 5W+1H dengan tepat
10. Dengan WAG membuat laporan dari teks narasi siswa dapat mendemonstrasikan laporan berisi informasi penting dari teks Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda 5W+1H dengan tepat

11. Dengan mengamati tampilan presentasi di microsoft sway, siswa dapat mengidentifikasi sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda minimal dua dengan tepat
12. Dengan mengamati tampilan presentasi di microsoft sway, siswa dapat menganalisis berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah minimal tiga dengan tepat
13. Dengan mengamati tampilan presentasi di microsoft sway membuat hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah minimal lima dengan tepat
14. Dengan membuat hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia siswa dapat mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah minimal lima dengan tepat

#### **D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Pendahuluan</b> <b>25'</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Guru dan siswa berdoa</li> <li>3. Guru bertanya kabar siswa dan menghimbau kepada siswa untuk membiasakan diri memenuhi protokol kesehatan</li> <li>4. Guru memotivasi siswa untuk semangat belajar</li> <li>5. Siswa mengecek kehadiran siswa</li> <li>6. Guru bertanya kepada siswa apakah yang mereka tahu tentang perbedaan? (apersepsi)</li> <li>7. Guru menyampaikan tema pembelajaran yaitu tema 7. Peristiwa Dalam Kehidupan. subtema 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Pembelajaran 2 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)</li> <li>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (<i>mengasosiasi, mengomunikasikan, orientasi siswa kepada masalah</i>).</li> </ol>
----------------------------------	--

<p><b>Kegiatan inti</b> <b>140'</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuka WAG kelas dan membaca Teks bacaan halaman 38 tentang keragaman sosial di Indonesia (mengamati)</li> <li>2. Siswa berdiskusi tentang “apasaja sikap kalian apabila terdapat keberagaman di sekolah? (menanya)</li> <li>3. Siswa dapat menunjukkan sikap syukur keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa (mengumpulkan informasi)</li> <li>4. Siswa dapat menampilkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</li> <li>5. Siswa mengerjakan LKPD 1 yang berisi mengidentifikasi keberagaman ras dan suku bangsa</li> <li>6. Siswa menelaah sikap menghargai perbedaan dan keberagaman ras dan suku bangsa (mengkomunikasikan)</li> <li>7. Siswa mengemukakan sikap dan perilaku yang menunjukkan sikap syukur keberagaman saling menghargai perbedaan ras dan suku bangsa (mengomunikasikan)</li> <li>8. Siswa berdiskusi dari hasil keberagaman suku (mengkomunikasikan)</li> <li>9. Siswa berdiskusi apa itu 5W+1H aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</li> <li>10. Siswa membaca teks bacaan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda</li> <li>11. Siswa mengerjakan LKPD 2 yang berkaitan dengan teks bacaan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda dan siswa diminta untuk mengerjakan dengan bimbingan orang tua</li> <li>12. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan menuliskan laporan berisi informasi penting menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana siapa,</li> </ol>
---	---

	<p>mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif (mengkomunikasikan)</p> <p>13. Siswa mendemonstrasikan hasil laporan dengan direkam lalu dikirimkan lewat WA (mengkomunikasikan)</p> <p>14. Siswa mengakses media microsoft sway berbantuan video</p> <p>15. Siswa mengamati video</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda dan</li> <li>• Berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah Pembelajaran</li> </ul> <p>16. Siswa mengerjakan LKPD 3 yang peta konsep berupa daerah-daerah yang melakukan perlawanan ke bangsa Belanda</p> <p>17. Siswa membuat hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia</p> <p>18. Siswa mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dengan direkam menggunakan handphone dan dikirimkan ke guru melalui WA (mengkomunikasikan)</p>
<b>Penutup 10'</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengemukakan dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini</li> <li>2. Siswa diingatkan untuk mengerjakan soal evaluasi melalui <i>google form/quiziz</i></li> <li>3. Guru melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran</li> <li>4. Guru melakukan tindak lanjut terhadap hasil penilaian</li> <li>5. Guru mengingatkan kepada siswa untuk selalu mematuhi protokol kesehatan</li> <li>6. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa penutup</li> </ol>

## E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka TunggalIka
2. Teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda
3. Perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah Penjajahan

#### **F. METODE PEMBELAJARAN**

Pembelajaran dilakukan secara daring dengan bantuan WAG

#### **G. MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Media microsoft sway berbantuan video
2. Teks bacaan
3. Perangkat handphone atau laptop

#### **H. SUMBER BELAJAR**

1. Maryanto dkk. 2017. *Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
2. Maryanto dkk. 2017. *Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
3. Rosdijati, Nani. 2017. *Erlangga Straight Point Series untuk SD/MI Kelas V Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Erlangga.

#### **I. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Pendahuluan</b> <b>25'</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Guru dan siswa berdoa</li> <li>3. Guru bertanya kabar siswa dan menghimbau kepada siswa untuk membiasakan diri memenuhi protokol kesehatan</li> <li>4. Guru memotivasi siswa untuk semangat belajar</li> <li>5. Siswa mengecek kehadiran siswa</li> <li>6. Guru bertanya kepada siswa apakah yang mereka tahu tentang perbedaan? (apersepsi)</li> </ol>
----------------------------------	--

	<p>7. Guru menyampaikan tema pembelajaran yaitu tema 7. Peristiwa Dalam Kehidupan. subtema 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Pembelajaran 2 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)</p> <p>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (<i>mengasosiasi, mengomunikasikan, orientasi siswa kepada masalah</i>).</p>
<p><b>Kegiatan inti</b> <b>140'</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuka WAG kelas dan membaca Teks bacaan halaman 38 tentang keragaman sosial di Indonesia (mengamati)</li> <li>2. Siswa berdiskusi tentang “apasaja sikap kalian apabila terdapat keberagaman di sekolah? (menanya)</li> <li>3. Siswa dapat menunjukkan sikap syukur keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa (mengumpulkan informasi)</li> <li>4. Siswa dapat menampilkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</li> <li>5. Siswa mengerjakan LKPD 1 yang berisi mengidentifikasi keberagaman ras dan suku bangsa</li> <li>6. Siswa menelaah sikap menghargai perbedaan dan keberagaman ras dan suku bangsa (mengkomunikasikan)</li> <li>7. Siswa mengemukakan sikap dan perilaku yang menunjukkan sikap syukur keberagaman saling menghargai perbedaan ras dan suku bangsa (mengomunikasikan)</li> <li>8. Siswa berdiskusi dari hasil keberagaman suku (mengkomunikasikan)</li> <li>9. Siswa berdiskusi apa itu 5W+1H aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</li> </ol>

	<p>10. Siswa membaca teks bacaan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda</p> <p>11. Siswa mengerjakan LKPD 2 yang berkaitan dengan teks bacaan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda dan siswa diminta untuk mengerjakan dengan bimbingan orang tua</p> <p>12. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan menuliskan laporan berisi informasi penting menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif (mengkomunikasikan)</p> <p>13. Siswa mendemonstrasikan hasil laporan dengan direkam lalu dikirimkan lewat WA (mengkomunikasikan)</p> <p>14. Siswa mengakses media microsoft sway berbantuan video</p> <p>15. Siswa mengamati video</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda dan</li> <li>• Berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah Pembelajaran</li> </ul> <p>16. Siswa mengerjakan LKPD 3 yang peta konsep berupa daerah-daerah yang melakukan perlawanan ke bangsa Belanda</p> <p>17. Siswa membuat hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia</p> <p>18. Siswa mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dengan direkam menggunakan handphone dan dikirimkan ke guru melalui WA (mengkomunikasikan)</p>
<b>Penutup 10'</b>	<p>1. Siswa mengemukakan dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini</p>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa diingatkan untuk mengerjakan soal evaluasi melalui <i>google form/quiziz</i></li> <li>3. Guru melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran</li> <li>4. Guru melakukan tindak lanjut terhadap hasil penilaian</li> <li>5. Guru mengingatkan kepada siswa untuk selalu mematuhi protokol kesehatan</li> <li>6. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa penutup</li> </ol>
--	---

## J. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

### 1. Pembelajaran utama

Muatan pembelajaran	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PPKn</li> <li>2. Bahasa Indonesia</li> <li>3. IPS</li> </ol>	Teknik : nontes Jenis : pengamatan Bentuk : lembar pengamatan	Teknik : tes Jenis : tes tertulis Bentuk : pilihan ganda dan uraian	Teknik : nontes Jenis : unjuk kerja Bentuk : Rating scale disertai rubik unjuk kerja

### 2. Pembelajaran remedial

Siswa yang belum tuntas KKM dapat diberikan bahan ajar remedial sebagai berikut:

1. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial belanda di berbagai daerah, lalu siswa diminta untuk mengidentifikasi perlawanan terhadap pemerintahan kolonial belanda di berbagai daerah
2. Siswa menyimak guru mengenai sistem tanam paksa, lalu siswa diminta untuk menuliskan unsur 5W + 1H

### 3. Pembelajaran pengayaan

Siswa mencari artikel Faktor penyebab kegagalan perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah dan merangkaum

### 4. Ko-Kurikuler

Bekerja samalah dengan orangtuamu. Carilah keragaman budaya di Indonesia

*Lampiran 1***BAHAN AJAR UTAMA**

## 1. PPKn

**Keragaman Sosial Budaya di Indonesia**

Budaya merupakan segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi manusia.

Adapun wujud budaya, yaitu:

1. gagasan atau ide, misalnya kepercayaan;
2. tindakan, misalnya upacara adat dan seni pertunjukan; serta
3. benda, misalnya pakaian adat dan senjata tradisional.

Selain sebagai identitas, kebudayaan juga sebagai kepribadian suatu bangsa.

Negara kita mengembangkan kebudayaan daerah dalam rangka memperkaya kebudayaan nasional. Hubungan antara keduanya sangat erat karena kebudayaan nasional bersumber dari kebudayaan daerah. Kebudayaan nasional lahir sebagai hasil usaha akal budi atau pikiran seluruh bangsa Indonesia yang terdiri atas beragam ras dan suku.

## a. Faktor Penyebab Keragaman Bangsa Indonesia

Indonesia merupakan negara kesatuan yang masyarakatnya majemuk. Bangsa Indonesia terdiri atas beberapa suku bangsa yang menyebar dari Sabang (ujung Sumatra Utara) sampai Merauke (ujung Papua).

## 1) Faktor Keturunan

## a) Ras di Indonesia

Berdasarkan ciri-ciri fisiknya, masyarakat Indonesia dapat dibedakan menjadi 4 (empat) kelompok ras sebagai berikut.

1. Kelompok ras Papua Melanezoid, terdapat di Papua, Pulau Aru, Pulau Kai.

2. Kelompok ras Negroid, antara lain orang Semang di Semenanjung Malaka, orang Mikopsi di Kepulauan Andaman.
3. Kelompok ras Weddoid, antara lain orang Sakai di Siak Riau, orang Kubu di Sumatra Selatan dan Jambi, orang Tomuna di Pulau Muna, orang Enggano di Pulau Enggano, dan orang Mentawai di Kepulauan Mentawai.
4. Kelompok ras Melayu Mongoloid, yang dibedakan menjadi 2 (dua) golongan. Ras Proto Melayu (Melayu Tua) antara lain Suku Batak, Suku Toraja, Suku Dayak.

Di samping kelompok ras di atas, masyarakat Indonesia juga terdiri atas kelompok warga keturunan China (ras Mongoloid), warga keturunan Arab, Pakistan, India, ras Kaukasoid, dan sebagainya yang hidup berdampingan membaaur menjadi warga negara Indonesia. Masyarakat Indonesia tidak mengenal superioritas suatu ras dan tidak menganut paham rasialisme.

#### b) Suku di Indonesia

Masyarakat Indonesia yang majemuk terdiri atas beberapa suku bangsa (etnis). Tiap-tiap suku bangsa memiliki bahasa dan adat istiadat serta budaya yang berbeda. Di suatu daerah, mungkin terdapat beberapa suku. Sebagai contoh di Sumatra terdapat suku Aceh, suku Melayu, dan suku Batak. Di Pulau Jawa terdapat suku Betawi, suku Sunda, suku Osing, dan suku Jawa. Bagaimana dengan daerahmu? Suku apa sajakah yang ada?

#### 2) Perbedaan Kondisi Geografis

Perbedaan kondisi geografis turut berdampak pada munculnya berbagai ragam mata pencaharian. Contohnya perikanan, pertanian, kehutanan, dan perdagangan. Pada setiap bidang tersebut, mereka akan mengembangkan corak kebudayaan yang khas dan cocok dengan kondisi geografis lingkungan tempat tinggalnya.

### 3) Pengaruh Kebudayaan Luar

Bangsa Indonesia adalah contoh bangsa yang terbuka. Keterbukaan ini dapat dilihat dari besarnya pengaruh asing dalam membentuk keberagaman masyarakat di seluruh wilayah Indonesia. Pengaruh asing yang pertama ialah ketika orang-orang dari India, Cina, dan Arab, kemudian disusul oleh orang-orang dari Eropa. Bangsa-bangsa tersebut datang dengan membawa kebudayaan masing-masing.

## 2. BAHASA INDONESIA

### TANAM PAKSA

Pada masa kepemimpinan Johannes Van Den Bosch Belanda memperkenalkan sistem tanam paksa sejak tahun 1847. Sistem tanam paksa yaitu sistem yang memaksa rakyat menanam komoditas tertentu dengan peraturan tertentu. Tanam paksa dilakukan di Pulau Jawa, Sumatera Barat, Minahasa, Lampung dan Palembang. Rakyat dipaksa untuk menanam tanaman yang laku di pasaran dunia, yaitu teh, kopi, tebu, dan tembakau dengan harga yang ditetapkan oleh Belanda. Tujuan dari adanya tanam paksa adalah untuk mengisi kas negara yang habis akibat perang. Sehingga kas Belanda kembali terisi, namun rakyat banyak yang mati kelaparan. Penentang tanam paksa adalah Douwes Dekker.

### 3. IPS

Link sway <https://sway.office.com/9mjshkKLMr2vdPG9?ref=Link>

## PERLAWANAN TERHADAP PEMERINTAHAN KOLONIAL BELANDA DI BERBAGAI DAERAH

### 1. Perjuangan Rakyat Aceh

Dipimpin oleh Teuku Cik Ditiro, Panglima Polim, Teuku Umar dan Istrinya yaitu Cut Nyak Dien. Dalam perjuangannya rakyat Aceh menggunakan taktik perang gerilya dengan cara masuk ke hutan agar tidak mudah ditangkap. Untuk mengatasi hal ini Belanda mengirimkan Dr. Snouck Hurgronje untuk

mempelajari kehidupan rakyat Aceh dan membentuk pasukan antigerilya atau marsose agar dapat memenangkan perang, akhirnya Belanda berhasil menundukkan rakyat Aceh di bawah kekuasaannya.

#### 2. Perjuangan Rakyat Sumatera Utara

Perlawanan rakyat Sumatera Utara dipimpin oleh Raja Tapanuli, yaitu Sisingamangaraja XII. Perlawanan antara rakyat Sumatera Utara terhadap Belanda terjadi, disebabkan adanya keinginan Belanda untuk menguasai Tapanuli. Belanda di bawah pimpinan Kapten Hans Christoffel menyerang Pakpak sehingga Sisingamangaraja XII gugur.

#### 3. Perjuangan Rakyat Sumatera Barat

Belanda menjalankan politik adu domba kepada kaum adat dan kaum padri di Minangkabau sehingga terjadilah perang antara kedua kelompok tersebut, namun setelah kaum adat dan kaum padri sadar mereka di adu domba akhirnya mereka bersatu. Setelah itu Belanda menangkap Tuanku Imam Bonjol dan mengasingkannya ke Minangkabau hingga meninggal.

#### 4. Perjuangan Rakyat Kalimantan Selatan

Perjuangan Rakyat Kalimantan Selatan dipimpin oleh Pangeran Antasari. Pangeran Antasari menyerang Belanda karena Belanda ingin menguasai kerajaan Banjar dengan mencampuri urusan kerajaan serta memonopoli perdagangan. Sehingga Pangeran Antasari menyerang pos-pos Belanda di berbagai tempat. Hal ini membuat Belanda berkali-kali membujuk Pangeran Antasari untuk menyerah tetapi selalu ditolak. Namun, pada tahun 1862 Pangeran Antasari Meninggal dunia.

#### 5. Perjuangan Rakyat Jawa

Perjuangan rakyat Jawa dipimpin oleh Pangeran Diponegoro. Perang terjadi karena Belanda ingin membangun rel kereta api dan memasang patok jalan di atas tanah makam leluhur Pangeran Diponegoro tanpa meminta ijin. Sehingga peperangan terjadi, Pangeran Diponegoro meminta bantuan kepada daerah lain untuk berperang serta meminta bantuan kepada Kiai Modjo dan Sentot Prawirodirdjo untuk memimpin perang. Belanda melakukan taktik benteng stelsel bertujuan untuk mempersulit ruang gerak pasukan Pangeran

Diponegoro. Peperangan ini dikenal dengan Perang Jawa, karena peperangan ini hampir terjadi di seluruh Pulau Jawa.

Dalam peperangan ini, Belanda mengalami kesulitan menghadapi Pangeran Diponegoro, sehingga Belanda menggunakan cara licik yaitu dengan berpura-pura mengajak berunding, namun setelah itu Pangeran Diponegoro ditangkap dan diasingkan ke Manado pada tahun 1830. Beliau wafat pada tahun 1855. Perlawanan di Pulau Jawa juga dilakukan oleh Kerajaan Mataram dan Kerajaan Banten.

#### 6. Perjuangan Rakyat Bali

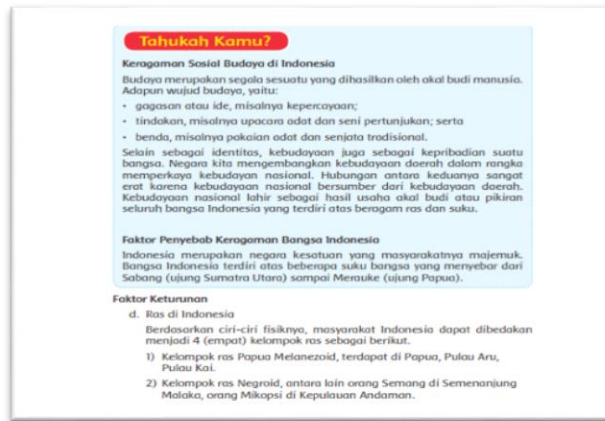
Di perairan Bali ditetapkan hukum Tawan Karang yang berisi kerajaan Buleleng berhak memiliki kapal yang terdampar di wilayahnya. Belanda pun menolak dan meminta Kerajaan Buleleng untuk menghapus peraturan tersebut, akhirnya terjadi perang. Rakyat Bali dipimpin oleh I Gusti Ketut Jelantik dan perang dilakukan di sekitar Benteng Jagaraga sehingga perang tersebut dikenal dengan perang Puputan Jagaraga. Perang berakhir dengan dikuasainya Benteng Jagaraga oleh Belanda.

#### 7. Perjuangan Rakyat Maluku

Rakyat Maluku di bawah pimpinan Thomas Matulesy (Patimura) menyerang Belanda karena Belanda melalui Van Den Berg memaksa rakyat Maluku untuk kerja rodi dan menjadi tentara Belanda di Pulau Jawa. Perang terjadi di Benteng Duurstede. Namun, berakhirnya dengan ditangkap Pattimura oleh Belanda.

## Lampiran 2

### 1. Teks bacaan halaman 38 tentang keragaman sosial di Indonesia



### 2. Teks bacaan tanam paksa pemerintah kolonial Belanda



### 3. Media pembelajaran berbasis microsoft sway berbantuan video



## Lampiran 3

**LEMBAR KERJA SISWA 1**

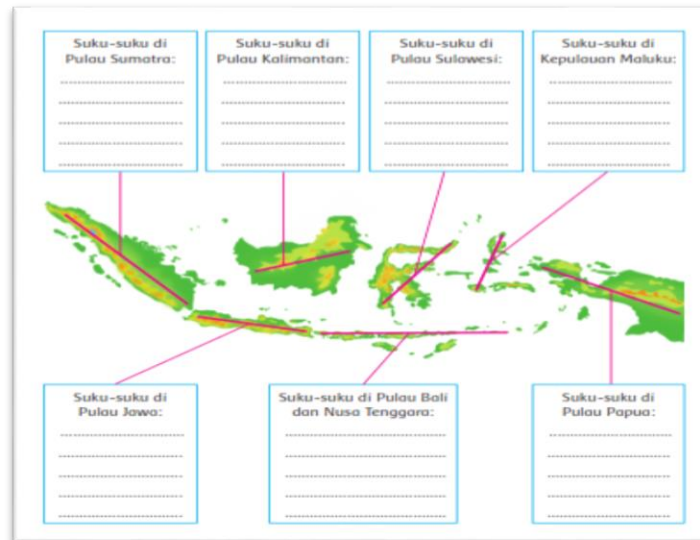
Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 3 (**PPKn**, Bahasa Indonesia, IPS)  
 Tanggal :  
 Kegiatan : Mengidentifikasi kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat

Nama :

No :

Petunjuk mengerjakan:

1. Mengamati gambar dan membaca teks bacaan “faktor keberagaman bangsa Indonesia”
2. Setelah mengamati gambar dan membaca teks bacaan, siswa mengidentifikasi keberagaman suku yang ada di Indonesia
3. Buatlah peta tematik di bawah ini!





## LEMBAR KERJA SISWA 2

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 3 (PPKn, **Bahasa Indonesia**, IPS)  
 Tanggal :  
 Kegiatan : Membuat laporan berisi informasi penting dari teks Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda

Nama :

No :

Petunjuk mengerjakan:

1. Membaca teks bacaan “Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda”
2. Setelah mengamati gambar dan membaca teks bacaan, siswa menuliskan informasi penting
3. Tuliskan informasi penting dalam bacaan ke dalam kolom-kolom berikut dengan menggunakan prinsip: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana!

The diagram consists of a central circular image showing a rural landscape with people working in a field. Six dashed boxes are arranged around the center, each containing a question and several lines of dotted space for writing. The questions are:

- Apakah tanam paksa itu?
- Siapakah yang menerapkan tanam paksa?
- Di manakah tanam paksa dilaksanakan?
- Bagaimana tanam paksa dilaksanakan?
- Apa akibat tanam paksa?
- Siapakah penentang tanam paksa?

### LEMBAR KERJA SISWA 1

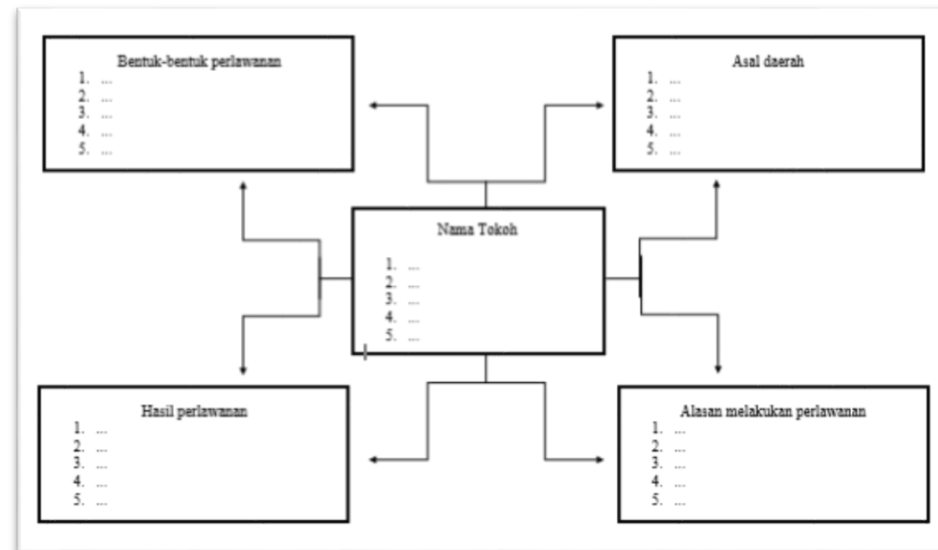
Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, **IPS**)  
 Tanggal :  
 Kegiatan : Membuat hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap penjajahan di berbagai daerah

Nama :

No :

Petunjuk mengerjakan:

1. Membaca teks bacaan “Peristiwa Perlawanan terhadap Portugis”
2. Setelah mengamati media pembelajaran microsoft sway, buatlah peta konsep
3. Buatlah peta konsep peta konsep berupa daerah-daerah yang melakukan perlawanan ke bangsa Belanda



## Lampiran 4

**KISI-KISI PERANGKAT PENILAIAN**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

MUPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	Ranah	PENILAIAN			NOMOR SOAL
				Teknik	Jenis	Bentuk	
(1)	(2)	(3)					
PPKn	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	1.3.1 Menunjukkan sikap syukur keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	Afektif	Non tes	Penilaian diri	lembar Penilaian diri	
		2.3.1 Menampilkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	Afektif	Non tes	jurnal	Lembar jurnal	
	3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	3.3.1 Mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat 3.3.2 menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	Kognitif C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	

	4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	4.3.1 mengidentifikasi kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3.2 menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	Psikomotor	Non tes	Penilaian kinerja	Rubik penilaian kinerja	II. 1
	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	3.5.1 Mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda 3.5.2 Menggali informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda	Kognitif	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	I. 3-5
Bahasa Indonesia	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	4.5.1 Membuat laporan berisi informasi penting dari teks Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda 4.5.2 Mendemonstrasikan laporan berisi informasi penting dari teks Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda	Psikomotor	Non tes	Unjuk kerja	Rubik penilaian unjuk kerja	II. 2
	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Mengidentifikasi sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda 3.4.2 Menganalisis berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah Pembelajaran	Kognitif	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	1. 6-10

IPS	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Membuat hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah 4.4.2 mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah	Psikomotor	Non tes	Penilaian kinerja	Lembar Penilaian kinerja	III. 3
-----	--	--	------------	---------	-------------------	--------------------------	--------

Lampiran 5

**LEMBAR JURNAL SIKAP SPIRITUAL**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 3 (**PPKn**, Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

Berilah tanda centang pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya!

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya selalu bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa setelah mengerjakan sesuatu		
2.	Saya selalu bersyukur dengan adanya keberagaman di Indonesia		
3.	Saya selalu semangat dalam belajar dan mengerjakan tugas (bersyukur)		

No.	Tanggal	Nama Lengkap Siswa	Catatan perilaku	Butir sikap	Tindak lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					

*Lampiran 6***Lembar Penilaian Sosial**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 3 (**PPKn**, Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

No.	Waktu	Nama siswa	Catatan perilaku	Butir sikap	Tindak lanjut

*Lampiran 7*

### KISI-KISI SOAL EVALUASI PENGETAHUAN

MUPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	BENTUK	BOBOT	NO SOAL
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
PPKn	3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	3.3.1 Mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat 3.3.2 menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	1. Dengan WAG dan dengan mengamati keberagaman ras dan suku bangsa siswa dapat mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat 2. Dengan WAG dan dengan mengamati keberagaman ras dan suku bangsa siswa dapat menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	Pilihan ganda	1  1	1,2
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	3.5.1 Mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda  3.5.2 Menggali informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda	1. Dengan WAG dan dengan membaca teks bacaan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda siswa dapat mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda 2. Dengan WAG dan dengan membaca teks bacaan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda siswa dapat menggali informasi penting dari teks narasi Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda	Pilihan ganda	1  1	3,4,5

IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda 3.4.2Menganalisis berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan mengamati tampilan presentasi di microsoft sway, siswa dapat mengidentifikasi urutan Bangsa Eropa melakukan penjelajahan di Indonesia</li> <li>2. Dengan mengamati tampilan presentasi di microsoft sway, siswa dapat menjelaskan sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda</li> <li>3. Dengan mengamati tampilan presentasi di microsoft sway, siswa dapat menganalisis berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah</li> </ol>	Pilihan ganda	1  1  1	6,7,8,9, Dan 10
-----	--	--	---	---------------	---------------------	-----------------





**SOAL EVALUASI**

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Babakan
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Tema	: 7. Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)
Hari, tanggal	:

---

Petunjuk mengerjakan:

4. Soal berupa pilihan ganda
5. Soal dikerjakan melalui aplikasi *google form*
6. Pilihlah jawaban dengan benar

**II. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d pada lembar jawab!**

1. Berdasarkan ciri-ciri fisiknya, masyarakat Indonesia dapat dibedakan menjadi ....
  - a. Melanezoid, Negroid, Weddoid, dan Melayu Mongoloid
  - b. barat dan timur
  - c. arab dan china
  - d. kulit hitam dan kulit putih
2. Kelompok ras Weddoid berasal dari ....
  - a. Siak Riau, orang Kubu di Sumatra Selatan dan Jambi, orang Tomuna di Pulau Muna, rang Enggano di Pulau Enggano, dan orang Mentawai di Kepulauan Mentawai
  - b. Batak, Suku Toraja, Suku Dayak
  - c. Si Semenanjung Malaka, orang Mikopsi di Kepulauan Andaman
  - d. di Papua, Pulau Aru, Pulau Kai
3. Sistem tanam paksa yang dilakukan Belanda pada rakyat Indonesia dinamakan ....
  - a. rodi
  - b. romusa

- c. land-rente
  - d. cultuurstelsel
4. Pemerintahan kolonial mengangkat Thomas Stamford Raffles yang membuat kebijakan bahwa setiap tanah adalah milik negara. Sehingga rakyat diharuskan untuk ....
- a. menjual sawahnya
  - b. membayar pajak
  - c. bercocok tanam
  - d. membeli sawah
5. Dampak dari adanya tanam paksa yaitu, kecuali ....
- a. adanya penyimpangan-penyimpangan pelaksanaan tanam paksa membawa akibat yang memberatkan rakyat Indonesia
  - b. banyak tanah terbengkalai sehingga panen gagal
  - c. rakyat makin menderita, wabah penyakit merajalela
  - d. mendapat bantuan dari pemerintahan Belanda
6. Urutan tahun kedatangan bangsa eropa ke Indonesia dari pertama sampai terakhir yang melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia adalah ....
- e. 1521, 1512, 1596 dan 1811
  - f. 1512, 1811, 1596 dan 1521
  - g. 1521, 1512, 1596 dan 1596
  - h. 1512, 1521, 1596 dan 1811
7. Tanam paksa adalah ....
- a. rakyat dipaksa untuk menanam tanaman obat-obatan yang laku di pasar dunia
  - b. rakyat dipaksa untuk menanam biji-bijian seperti kadang, kedelai, dan kacang hijau yang laku di pasar dunia
  - c. rakyat dipaksa untuk menanam umbi-umbian yang laku di pasar dunia
  - d. rakyat dipaksa untuk menanam tanaman yang laku dipasar dunia seperti tembakau, tebu dan kopi
8. Alasan utama Belanda melakukan sistem tanam paksa kepada Rakyat Indonesia adalah ....
- a. memperoleh keuntungan sebanyak-banyaknya
  - b. menginginkan kekayaan
  - c. mengisi kas negara yang kosong akibat perang

- d. untuk kebutuhan memasak dan obat-obatan
9. Taktik apa yang dilakukan oleh Rakyat Aceh pada saat melawan penjajah ....
- a. taktik benteng stelsel
  - b. taktik puputan jagaraga
  - c. taktik gerilya
  - d. taktik adu domba
10. “ ... berhak memiliki kapal yang terdampat di wilayahnya”. Berlakunya hukum tawan karang berlaku kota ....
- a. Kalimantan Barat
  - b. Maluku
  - c. Bali
  - d. Jawa Tengah
11. Pada saat di Nusantara, Belanda melakukan politik adu domba kepada dua kelompok, yaitu antara ....
- a. rakyat jelata dan rakyat bangsawan
  - b. Indonesia dengan Belanda
  - c. rakyat bali dengan rakyat jawa
  - d. kaum Padri dan kaum Adat

## Lampiran 9

## PEDOMAN PENSKORAN

NOMOR SOAL	SKOR	Kunci Jawaban
1.	1	a. Melanezoid, Negroid, Weddoid, dan Melayu Mongoloid
2.	1	a. Siak Riau, orang Kubu di Sumatra Selatan dan Jambi, orang Tomuna di Pulau Muna, rang Enggano di Pulau Enggano, dan orang Mentawai di Kepulauan Mentawai
3.	1	a. rodi
4.	1	b. membayar pajak
5.	1	d. mendapat bantuan dari pemerintahan Belanda
6.	1	d. 1512, 1521, 1596 dan 1811
7.	1	b. rakyat dipaksa untuk menanam biji-bijian seperti kadang, kedelai, dan kacang hijau yang laku di pasar dunia
8.	1	c. mengisi kas negara yang kosong akibat perang
9.	1	c. perang gerilya
10.	1	c. Bali
11.	1	d. kaum Padri dan kaum Adat
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	

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

## Lampiran 10

**LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN**

Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 4 (**PPKn**, Bahasa Indonesia, IPS)  
 Indikator : 4.3.1 Mengidentifikasi kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat

*Petunjuk: Berilah tanda cek "V" pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Aspek												Penilaian		Nilai
		Hasil laporan				Keterampilan dalam menyajikan informasi				Keterampilan menyampaikan informasi				Skor maksimal	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																
2.																
3.																

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

**RUBIK PENILAIAN PEDOMAN MENGIDENTIFIKASI KEBERAGAMAN RAS DAN SUKU BANGSA**

Aspek	4	3	2	1
Hasil laporan	Mengidentifikasi lengkap 7	Mengidentifikasi 5 aspek	Mengidentifikasi 3	Mengidentifikasi 1-2 dan perlu bimbingan
Keterampilan dalam menyajikan informasi	Menggunakan bahasa yang runtut dan kosakata baku	Menggunakan bahasa yang runtut dan beberapa kosakata baku tidak baku	Menggunakan bahasa yang runtut dan kosakata baku tidak baku	Menggunakan bahasa yang tidak runtut dan kosakata baku tidak baku dan perlu bimbingan



		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																
2.																
3.																

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

### RUBIK PENILAIAN PEDOMAN PETA KONSEP TANAM PAKSA

Aspek	4	3	2	1
Hasil laporan	Mengidentifikasi lengkap 5W+1H	Mengidentifikasi 5 aspek	Mengidentifikasi 3-4	Mengidentifikasi 1-2 dan perlu bimbingan
Keterampilan dalam menyajikan informasi	Menggunakan bahasa yang runtut dan kosakata baku	Menggunakan bahasa yang runtut dan beberapa kosakata baku tidak baku	Menggunakan bahasa yang runtut dan kosakata baku tidak baku	Menggunakan bahasa yang tidak runtut dan kosakata baku tidak baku dan perlu bimbingan
Keterampilan menyampaikan informasi	Mendemonstrasikan dengan lancar, jelas, lantang dan penuh semangat	Mendemonstrasikan dengan tiga aspek	Mendemonstrasikan dengan dua aspek	Mendemonstrasikan dengan satu aspek dan perlu bimbingan

Konversi Nilai	Predikat	Klasifikasi
85 – 100	A	Sangat baik
65 – 84	B	Baik
45 – 64	C	Cukup
25 – 44	D	Perlu bimbingan

Nilai minimal :  $\frac{3}{12} \times 100 =$   
 Nilai maksimal :  $\frac{12}{12} \times 100 =$



### LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)  
 Indikator : 4.4.1 Membuat hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap Bangsa Barat di berbagai daerah

*Petunjuk: Berilah tanda cek "V" pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Aspek												Penilaian		Nilai
		Hasil identifikasi				Keterampilan dalam menyajikan informasi				Keterampilan menyampaikan informasi				Skor maksimal	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																
2.																
3.																

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

### RUBIK PEDOMAN PENILAIAN HASIL IDENTIFIKASI MENGENAI BERBAGAI PERLAWANAN TERHADAP BANGSA BARAT DI BERBAGAI DAERAH

Aspek	4	3	2	1
Hasil identifikasi	Mengidentifikasi lebih dari 5	Mengidentifikasi 5	Mengidentifikasi 3-4	Mengidentifikasi 2 dan perlu bimbingan
Keterampilan dalam menyajikan informasi	Menggunakan bahasa yang runtut dan kosakata baku	Menggunakan bahasa yang runtut dan beberapa kosakata baku tidak baku	Menggunakan bahasa yang runtut dan kosakata baku tidak baku	Menggunakan bahasa yang tidak runtut dan kosakata baku tidak baku dan perlu bimbingan
Keterampilan menyampaikan informasi	Mendemonstrasikan dengan lancar, jelas,	Mendemonstrasikan dengan tiga aspek	Mendemonstrasikan dengan dua aspek	Mendemonstrasikan dengan satu aspek dan perlu bimbingan

	lantang dan penuh semangat			
--	----------------------------	--	--	--

Konversi Nilai	Predikat	Klasifikasi
85 – 100	A	Sangat baik
65 – 84	B	Baik
45 – 64	C	Cukup
25 – 44	D	Perlu bimbingan

Nilai minimal :  $\frac{3}{12} \times 100 =$   
 Nilai maksimal :  $\frac{12}{12} \times 100 =$





**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM**  
**2013**  
**KELAS V SEMESTER II**  
**TEMA 7 (PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN)**  
**SUBTEMA 1 (PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN)**  
**PEMBELAJARAN 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)**

**Dosen Pembimbing : Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.**

**Disusun oleh:**

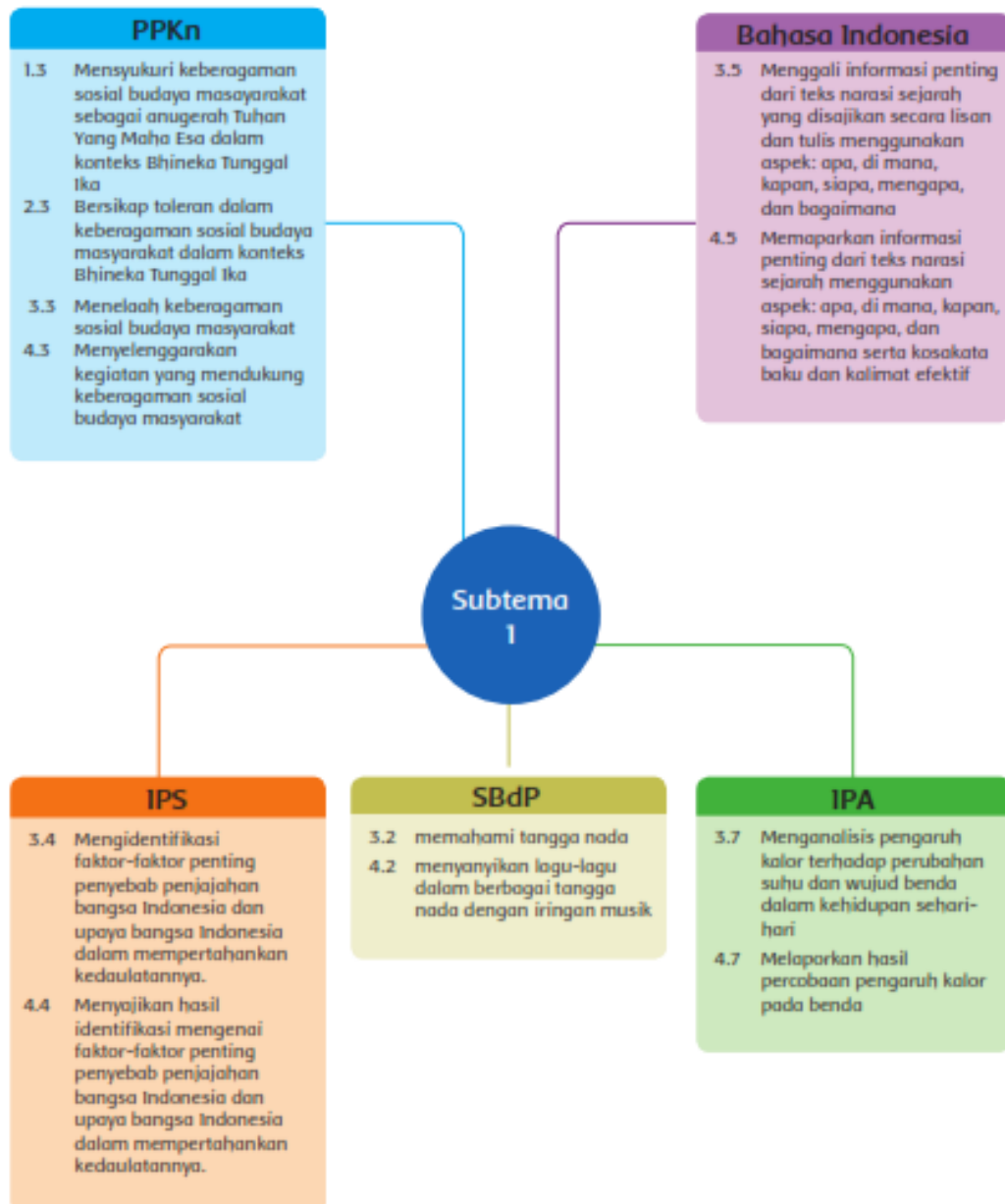
**Irma Nur Khasanah**

**(1401417233)**

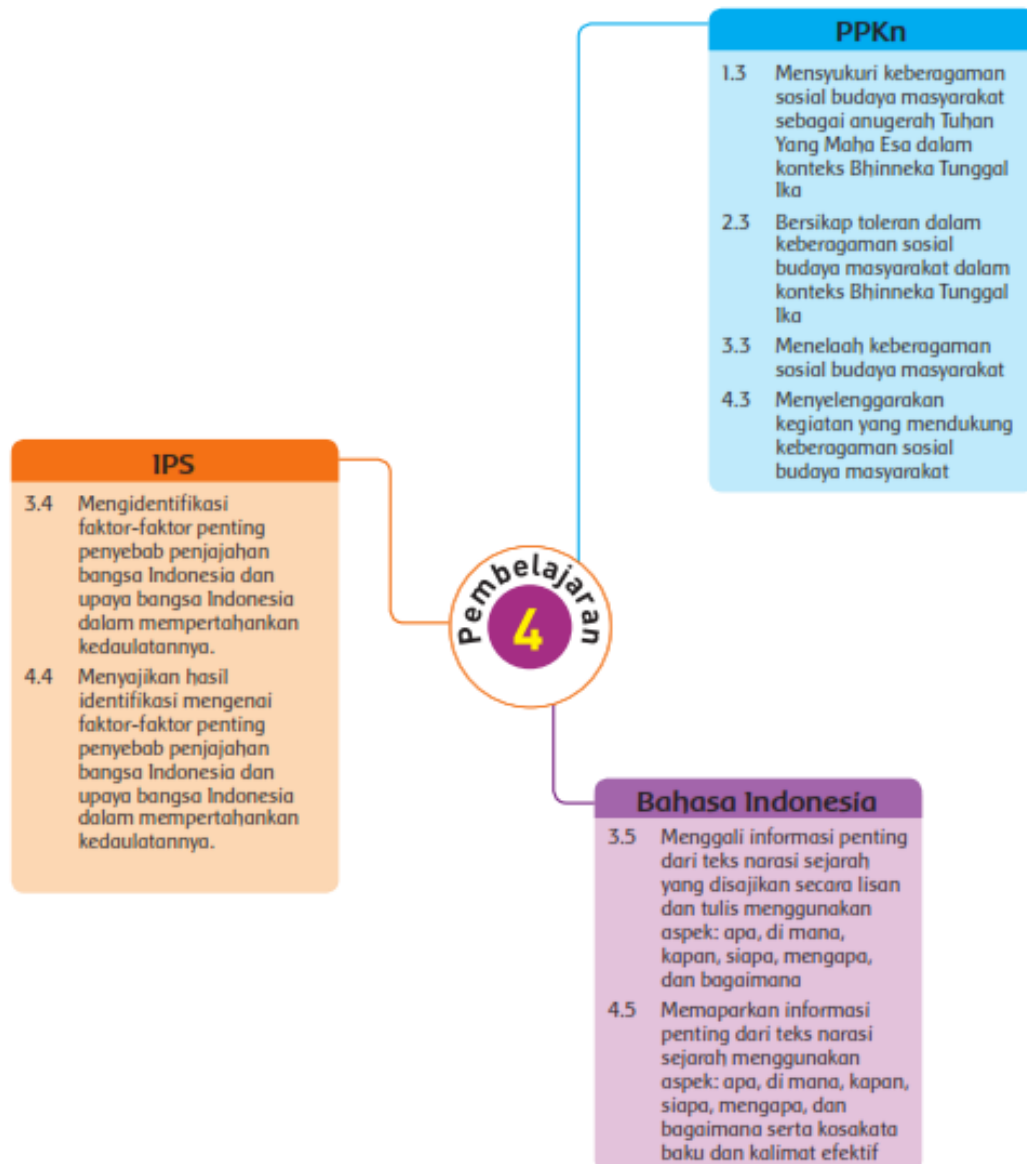
**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**  
**2021**

**JARING-JARING TEMA KELAS V**  
**TEMA 7 (PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN)**  
**SUBTEMA 1 (PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN)**

Pemetaan Kompetensi Dasar



## Pemetaan Kompetensi Dasar



## PENGGALAN SILABUS

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Babakan
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Tema	: 7. Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi waktu	: 1 hari (5 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, 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, serta benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mupel/ Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi pokok	Kegiatan pembelajaran	Penilaian			Alokasi waktu	Sumber belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)			(7)	(8)
PPKn									
1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	Syukur Toleransi Bertanggung jawab	1.3.1 Menunjukkan sikap syukur keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	Keberagaman sosial budaya masyarakat	1. Siswa membuka WAG kelas dan diminta membaca Teks bacaan halaman 54 tentang letak perbedaan suku (mengamati) 2. Guru bertanya kepada siswa "apasaja perbedaan suku antara satu sama lainnya? (menanya) 3. Siswa dapat menunjukkan sikap syukur keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa (mengumpulkan informasi) 4. Dengan keberagaman yang ada di sekolah siswa dapat menampilkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	Nontes	jurnal	Lembar jurnal	5 x 35'	Maryanto dkk. 2017. Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembakuan, Balitbang, Kemendikbud  Maryanto dkk. 2017. Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembakuan, Balitbang, Kemendikbud.
2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika		2.3.1 Menampilkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika			Nontes	jurnal	Lembar jurnal		





				10. Siswa mendemonstrasikan hasil dari wawancara yang diperolehnya					
Bahasa Indonesia									
3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana		3.5.1 Mengidentifikasi informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional 3.5.2 Menggali informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional	informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional	12. Guru memerintah siswa untuk mengidentifikasi informasi penting dari teks bacaan organisasi pergerakan nasional 13. Siswa membaca teks bacaan organisasi pergerakan nasional 14. Guru memberikan LKPD 2 yang dengan bentuk mind map 12. Siswa membuat mind map dari teks narasi sumpah pemuda menggunakan aspek apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana 13. Siswa mendemonstrasikan hasil membuat mind map dengan membuat video 14. Guru mengonfirmasi tugas siswa dan memberikan apresiasi kepada siswa	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda		
4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan		4.5.1 Membuat informasi penting dari teks narasi sumpah pemuda 4.5.2 Mendemonstrasikan informasi penting dari teks narasi sumpah pemuda			Nontes	Penilaian kinerja	Rubik penilaian kinerja		

bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif									
IPS									
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		3.4.1 Mengidentifikasi faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah 3.4.2 Menjelaskan lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang	1. faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah 2. lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang 3. pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada	11. Guru bertanya kepada siswa apasaja yang menyebabkan gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah dan pergerakan nasional di berbagai bidang? 12. Siswa membaca teks bacaan faktor gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dan menayangkan link media pembelajaran microsoft sway	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda		
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan		4.4.1 Membuat hasil identifikasi mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang 4.4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai	dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada	1. Guru memberikan LKPD 3 berupa pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang 2. Siswa mengerjakan dan mengirimkan jawaban ke WA	Non tes	Penilaian kinerja	Lembar penilaian kinerja		

upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang	masa sekarang	Guru mengonfirmasi hasil pekerjaan siswa dan memberikan apresiasi kepada siswa					
--	--	--	---------------	--	--	--	--	--	--

Purbalingga,.....2021

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

Guru Kelas V,



Sutaryo, S.Pd.SD  
NIP. 196106091982011004

Nisa Azmillah S.Pd.  
NIP. 199201272019032010

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN 1 Babakan

T/ST/PB : 7/1/4

Kelas/Semester : V/Genap

Alokasi waktu : 5 x 35'

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN KOMPETENSI DASAR

MUPEL (1)	KOMPETENSI DASAR (2)	INDIKATOR (3)
PPKn	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	1.3.1 Menunjukkan sikap syukur keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika
	2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika budaya masyarakat	2.3.1 Menampilkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika
	3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	3.3.1. Mengidentifikasi keberagaman suku 3.3.2 Menelaah unsur-unsur pembeda suku bangsa
	4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial	4.3.1 Membuat kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3.2 Mendemonstrasikan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	3.5.1 Mengidentifikasi informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional 3.5.2 Menggali informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional

	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	4.5.1 Membuat informasi penting dari teks narasi sumpah pemuda 4.5.2 Mendemonstrasikan informasi penting dari teks narasi sumpah pemuda
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Mengidentifikasi faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah 3.4.2 Menjelaskan lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang
	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Membuat hasil identifikasi mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang  4.4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan WAG dan dengan membaca teks bacaan tentang letak perbedaan suku siswa dapat menunjukkan sikap syukur keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika dengan tepat
2. Dengan WAG dan dengan mengamati lingkungan sekitar siswa dapat menampilkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika dengan tepat
3. Dengan WAG dan dengan berdiskusi secara daring siswa dapat mengidentifikasi keragaman suku minimal satu dengan tepat
4. Dengan WAG dan dengan mencari artikel siswa dapat menelaah unsur-unsur pembeda antara suku bangsa minimal satu dengan tepat

5. Dengan WAG dan dengan mempersiapkan pertanyaan wawancara siswa dapat membuat kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat dengan tepat
6. Dengan WAG dan dengan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat siswa dapat mendemonstrasikan hasil dari wawancara dengan tepat
7. Dengan WAG dan dengan membaca teks bacaan organisasi pergerakan nasional siswa dapat mengidentifikasi informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional minimal dua dengan tepat
8. Dengan WAG dan dengan membaca teks bacaan organisasi pergerakan nasional siswa dapat menggali informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional minimal satu dengan tepat
9. Dengan WAG dan dengan membaca teks narasi sumpah pemuda siswa dapat membuat informasi penting dari teks narasi sumpah pemuda dalam bentuk mind map dengan tepat
10. Dengan hasil membuat mind map siswa dapat mendemonstrasikan informasi penting dari teks narasi sumpah pemuda dengan tepat
11. Dengan WAG dan dengan membuka media microsoft sway teks bacaan faktor gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah siswa dapat mengidentifikasi faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah minimal dua dengan tepat
12. Dengan WAG dan dengan membuka media microsoft sway membaca teks lahirnya organisasi pergerakan nasional di berbagai bidang siswa dapat menjelaskan lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang minimal tiga dengan tepat
13. Dengan WAG dan dengan mencari artikel siswa dapat membuat hasil identifikasi mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang dengan tepat
14. Dengan WAG dan dengan hasil identifikasi tentang pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia, siswa dapat menyajikan hasil identifikasi mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan dengan tepat.

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<p><b>Pendahuluan</b> 25'</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Guru dan siswa berdoa</li> <li>3. Guru bertanya kabar siswa dan menghimbau kepada siswa untuk membiasakan diri memenuhi protokol kesehatan</li> <li>4. Siswa mengecek kehadiran siswa</li> <li>5. Guru memotivasi siswa untuk semangat belajar</li> <li>6. Guru bertanya kepada siswa apa itu toleransi? (apersepsi)</li> <li>7. Guru menyampaikan tema pembelajaran yaitu tema 7. Peristiwa Dalam Kehidupan. subtema 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Pembelajaran 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)</li> <li>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. (<i>mengasosiasi, mengomunikasikan, orientasi siswa kepada masalah</i>).</li> </ol>
<p><b>Kegiatan inti</b> 140'</p>	<p><b>PPKn</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuka WAG kelas dan diminta membaca Teks bacaan halaman 54 tentang letak perbedaan suku (mengamati)</li> <li>2. Guru bertanya kepada siswa “apasaja perbedaan suku antara satu sama lainnya? (menanya)</li> <li>3. Siswa dapat menunjukkan sikap syukur keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang aha Esa (mengumpulkan informasi)</li> <li>4. Dengan keberagaman yang ada di sekolah siswa dapat menampilkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</li> <li>5. Guru bertanya kepada siswa “apa suku teman kalian?”</li> <li>6. Siswa mengidentifikasi identitas suku bangsa salah satu teman</li> <li>7. Siswa menelaah unsur-unsur pembeda antara suku bangsa</li> </ol>



<ol style="list-style-type: none"><li>8. Guru bertanya kepada siswa “lakukan wawancara untuk mengetahui keragaman yang ada di lingkungan tempat tinggalmu”</li><li>9. Siswa melakukan persiapan wawancara di daerah tempat tinggalnya untuk mengetahui keragaman yang ada di lingkungan tempat tinggal</li><li>10. Guru memberika LKPD 1 yang berisi mengenai tabel wawancara keberagaman di lingkungan tempat tinggal</li><li>11. Siswa melakukan wawancara di sekitar tempat tinggalnya.</li><li>12. Guru mengonfirmasi dan memberikan apresiasi kepada siswa</li><li>13. Siswa mendemonstrasikan hasil dari wawancara yang diperolehnya</li></ol> <p style="text-align: center;"><b>Bahasa Indonesia</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>14. Guru memerintah siswa untuk mengidentifikasi informasi penting dari teks bacaan organisasi pergerakan nasional</li><li>15. Siswa membaca teks bacaan organisasi pergerakan nasional</li><li>16. Guru memberikan LKPD 2 yang dengan bentuk mind map</li><li>17. Siswa membuat mind map dari teks narasi sumpah pemuda menggunakan aspek apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</li><li>18. Siswa mendemonstrasikan hasil membuat mind map dengan membuat video</li><li>19. Guru mengonfirmasi tugas siswa dan memberikan apresiasi kepada siswa</li></ol> <p style="text-align: center;"><b>IPS</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>20. Guru bertanya kepada siswa apasaja yang menyebabkan gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah dan pergerakan nasional di berbagai bidang?</li><li>21. Siswa membuka media microsoft sway membaca teks bacaan faktor gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam</li></ol>
--

	<p>mengusir penjajah hlm 44 dan membaca lahirnya organisasi pergerakan nasional di berbagai bidang</p> <p>22. Guru memberikan LKPD 3 berupa pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang</p> <p>23. Siswa mengerjakan dan mengirimkan jawaban ke WA</p> <p>24. Guru mengonfirmasi hasil pekerjaan siswa dan memberikan apresiasi kepada siswa</p>
<b>PENUTUP</b> <b>10'</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengemukakan dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini</li> <li>2. Siswa diingatkan untuk mengerjakan soal evaluasi melalui <i>google form/quiziz</i></li> <li>3. Guru melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran</li> <li>4. Guru melakukan tindak lanjut terhadap hasil penilaian</li> <li>5. Guru mengingatkan kepada siswa untuk selalu mematuhi protokol kesehatan</li> <li>6. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa penutup</li> </ol>

#### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa indonesia dalam mengusir penjajah
2. Lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang
3. Pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang

#### **F. METODE PEMBELAJARAN**

Pembelajaran dilakukan secara daring dengan bantuan WAG

#### **G. MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Media microsoft sway berbantuan video
2. Teks bacaan
3. Perangkat handphone atau laptop

#### **H. SUMBER BELAJAR**

1. Maryanto dkk. 2017. *Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
2. Maryanto dkk. 2017. *Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
3. Rosdijati, Nani. 2017. *Erlangga Straight Point Series untuk SD/MI Kelas V Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Erlangga.

#### H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<p><b>Pendahuluan</b> 25'</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Guru dan siswa berdoa</li> <li>3. Guru bertanya kabar siswa dan menghimbau kepada siswa untuk membiasakan diri memenuhi protokol kesehatan</li> <li>4. Siswa mengecek kehadiran siswa</li> <li>5. Guru memotivasi siswa untuk semangat belajar</li> <li>6. Guru bertanya kepada siswa apa itu toleransi? (apersepsi)</li> <li>7. Guru menyampaikan tema pembelajaran yaitu tema Peristiwa Dalam Kehidupan. subtema 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Pembelajaran 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)</li> <li>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. (<i>mengasosiasi, mengomunikasikan, orientasi siswa kepada masalah</i>).</li> </ol>
<p><b>Kegiatan inti</b> 140'</p>	<p><b>PPKn</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuka WAG kelas dan diminta membaca Teks bacaan halaman 54 tentang letak perbedaan suku (mengamati)</li> <li>2. Guru bertanya kepada siswa “apasaja perbedaan suku antara satu sama lainnya? (menanya)</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"><li>3. Siswa dapat menunjukkan sikap syukur keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa (mengumpulkan informasi)</li><li>4. Dengan keberagaman yang ada di sekolah siswa dapat menampilkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</li><li>5. Guru bertanya kepada siswa “apa suku teman kalian?”</li><li>6. Siswa mengidentifikasi identitas suku bangsa salah satu teman</li><li>7. Siswa menelaah unsur-unsur pembeda antara suku bangsa</li><li>8. Guru bertanya kepada siswa “lakukan wawancara untuk mengetahui keragaman yang ada di lingkungan tempat tinggalmu”</li><li>9. Siswa melakukan persiapan wawancara di daerah tempat tinggalnya untuk mengetahui keragaman yang ada di lingkungan tempat tinggal</li><li>10. Guru memberika LKPD 1 yang berisi mengenai tabel wawancara keberagaman di lingkungan tempat tinggal</li><li>11. Siswa melakukan wawancara di sekitar tempat tinggalnya.</li><li>12. Guru mengonfirmasi dan memberikan apresiasi kepada siswa</li><li>13. Siswa mendemonstrasikan hasil dari wawancara yang diperolehnya</li></ol> <p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>14. Guru memerintah siswa untuk mengidentifikasi informasi penting dari teks bacaan organisasi pergerakan nasional</li><li>15. Siswa membaca teks bacaan organisasi pergerakan nasional</li><li>16. Guru memberikan LKPD 2 yang dengan bentuk mind map</li><li>17. Siswa membuat mind map dari teks narasi sumpah pemuda menggunakan aspek apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</li></ol>
--	--

	<p>18. Siswa mendemonstrasikan hasil membuat mind map dengan membuat video</p> <p>19. Guru mengonfirmasi tugas siswa dan memberikan apresiasi kepada siswa</p> <p><b>IPS</b></p> <p>20. Guru bertanya kepada siswa apasaja yang menyebabkan gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah dan pergerakan nasional di berbagai bidang?</p> <p>21. Siswa membuka media microsoft sway membaca teks bacaan faktor gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah hlm 44 dan membaca lahirnya organisasi pergerakan nasional di berbagai bidang</p> <p>22. Guru memberikan LKPD 3 berupa pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang</p> <p>23. Siswa mengerjakan dan mengirimkan jawaban ke WA</p> <p>24. Guru mengonfirmasi hasil pekerjaan siswa dan memberikan apresiasi kepada siswa</p>
<p><b>PENUTUP</b> <b>10'</b></p>	<p>1. Siswa mengemukakan dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini</p> <p>2. Siswa diingatkan untuk mengerjakan soal evaluasi melalui <i>google form/quiziz</i></p> <p>3. Guru melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran</p> <p>4. Guru melakukan tindak lanjut terhadap hasil penilaian</p> <p>5. Guru mengingatkan kepada siswa untuk selalu mematuhi protokol kesehatan</p> <p>6. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa penutup</p>

## I. PENILAIAN

### 1. Pembelajaran utama

Muatan pembelajaran	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
1. PPKn 2. Bahasa Indonesia 3. IPS	Teknik : nontes Jenis : pengamatan Bentuk : lembar pengamatan	Teknik : tes Jenis : tes tertulis Bentuk : pilihan ganda	Teknik : nontes Jenis : unjuk kerja Bentuk : Rating scale disertai rubik unjuk kerja

### 2. Pembelajaran remedial

Siswa yang belum tuntas KKM dapat diberikan bahan ajar remedial sebagai berikut:

- a. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial belanda di berbagai daerah lalu siswa diminta untuk mengidentifikasi perlawanan terhadap pemerintahan kolonial belanda di berbagai daerah
- b. Siswa menyimak guru mengenai sistem tanam paksa, lalu siswa diminta untuk menuliskan unsur 5W + 1H

### 3. Pembelajaran pengayaan

Siswa mencari artikel Faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah dan merangkaum.

Mengetahui,

Guru kelas V,

Nisa Azmillah S.Pd.  
NIP. 199201272019032010

Peneliti,

Irma Nur Khasanah  
NIK. 1401417233

Kepala Sekolah,



Suta, S.Pd.

NIP. 196106091982011004

*Lampiran 1***BAHAN AJAR**

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Babakan
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Tema	: 7. Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)

**A. BAHAN AJAR UTAMA****PPKn**

Membaca teks bacaan tentang letak perbedaan suku

Perbedaan antara satu suku dengan suku lainnya hanya terletak pada bahasa dan adat istiadatnya serta sistem kekerabatan.

1. Adat Istiadat

Setiap suku bangsa pasti memiliki adat istiadat tertentu, meliputi upacara adat dan kebiasaan-kebiasaan lain. Kebiasaan-kebiasaan tersebut sudah dijalankan secara turun-temurun dalam suatu suku. Contohnya upacara pembakaran mayat (ngaben) di Bali. Perbedaan adat istiadat menunjukkan perbedaan kebudayaan yang tampak dari pola perilaku atau gaya hidup. Pola perilaku orang Batak yang suka bilang terus terang sehingga terkesan tegas dan keras sangat berbeda dengan perilaku orang Jawa Tengah (khususnya Solo dan Yogya) yang suka berbicara hati-hati penuh dengan sindiran secara halus.

2. Bahasa Daerah

Tiap suku bangsa biasanya memiliki bahasa daerah tertentu. Sebagai contoh suku Jawa memakai bahasa Jawa dalam melakukan percakapan sehari-hari. Suku-suku bangsa lainnya pun menggunakan bahasa daerahnya masing-masing.

3. Sistem Kekerabatan

Sistem kekerabatan merupakan sistem keturunan yang dianut oleh suku bangsa tertentu berdasarkan garis ayah, garis ibu, atau kedua-duanya.

## BAHASA INDONESIA

Membaca teks bacaan organisasi pergerakan nasional

### Masa Awal Pergerakan Nasional

(Tahun 1900-an)

Pada masa ini, lahir banyak organisasi pergerakan, seperti Budi Utomo, Sarekat Islam, Muhammadiyah, dan Indische Partij (IP). Salah satu organisasi yang besar pengaruhnya terhadap pergerakan nasional adalah Budi Utomo. Pada hari Minggu tanggal 20 Mei 1908, Sutomo beserta kawan-kawannya berkumpul di Jakarta. Mereka sepakat mendirikan Budi Utomo yang berarti “usaha mulia”. Karena sebagai organisasi modern yang pertama kali muncul di Indonesia, pemerintah RI menetapkan tanggal berdirinya Budi Utomodiperingati dengan Hari Kebangkitan Nasional.

### Masa Awal Radikal

(Tahun 1920-1927-an)

Perjuangan bangsa Indoensia melawan penjajah pada abad ke-20 disebut masa radikal karena pergerakan-pergerakan nasional pada masa ini bersifat radikal/keras terhadap pemerintah Hindia Belanda. Mereka menggunakan asas nonkooperatif/tidak mau bekerja sama. Organisasi-organisasi yang bersifat radikal adalah Perhimpunan Indonesia (PI), Partai Komunis Indonesia (PKI), Nahdlatul Ulama (NU), Partai Nasional Indonesia (PNI).

### Masa Moderat

(Tahun 1930-an)

Sejak tahun 1930, organisasi-organisasi pergerakan Indoensia mengubah taktik perjuangannya. Mereka menggunakan taktik kooperatif (bersedia bekerja sama) dengan pemerintah Hindia Belanda. Organisasi-organisasi yang berhaluan moderat antara lain Partindo 1930, PNI Baru, Partai Indonesia Raya (Parindra), Gerakan Rakyat Indonesia (Gerindo), dan Gabungan Politik Indonesia (Gapi). Selain organisasi-organisasi di atas, masih banyak organisasi kepemudaan dan keagamaan lainnya yang ada dan berkembang pada masa itu, antara lain: Pergerakan Tarbiyah Islamiyah (Perti), Majelis Islam A’la Indonesia (MIAI), Jong Islamieten Bond, Sumatra Thawalib yang lahir di Minangkabau, Persatuan Pemuda Kristen, dan Persatuan Pemuda Katholik.



## IPS

Media microsoft sway <https://sway.office.com/mpqjX05ORUsGJhEy?ref=Link>

### **Faktor Gagalnya Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Mengusir Penjajah**

Bangsa Indonesia mengalami penderitaan akibat penjajahan mulai awal abad ke-17 sampai abad ke-20. Pada masa penjajahan, bangsa Indonesia telah berusaha sekuat tenaga untuk mengusir penjajah dan bercita-cita menjadi bangsa yang merdeka, bebas dari penjajahan. Berbagai bentuk perlawanan terhadap penjajah yang dilakukan oleh para raja, bangsawan, tokoh masyarakat, dan tokoh agama dilakukan dengan cara mengangkat senjata. Namun, pada umumnya, bentuk perlawanan semacam itu mengalami kegagalan. Adapun faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah adalah sebagai berikut:

- a. Perjuangan bersifat kedaerahan.
- b. Perlawanan tidak dilakukan secara serentak.
- b. Masih bergantung pada pimpinan (jika pemimpin tertangkap, perlawanan terhenti).
- c. Kalah dalam persenjataan.
- d. Belanda menerapkan politik adu domba (devide et impera).

Berdasarkan pengalaman tersebut, kaum terpelajar ingin berjuang dengan cara yang lebih modern, yaitu menggunakan kekuatan organisasi. Lahirnya organisasi-organisasi tersebut menandai lahirnya masa pergerakan nasional.

### **Organisasi Pergerakan Nasional Di Berbagai Bidang**

#### Bidang Pendidikan

Perkembangan pendidikan menyebabkan munculnya para cendekiawan, baik hasil dari pendidikan Barat maupun pendidikan di Indonesia. Para cendekiawan ini menjadimpelopor dan pemimpin munculnya organisasi-organisasi pelajar dan mahasiswa untuk melawan penjajah, seperti dokter Sutomo dan organisasi Budi Utomo.

#### Bidang Ekonomi

Ada upaya untuk penghapusan eksploitasi ekonomi asing. Tujuannya untuk membentuk masyarakat yang bebas dari kesengsaraan dan kemelaratan serta meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia.

#### Bidang Politik

Banyak muncul organisasi-organisasi pergerakan yang menyuarakan aspirasi masyarakat pribumi yang telah hidup dalam penindasan penjajah. Mereka ingin menghancurkan kekuasaan kolonial di Indonesia. Mulai muncul paham-paham baru seperti nasionalisme, liberalisme, sosialisme, demokrasi, dan pancasilaisme. Semangat nasionalisme pada masa ini digunakan sebagai paham atau ideologi bagi organisasi pergerakan, salah satunya Partai Nasional Indonesia yang diketuai oleh Ir. Soekarno.

#### Bidang Sosial & Budaya

Melakukan pembentukan identitas nasional, seperti penggunaan nama Indonesia untuk menyebut negara kita. Hal ini diawali oleh J.R. Logan pada tahun 1850 dan istilah *Indonesia* makin populer sejak Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928. Ada upaya untuk melindungi, memperbaiki, dan mengembalikan budaya bangsa Indonesia yang hampir punah karena masuknya budaya asing sejalan dengan masuknya penjajah di Indonesia.

### **B. BAHAN AJAR REMIDIAL**

Siswa yang belum tuntas KKM dapat diberikan bahan ajar remedial sebagai berikut:

1. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai lahirnya organisasi di berbagai bidang, lalu siswa diminta untuk merangkum
2. Siswa menyimak guru mengenai membaca teks bacaan organisasi pergerakan nasional lalu buatlah peta konsep

### **C. BAHAN AJAR PENGAYAAN**

Bacalah peristiwa sumpah pemuda, lalu rangkumlah!

### **D. KO-KURIKULER**

Bersama orang tua atau anggota keluargamu yang lain, amatilah kegiatan sehari-hari anggota keluargamu. Identifikasi dan sebutkan kegiatan-kegiatan yang menunjukkan adanya penerapan nilai-nilai Sumpah Pemuda!



*Lampiran 2*

**MEDIA PEMBELAJARAN DAN LEMBAR KERJA SISWA**

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Babakan
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Tema	: 7. Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPS)

**1. PPKn**

Membaca teks bacaan tentang letak perbedaan suku

Peristiwa Sumpah Pemuda menunjukkan adanya rasa persatuan dan kesatuan di antara para pemuda yang berbeda ras, suku, golongan, dan agama. Memang demikian seharusnya. Walaupun berbeda ras, suku, golongan, dan agama, tetapi derajat kita sama sebagai manusia. Tidak ada manusia yang lebih tinggi dan tidak ada yang lebih rendah.

**Tahukah Kamu?**

Perbedaan antara satu suku dan suku lainnya hanya terletak pada bahasa dan adat istiadatnya serta sistem kekerabatan.

**1. Adat Istiadat**

Setiap suku bangsa pasti memiliki adat istiadat tertentu, meliputi upacara adat dan kebiasaan-kebiasaan lain. Kebiasaan-kebiasaan tersebut sudah dijalankan secara turun-temurun dalam suatu suku. Contohnya upacara pembakaran mayat (ngaben) di Bali.

Perbedaan adat istiadat menunjukkan perbedaan kebudayaan yang tampak dari pola perilaku atau gaya hidup. Pola perilaku orang Batak yang suka bicara terus terang sehingga terkesan tegas dan keras sangat berbeda dengan pola perilaku orang Jawa Tengah (khususnya Solo dan Yogya) yang suka berbicara hati-hati penuh dengan sindiran secara halus.

**2. Bahasa Daerah**

Tiap suku bangsa biasanya memiliki bahasa daerah tertentu. Sebagai contoh suku Jawa memakai bahasa Jawa dalam melakukan percakapan sehari-hari. Suku-suku bangsa lainnya pun menggunakan bahasa daerahnya masing-masing.

**3. Sistem Kekerabatan**

Sistem kekerabatan merupakan sistem keturunan yang dianut oleh suku bangsa tertentu berdasarkan garis ayah, garis ibu, atau kedua-duanya.

54 Buku Siswa SD/MI Kelas V

## 2. Bahasa Indonesia

Membaca teks bacaan organisasi pergerakan nasional

**Tahukah Kamu?**

Masa pergerakan kebangsaan dibedakan menjadi 3 masa, yaitu masa awal (perkembangan) pergerakan nasional, masa radikal, dan masa moderat.

44 Buku Siswa SD/MI Kelas V

### Masa Awal Pergerakan Nasional

(Tahun 1900-an)



Soetomo

Pada masa ini, lahir banyak organisasi pergerakan, seperti Budi Utomo, Sarekat Islam, Muhammadiyah, dan Indische Partij (IP). Salah satu organisasi yang besar pengaruhnya terhadap pergerakan nasional adalah Budi Utomo.

Pada hari Minggu tanggal 20 Mei 1908, Soetomo beserta kawan-kawannya berkumpul di Jakarta. Mereka sepakat mendirikan Budi Utomo yang berarti "usaha mulia".

Karena sebagai organisasi modern yang pertama kali muncul di Indonesia, pemerintah RI menetapkan tanggal berdirinya Budi Utomo diperingati sebagai Hari Kebangkitan Nasional.



### Masa Awal Radikal

(Tahun 1920-1927-an)



Tahap perjuangan Indonesia  
Revolusi sosialisme

Perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah pada abad ke-20 disebut masa radikal karena pergerakan-pergerakan nasional pada masa ini bersifat radikal/keras terhadap pemerintah Hindia Belanda. Mereka menggunakan asas nonkooperatif/tidak mau bekerja sama. Organisasi-organisasi yang bersifat radikal adalah Perhimpunan Indonesia (PI), Partai Komunis Indonesia (PKI), Nahdlatul Ulama (NU), Partai Nasional Indonesia (PNI).



### Masa Moderat

(Tahun 1930-an)

Sejak tahun 1930, organisasi-organisasi pergerakan Indonesia mengubah taktik perjuangannya. Mereka menggunakan taktik kooperatif (bersedia bekerja sama) dengan pemerintah Hindia Belanda. Organisasi-organisasi

Subtema 1: Peristiwa Kebangsaan Masa Pergerakan **45**

### 3. IPS

Media microsoft sway berbantuan video

- a. Membaca teks bacaan faktor gagalnya perjuangan bangsa indonesia dalam mengusir penjajah



- b. Membaca teks lahirnya organisasi pergerakan nasional di berbagai bidang



- c. Upaya Bangsa Indonesia Dalam Mempertahankan Kedaulatannya



*Lampiran 3***LEMBAR KERJA SISWA 1**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 4 (**PPKn**, Bahasa Indonesia, IPS)  
 Tanggal :  
 Kegiatan : Membuat tabel wawancara keberagaman di lingkungan

Nama :

No :

Petunjuk mengerjakan:

1. Membaca teks bacaan tentang letak perbedaan suku
2. Setelah membaca teks bacaan, buatlah tabel wawancara keberagaman di lingkungan
3. Buatlah tabel wawancara di bawah ini!

Daftar Pertanyaan

- |                               |    |
|-------------------------------|----|
| 1. Siapa nama Bapak/ibu?      | 6. |
| 2. Apa suku bangsa Bapak/ibu? | 7. |
| 3.                            | 8. |
| 4.                            | 9. |

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 4 (PPKn, **Bahasa Indonesia**, IPS)  
 Tanggal :  
 Kegiatan : Membuat mind map

Nama :

No :

Petunjuk mengerjakan:

1. Membaca teks bacaan organisasi pergerakan nasional
2. Setelah membaca teks bacaan organisasi pergerakan nasional, Buatlah mind map tentang perjuangan Dr. Sutomo
3. Buatlah mind map di bawah ini!





**LEMBAR KERJA SISWA 3**

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Babakan	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">Nama : No :</div>
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)	
Tema	: 7. Peristiwa Dalam Kehidupan	
Subtema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan	
Pembelajaran	: 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, <b>IPS</b> )	
Tanggal	:	
Kegiatan	: Carilah artikel pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang	

---

Petunjuk mengerjakan:

1. Mengamati media microsoft sway berbantuan video tentang faktor gagalnya perjuangan bangsa Indonesia
2. Membaca teks bacaan faktor gagalnya perjuangan bangsa indonesia dalam mengusir penjajah
3. Membaca teks lahirnya organisasi pergerakan nasional di berbagai bidang
4. Carilah artikel mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang
5. Jawablah pertanyaan di bawah ini!

Pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga sekarang di bidang pendidikan

Pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga sekarang di bidang ekonomi

Pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga sekarang di bidang politik

Pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga sekarang di bidang sosial dan budaya

## Lampiran 4

**KISI-KISI PERANGKAT PENILAIAN**

Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

MUPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN	RANAH	PENILAIAN			NOMOR SOAL
					Teknik	Jenis	Bentuk	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)			(7)
PPKn	1.3 Mensyukuri keragaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	1.3.1 Menunjukkan sikap syukur keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	1. Dengan WAG dan dengan membaca teks bacaan tentang letak perbedaan suku siswa dapat menunjukkan sikap syukur keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika dengan tepat	Afektif	Nontes	Penilaian diri	Lembar penilaian diri	
	2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	2.3.1 Menampilkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	2. Dengan WAG dan dengan mengamati lingkungan sekitar siswa dapat Menampilkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika dengan tepat	Afektif	Nontes	Penilaian diri	Lembar penilaian diri	

	3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	3.3.1. Mengidentifikasi keberagaman suku	3. Dengan WAG dan dengan bertanya kepada teman siswa dapat mengidentifikasi keragaman suku dengan tepat	Kognitif C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	I. 1-2
		3.3.2 Menelaah unsur-unsur pembeda suku bangsa	4. Dengan WAG dan dengan mencari artikel siswa dapat menelaah unsur-unsur pembeda antara suku bangsa dengan tepat	Kognitif C4	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	
	4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	4.3.1 Membuat kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3.2 Mendemonstrasikan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	5. Dengan WAG dan dengan mempersiapkan pertanyaan wawancara siswa dapat membuat kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat dengan tepat 6. Dengan WAG dan dengan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat siswa dapat mendemonstrasikan hasil dari wawancara dengan tepat	Psikomotor	Nontes	Penilaian kinerja	Lembar penilaian kinerja	II. 1
Bahasa Indoensia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa,	3.5.1 Mengidentifikasi informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional	7. Dengan WAG dan dengan membaca teks bacaan organisasi pergerakan nasional siswa dapat mengidentifikasi informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional dengan tepat	Kognitif C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	I. 3-5

	mengapa, dan bagaimana	3.5.2 Menggali informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional	8. Dengan WAG dan dengan membaca teks bacaan organisasi pergerakan nasional siswa dapat menggali informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional dengan tepat	Kognitif C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	
	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	4.5.1 Membuat informasi penting dari teks narasi sumpah pemuda 4.5.2 Mendemonstrasikan informasi penting dari teks narasi sumpah pemuda	9. Dengan WAG dan dengan membaca teks narasi sumpah pemuda siswa dapat membuat informasi penting dari teks narasi sumpah pemuda dalam bentuk mind map dengan tepat 10. Dengan hasil membuat mind map siswa dapat mendemonstrasikan informasi penting dari teks narasi sumpah pemuda dengan tepat	Psikomotor	Nontes	Penilaian kinerja	Lembar Penilaian kinerja	II. 2
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting	3.4.1 Mengidentifikasi faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah	11. Dengan WAG dan dengan membuka media microsoft sway teks bacaan faktor gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah siswa dapat mengidentifikasi faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah dengan tepat	Kognitif C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	I. 6-10

	penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Menjelaskan lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang	12. Dengan WAG dan dengan membuka media microsoft sway membaca teks lahirnya organisasi pergerakan nasional di berbagai bidang siswa dapat menjelaskan lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang dengan tepat	Kognitif C1	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	
		4.4.1 Membuat hasil identifikasi mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang  4.4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang	13. Dengan WAG dan dengan mencari artikel siswa dapat Membuat hasil identifikasi mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang dengan tepat  14. Dengan WAG dan dengan hasil identifikasi tentang pengaruh dan keberlanjutan siswa dapat Menyajikan hasil identifikasi mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan dengan tepat	Psikomotor	Nontes	Penilaian kinerja	Lembar penilaian kinerja	II. 3

## Lampiran 5

## LEMBAR JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

**Berilah tanda centang pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya!**

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya selalu bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa setelah mengerjakan sesuatu		
2.	Saya selalu bersyukur dengan adanya keberagaman di Indonesia		
3.	Saya selalu semangat dalam belajar dan mengerjakan tugas (bersyukur)		

No.	Tanggal	Nama Lengkap Siswa	Catatan Perilaku	Butir sikap	Tindak lanjut
1.					
2.					
3.					

Semarang.....2021

Mengetahui,

Orang Tua

Nama Siswa

*Lampiran 6***LEMBAR JURNAL SIKAP SOSIAL**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 4 (**PPKn**, Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

No.	Waktu	Nama siswa	Catatan perilaku	Butir sikap	Tindak lanjut



## Lampiran 7

**KISI-KISI SOAL EVALUASI PENGETAHUAN**

Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

<b>MUPEL</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>INDIKATOR SOAL</b>	<b>BENTUK</b>	<b>BOBOT</b>	<b>NO SOAL</b>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
PPKn	3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	3.3.1. Mengidentifikasi keberagaman suku  3.3.2 Menelaah unsur-unsur pembeda suku bangsa	1. Siswa dapat mengidentifikasi keragaman suku dengan tepat 2. Siswa dapat menelaah unsur-unsur pembeda antara suku bangsa dengan tepat	Pilihan ganda	1  1	1,2
Bahasa Indoensia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan	3.5.1 Mengidentifikasi informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional	1. Siswa dapat mengidentifikasi informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional dengan tepat	Pilihan ganda	1	3,4,5

	dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	3.5.2 Menggali informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional	2. Siswa dapat menggali informasi penting dari teks bacaan masa pergerakan nasional dengan tepat		1	
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Mengidentifikasi faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah 3.4.1 Menjelaskan lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang	1. Siswa dapat mengidentifikasi faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah dengan tepat 2. Siswa dapat menjelaskan lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang dengan tepat	Pilihan ganda	1  1	6,7,8,9,10



*Lampiran 8***SOAL EVALUASI**

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Babakan
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Tema	: 7. Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran	: 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Hari, tanggal	:

---

Petunjuk mengerjakan:

1. Soal berupa pilihan ganda
2. Soal dikerjakan melalui aplikasi *google form*
3. Pilihlah jawaban dengan benar

**III. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d pada lembar jawab!**

1. Di bawah ini pernyataan yang paling tepat mengenai perbedaan mendasar antara suku satu dengan suku lainnya terletak pada ....
  - a. warna kulit dan rambut
  - b. bahasa dan adat istiadat
  - c. gaya hidup dan fashion
  - d. cara berpakaian dan makan

Perhatikan teks bacaan berikut!

“Unsur-unsur pembeda budaya antara lain setiap bangsa memiliki upacara adat dan kebiasaan-kebiasaan lain, sistem keturunan berdasarkan garis ayah dan garis ibu,

serta setiap suku yang sama walaupun berbeda daerah memiliki yang logat yang berbeda ”.

2. Berdasarkan bacaan tersebut, urutkan unsur-unsur di atas dengan runtut!
  - a. adat istiadat, sistem kekerabatan dan bahasa daerah
  - b. adat istiadat. budaya dan bahasa daerah
  - c. bahasa daerah sistem kekerabatan dan adat istiadat
  - d. sistem kekerabatan, bahasa daerah dan adat istiadat
3. Organisasi pergerakan nasional yang didirikan pada tanggal 20 Mei 1908 adalah ....
  - a. Partai Nasional Indonesia
  - b. Partai Indonesia Raya
  - c. Tarbiyah Islamiyah
  - d. Budi Utomo (usaha mulia)
4. Lahirnya organisasi pergerakan nasional pada tahun 1930-an yaitu ....
  - a. masa moderat
  - b. masa awal radikal
  - c. masa awal pergerakan nasional
  - d. masa kemerdekaan
5. Apa ciri organisasi nasional pada masa moderat ....
  - a. organisasi-organisasi pergerakan Indonesia mengubah taktik perjuangannya. Mereka menggunakan taktik kooperatif (bersedia bekerja sama) dengan pemerintah Hindia Belanda
  - b. pergerakan-pergerakan nasional pada masa ini bersifat radikal/keras terhadap pemerintah Hindia Belanda
  - c. salah satu organisasi yang besar pengaruhnya terhadap pergerakan nasional adalah Budi Utomo
  - d. organisasi yang modern
6. Alasan utama gagalnya perlawanan rakyat kepada penjajahan yaitu ....
  - a. kurangnya jumlah pasukan perang
  - b. alat pendukung perang belum modern

- c. perjuangan masih bersifat kedaerahan sehingga kalah dengan kekuatan penjajah yang lebih besar
  - d. kurangnya biaya perang
7. “Mulai muncul paham-paham baru seperti nasionalisme, liberalisme, sosialisme, demokrasi, dan pancasilaisme”. Paham yang digunakan oleh Organisasi Partai Nasional Indonesia yang diketuai oleh Ir. Soekarno adalah ....
- a. nasionalisme
  - b. demokrasi
  - c. pancasilaisme
  - d. sosialisme
8. Tokoh yang berjasa dalam bidang pendidikan yaitu ....
- a. Ir. Soekarno
  - b. Cut Nyak Dien
  - c. Pattimura
  - d. Dr. Sutomo
9. Organisasi yang memiliki tujuan untuk memajukan perekonomian masyarakat dan berdiri pada tahun 1912 yaitu ....
- a. Sarekat Islam
  - b. Perhimpunan Indonesia
  - c. Indische Partij
  - d. Nahdatul Ulama
10. Tujuan dari terbentuknya lahirnya pergerakan nasional adalah ....
- a. menaklukkan kerajaan belanda
  - b. mendidik putra-putri indonesia
  - c. persatuan dan kesatuan bangsa untuk mengusir penjajah
  - d. melatih berdagang dengan bangsa asing



## Lampiran 9

## PEDOMAN PENSKORAN

NOMOR SOAL	SKOR	Kunci Jawaban
1.	1	b. bahasa dan adat istiadat
2.	1	a. adat istiadat, sistem kekerabatan dan bahasa daerah
3.	1	d. Budi Utomo (usaha mulia)
4.	1	a. masa moderat
5.	1	a. organisasi-organisasi pergerakan Indonesia mengubah taktik perjuangannya. Mereka menggunakan taktik kooperatif (bersedia bekerja sama) dengan pemerintah Hindia Belanda
6.	1	c. perjuangan masih bersifat kedaerahan sehingga kalah dengan kekuatan penjajah yang lebih besar
7.	1	a. nasionalisme
8.	1	d. Dr. Sutomo
9.	1	a. Sarekat Islam
10.	1	c. persatuan dan kesatuan bangsa untuk mengusir penjajah
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	

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





## Lampiran 10

**LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN**

Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 4 (**PPKn**, Bahasa Indonesia, IPS)  
 Indikator : 4.3.1 Membuat kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat

*Petunjuk: Berilah tanda cek "V" pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Aspek												Penilaian		Nilai
		Hasil laporan				Keterampilan dalam menyajikan informasi				Keterampilan menyampaikan informasi				Skor maksimal	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																
2.																
3.																
4.																

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

**RUBIK PENILAIAN PEDOMAN WAWANCARA KEBERAGAMAN DI LINGKUNGAN TEMPAT TINGGAL**

Aspek	4	3	2	1
Hasil laporan	Mengidentifikasi 10	Mengidentifikasi >7	Mengidentifikasi >5	Mengidentifikasi >1
Keterampilan dalam menyajikan informasi	Menggunakan bahasa yang runtut dan kosakata baku	Menggunakan bahasa yang runtut dan beberapa kosakata baku tidak baku	Menggunakan bahasa yang runtut dan kosakata baku tidak baku	Menggunakan bahasa yang tidak runtut dan kosakata baku tidak baku dan perlu bimbingan

Keterampilan menyampaikan informasi	Mendemonstrasikan dengan lancar, jelas, lantang dan penuh semangat	Mendemonstrasikan dengan tiga aspek	Mendemonstrasikan dengan dua aspek	Mendemonstrasikan dengan satu aspek dan perlu bimbingan
-------------------------------------	--	-------------------------------------	------------------------------------	---

Konversi Nilai	Predikat	Klasifikasi
85 – 100	A	Sangat baik
65 – 84	B	Baik
45 – 64	C	Cukup
25 – 44	D	Perlu bimbingan

Nilai minimal :  $\frac{3}{12} \times 100 =$   
 Nilai maksimal :  $\frac{12}{12} \times 100 =$

### LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 4 (PPKn, **Bahasa Indonesia**, IPS)  
 Indikator : 4.5.1 Membuat informasi penting dari teks narasi sumpah pemuda

*Petunjuk: Berilah tanda cek "V" pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Aspek												Penilaian		Nilai
		Isi cerita				Penggunaan bahasa				Kelancaran				Skor maksimal	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																
2.																
3.																
4.																

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

### RUBIK PENILAIAN PEDOMAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN

Aspek	4	3	2	1
Hasil laporan	Mengidentifikasi 4 aspek	Mengidentifikasi 3 aspek	Mengidentifikasi 2 aspek	Mengidentifikasi 1 aspek
Keterampilan dalam menyajikan informasi	Menggunakan bahasa yang runtut dan kosakata baku	Menggunakan bahasa yang runtut dan beberapa kosakata baku tidak baku	Menggunakan bahasa yang runtut dan kosakata baku tidak baku	Menggunakan bahasa yang tidak runtut dan kosakata baku tidak baku dan perlu bimbingan
Keterampilan menyampaikan informasi	Mendemonstrasikan dengan lancar, jelas, lantang dan penuh semangat	Mendemonstrasikan dengan tiga aspek	Mendemonstrasikan dengan dua aspek	Mendemonstrasikan dengan satu aspek dan perlu bimbingan

Konversi Nilai	Predikat	Klasifikasi
85 – 100	A	Sangat baik
65 – 84	B	Baik
45 – 64	C	Cukup
25 – 44	D	Perlu bimbingan

Nilai minimal :  $\frac{3}{12} \times 100 =$

Nilai maksimal :  $\frac{12}{12} \times 100 =$



### LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, **IPS**)  
 Indikator : 4.5.1 Membuat informasi penting dari teks narasi sumpah pemuda

*Petunjuk: Berilah tanda cek "V" pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Aspek												Penilaian		Nilai
		Isi cerita				Penggunaan bahasa				Kelancaran				Skor maksimal	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																
2.																
3.																
4.																

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

**RUBIK PENILAIAN PEDOMAN PENGARUH DAN KEBERLANJUTAN KEADAAN MASYARAKAT INDONESIA PADA  
MASA MUNCULNYA RASA KEBANGSAAN PADA MASA SEKARANG**

Aspek	Skor	Keterangan
Mengidentifikasi 5 Pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang	5	Sangat bagus
Mengidentifikasi 4 Pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang	4	Bagus
Mengidentifikasi 3 Pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang	3	Cukup
Mengidentifikasi 2 Pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang	2	Kurang
Mengidentifikasi 1 Pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang	1	Sangat kurang

Konversi Nilai	Predikat	Klasifikasi
85 – 100	A	Sangat baik
65 – 84	B	Baik
45 – 64	C	Cukup
25 – 44	D	Perlu bimbingan

Nilai minimal :  $\frac{3}{12} \times 100 =$

Nilai maksimal :  $\frac{12}{12} \times 100 =$

Guru kelas V,



Nisa Azmillah S.Pd.  
NIP. 199201272019032010

Mengetahui,

Peneliti,



Irma Nur Khasanah  
NIK. 1401417233

Kepala sekolah



Sutaryo, S.Pd.SD  
NIP. 196106091982011004



## Lampiran 21

## KISI-KISI SOAL UJI COBA

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	Nomor Soal
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	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 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia	Pilihan ganda	1,2,3,10
		3.5.2 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia	Pilihan ganda	4,6,7,8,9,11
		3.5.3 Mengurutkan kedatangan Bangsa Eropa yang melakukan penjelajahan di Indonesia	Pilihan ganda	5,12,13,14,15,16,17, 18,19,20,21
		3.5.4 Mengidentifikasi sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda	Pilihan ganda	22,23,24,25,26
		3.5.5 Menganalisis berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah Penjajahan	Pilihan ganda	27,28,29,30,31,32, 33,34,44
		3.5.6 Mengidentifikasi faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah	Pilihan ganda	35,36,37,38,39
		3.5.7 Menjelaskan lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang	Pilihan ganda	40,41,42,43,45,46, 47,48,49
		3.5.8 Mengidentifikasi upaya Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	Pilihan ganda	50

**Lampiran 22****SOAL UJI COBA**

Tema/ Subtema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan/1.  
 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Muatan Pembelajaran : IPS

Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)

Pembelajaran ke : 1,3,4

Hari, tanggal :

Alokasi waktu :

Nama	: .....
No. Absen	:

Petunjuk :

1. Isilah identitasmu pada titik-titik di atas.
2. Bacalah tiap-tiap soal di bawah ini dengan cermat.
3. Tanyakan kepada gurumu apabila ada soal yang belum jelas.
4. Kerjakan secara mandiri.

**I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d pada lembar jawab!**

1. Alasan utama bangsa-bangsa Eropa datang ke Indonesia adalah ....
  - a. berkembangnya ilmu pengetahuan dalam bidang pangan
  - b. Indonesia memiliki rempah-rempah yang melimpah
  - c. rakyat indonesia memiliki sikap yang ramah
  - d. berkembangnya teori heliosentris, mengatakan bahwa bumi datar
2. Dimana pertama kali Bangsa Spanyol mendarat pertama kali di Indonesia ....
  - a. Tidore, Maluku
  - b. Malaka
  - c. Pelabuhan Banten
  - d. Jawa

3. Siapa yang mengembangkan teori Heliosentris yang mengatakan bahwa bumi berbentuk bulat ....
  - a. Nicolaus Copernicus
  - b. Galileo Galilei
  - c. Van Den Bosch
  - d. Turki Ottoman
4. “Semangat Bangsa Eropa untuk mewujudkan misinya yaitu mencari daerah baru penghasil rempah-rempah dan 3G”. Penjabaran dari 3G yaitu Gold, Glory dan Gospel. Mengapa Bangsa Eropa berusaha mewujudkan salah satu misinya yaitu Glory ....
  - a. Bangsa Belanda berusaha mencari daerah kekuasaan sebanyak-banyaknya agar disebut negara yang jaya
  - b. menjalankan tugas suci yaitu dengan menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang dikuasainya, dipelopori oleh bangsa Portugis
  - c. berusaha mencari daerah baru penghasil rempah-rempah setelah jatuhnya konstantinopel oleh Turki Ottoman
  - d. berkembangnya teori heliosentris mengatakan bahwa bumi berbentuk bulat seperti bola
5. Negara pertama kali yang mendarat di Pelabuhan Banten pada tahun 1596 yaitu ....
  - a. Portugis
  - b. Spanyol
  - c. Belanda
  - d. Inggris
6. Berikut yang bukan faktor pendorong bangsa asing menjajah nusantara adalah ....
  - a. kekaisaran turki ottoman menguasai konstantinopel
  - b. berkembangnya ilmu pengetahuan di zaman renaissans
  - c. berkembangnya teori heliosentris dari nicolaus copernicus
  - d. terbukanya hunungan perdagangan antara kerajaan di nusantara dengan bangsa asing

7. Salah satu faktor yang menyebabkan datangnya bangsa barat ke Indonesia yaitu dengan berkembangnya Teori Heliosentris. Siapa yang mendukung teori Heliosentris tersebut ....
  - a. Nicolaus Copernicus
  - b. Galileo Galilei
  - c. Alfonso De Albuquerque
  - d. Thomas Stamford Raffles
8. Mengapa bangsa-bangsa eropa pada abad ke-15 dapat melakukan penjelajahan samudra ....
  - a. karena jatuhnya konstantinopel ke tangan turki ottoman
  - b. hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan di bidang sains
  - c. hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi maritim
  - d. karena kekayaan alam yang dimiliki oleh alam indonesia
9. Bangsa-bangsa eropa memiliki semangat untuk mewujudkan misi 3G. Apa arti dari 3G ....
  - a. gold (kemuliaan), glory (misi menyebarkan agama), gospel (rempah-rempah)
  - b. gold (emas), gospel (kemuliaan), gospel (misi menyebarkan agama)
  - c. gold (emas), glory (misi menyebarkan agama), gospel (kekayaan)
  - d. gold (emas), glory (kemuliaan), gospel (misi menyebarkan agama)
10. Jatuhnya konstantinopel ke tangan Turki Ottoman tahun ....
  - a. 1453
  - b. 1521
  - c. 1512
  - d. 1999
11. Mengapa dengan jatuhnya konstantinopel ke tangan Turki Ottoman menyebabkan bangsa-bangsa eropa mencari daerah baru yang menghasilkan rempah-rempah ....
  - a. akses pelayaran di tutup oleh Turki Ottoman
  - b. rempah-rempah di konstantinopel habis
  - c. rempah-rempah yang dibutuhkan bangsa eropa untuk keperluan masak dan pengobatan tidak ada
  - d. akses bangsa eropa memperoleh rempah-rempah menjadi sulit dan mahal

12. Urutan bangsa eropa dari pertama sampai terakhir yang melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia adalah mulai dari ....
  - a. Portugis, Spanyol, Inggris, Malaka
  - b. Spanyol, Inggris, Belanda, Portugis
  - c. Portugis, Inggris, Belanda, Spanyol
  - d. Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris
13. Penjajahan Inggris di Indonesia dipimpin oleh Wakil Gubernur Jendral yang bernama ....
  - a. Van de Bosch
  - b. Alfonso De Albuquerque
  - c. Thomas Stamford Raffles
  - d. Herman Willem Daendels
14. Rombongan pertama Belanda yang datang ke Indonesia dipimpin oleh ....
  - a. Van de Bosch
  - b. Alfonso De Albuquerque
  - c. Cornelis De Houtman
  - d. Thomas Stamford Raffles
15. Persaingan antara bangsa Spanyol dan Portugis selesai dengan perjanjian
  - a. tuntang
  - b. saragosa
  - c. linggarjati
  - d. tordesillas
16. Pada saat Belanda melakukan penjajahan di Indonesia, Belanda membentuk VOC. Tujuan dibentuknya VOC yaitu ....
  - a. menguasai (memonopoli) perdagangan rempah-rempah di Banten
  - b. melawan Bangsa Spanyol untuk menguasai rempah-rempah di Maluku
  - c. memenangkan perang antara Kaum Adat dan Kaum Padri
  - d. menjalankan tujuan mulia yaitu menyebarkan agama Nasrani
17. Urutan tahun kedatangan bangsa eropa ke Indonesia dari pertama sampai terakhir yang melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia adalah ....
  - a. 1521, 1512, 1596 dan 1811

- b. 1512, 1811, 1596 dan 1521
  - c. 1521, 1512, 1596 dan 1596
  - d. 1512, 1521, 1596 dan 1811
18. “Kerajaan Tidore meminta bantuan kepada siapa untuk melawan Kerajaan Ternate ...
- a. Spanyol
  - b. Portugis
  - c. Belanda
  - d. Inggris
19. Dimana Belanda pertama kali Belanda membentuk Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) pada tahun 1602 ....
- a. Jakarta
  - b. Maluku
  - c. Banten
  - d. Sumatera
20. “VOC dibentuk pada tahun 1602 dengan tujuan untuk menguasai (memonopoli) perdagangan rempah-rempah di Banten, namun pada tahun 1799 VOC resmi dibubarkan”. Mengapa VOC mengalami kebangkrutan ....
- a. adanya EIC dan habisnya kas VOC
  - b. Belanda diusir oleh rakyat karena memaksa dan kasar
  - c. diterapkannya culturstelsel dan habisnya kas VOC
  - d. Belanda mendapat perlawanan dari Pangeran Diponegoro
21. Berakhirnya penjajahan Belanda berakhir dengan penjajahan yang dilakukan oleh Inggris, yaitu selama ....
- a. 1811 – 1816
  - b. 1181 – 1861
  - c. 1812 – 1861
  - d. 1821 – 1861
22. Sistem tanam paksa yang dilakukan Belanda pada rakyat Indonesia dinamakan ....
- a. rodi
  - b. romusa

- c. land-rente
  - d. cultuurstelsel
23. Pemerintahan kolonial mengangkat Thomas Stamford Raffles yang membuat kebijakan bahwa setiap tanah adalah milik negara. Sehingga rakyat diharuskan untuk ....
- a. menjual sawahnya
  - b. membayar pajak
  - c. bercocok tanam
  - d. membeli sawah
24. Dampak dari adanya tanam paksa yaitu, kecuali ....
- a. adanya penyimpangan yang memberatkan rakyat Indonesia
  - b. banyak tanah terbengkalai sehingga panen gagal
  - c. rakyat makin menderita, wabah penyakit merajalela
  - d. rakyat dibawa ke Belanda untuk bercocok tanam
25. Pada masa kepemimpinan Van Den Bosch, Belanda memperkenalkan sistem tanam paksa. Yang dimaksud dengan tanam paksa adalah rakyat dipaksa untuk menanam ....
- a. tanaman obat-obatan yang laku di negeri asalnya
  - b. tanaman yang laku dipasar dunia seperti tembakau, tebu dan kopi
  - c. biji-bijian seperti kacang dan kedelai yang laku di Eropa
  - d. umbi-umbian yang laku di pasar dunia
26. Alasan utama Belanda melakukan sistem tanam paksa kepada Rakyat Indonesia adalah ....
- a. memperoleh keuntungan sebanyak-banyaknya
  - b. menginginkan kekayaan
  - c. mengisi kas negara yang kosong akibat perang
  - d. untuk kebutuhan memasak dan obat-obatan
27. Penyebab Pangeran Antasari menyerang pos-pos Belanda di berbagai tempat yaitu karena Belanda melakukan....
- a. menolak menyerahkan kapal di perairan Bali
  - b. monopoli perdagangan dan mencampuri urusan kerajaan

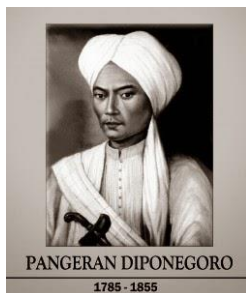
- c. adu domba kepada kaum adat dan kaum padri
  - d. pembangunan rel kereta api di atas makan para leluhur
28. Perlawanan rakyat Sumatera Utara dipimpin oleh raja Sisimangraja XII sedangkan Belanda dipimpin oleh ....
- a. Douwess Dekker
  - b. Marsose
  - c. Dr. Snouck Hurgronje
  - d. Hans Cristoffel
29. Taktik apa yang dilakukan oleh Rakyat Aceh pada saat melawan penjajah ....
- a. benteng stelsel
  - b. puputan jagaraga
  - c. gerilya
  - d. adu domba
30. Taktik yang dilakukan Belanda untuk memenangkan perang Aceh adalah ....
- a. berpura-pura mengajak berunding untuk menangkap pangera diponegoro
  - b. mengutus snouck hurgronje mempelajari kehidupan rakyat aceh
  - c. mengadu domba kaum adat dengan kaum padri
  - d. menolak mematuhi hukum karang tawan
31. “ ... berhak memiliki kapal yang terdampat di wilayahnya”. Berlakunya hukum tawan karang berlaku kota ....
- a. Kalimantan Barat
  - b. Bali
  - c. Maluku
  - d. Jawa Tengah
32. Pada saat di Nusantara, Belanda melakukan politik adu domba kepada dua kelompok, yaitu antara ....
- a. kaum Padri dan kaum Adat
  - b. rakyat jelata dan rakyat bangsawan
  - c. Indonesia dengan Belanda
  - d. rakyat bali dengan rakyat jawa



33. Belanda menyerahkan kekuasaannya atas Hindia Belanda kepada Inggris dalam perjanjian ....
- Saragosa
  - Linggarjati
  - Tuntang
  - Tordesillas
34. “Perlawanan yang dipimpin oleh Pangeran Diponegoro merupakan salah satu peperangan besar yang harus dihadapi Belanda selama menjajah Indonesia”. Mengapa perjuangan rakyat jawa dikatakan sebagai salah satu peperangan besar yang harus dihadapi Belanda ....
- rakyat jawa berhak mendapatkan kapal yang terdampar di wilayahnya
  - karena pangeran antasari menyerang pos-pos belanda di berbagai tempat
  - sebab peperangan hampir terjadi di seluruh pulau jawa, disebut perang jawa
  - terjadi perlawanan di benteng duurstede
35. Alasan utama gagalnya perjuangan Bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah yaitu ....
- kurangnya jumlah pasukan perang
  - alat pendukung perang belum modern
  - perjuangan masih bersifat kedaerahan
  - kurangnya biaya perang
36. Salah satau faktor gagalnya perjuangan Bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah yaitu perjuangan tidak dilakukan secara serentak. Mengapa hal tersebut bisa terjadi ....
- teknologi komunikasi tidak modern
  - belum adanya kesadaran kesatuan dan persatuan
  - sulitnya medan perjuangan
  - kurangnya jumlah pasukan perang
37. Perjuangan rakyat mengalami kegagalan dalam menghadapi penjajah disebabkan rakyat masih bergantung kepada pemimpin. Bagaimana hal itu bisa terjadi ....
- rakyat mengikuti apa perintah pemimpin
  - perjuangan memerlukan biaya yang banyak

- c. apabila pemimpin tertangkap maka perjuangan terhenti
  - d. rakyat kehilangan arah apabila tidak ada perintah
38. Bangsa Belanda melakukan perbuatan yang curang yaitu dengan mengadu domba antara pihak satu dengan pihak yang lain. kegiatan adu domba yang dilakukan oleh Bangsa Belanda dikenal juga dengan sebutan ....
- a. culturstelsel
  - b. tanam paksa
  - c. rodi
  - d. *devide at impera*
39. Upaya yang dilakukan agar tidak terjadi kegagalan dalam melakukan perjuangan melawan penjajah, *kecuali* ....
- a. Melakukan perjuangan dengan bersama-sama
  - b. Dapat melakukan perjuangan walaupun tidak ada pemimpin
  - c. Menyelidiki informasi terlebih dahulu sebelum mempercayainya (menghindari adu domba)
  - d. Melakukan adu domba antar penjajah
40. “Mulai muncul paham-paham baru seperti nasionalisme, liberalisme, sosialisme, demokrasi, dan pancasilaisme”. Paham yang digunakan oleh Organisasi Partai Nasional Indonesia yang diketuai oleh Ir. Soekarno adalah ....
- a. demokrasi
  - b. nasionalisme
  - c. pancasilaisme
  - d. sosialisme
41. Tokoh yang berjasa dalam bidang pendidikan yaitu ....
- a. Ir. Soekarno
  - b. Cut Nyak Dien
  - c. Dr. Sutomo
  - d. Pattimura
42. Organisasi yang memiliki tujuan untuk memajukan perekonomian masyarakat dan berdiri pada tahun 1912 yaitu ....
- a. Sarekat Islam

- b. Perhimpunan Indonesia
  - c. Indische Partij
  - d. Nahdatul Ulama
43. Panglima Polim adalah tokoh yang melakukan perlawanan terhadap penjajah di daerah ....
- a. Bali
  - b. Jawa
  - c. Sumatera Utara
  - d. Aceh
44. Perhatikan gambar berikut.



Tokoh pada gambar di atas memimpin perang ....

- a. Jawa
  - b. Padri
  - c. Banjar
  - d. Puputan
45. Berikut ini yang tidak termasuk Tiga Serangkai pendiri organisasi *Indische Partij* adalah ....
- a. Ki Hajar Dewantara
  - b. Danudirja Setiabudi
  - c. K.H. Ahmad Dahlan
  - d. Cipto Mangunkusumo
46. Pada masa lahirnya pergerakan nasional, terjadi di berbagai bidang. Salah satunya yaitu di bidang sosial dengan adanya pembentukan identitas nasional, seperti penggunaan nama Indonesia sebagai penyebutan nama negara kita. Tokoh yang menciptakan nama Indonesia sebagai sebutan negara adalah ....

- a. Ki Hajar Dewantara
  - b. Douwes Dekker
  - c. Cipto Mangunkusumo
  - d. J.R Logan
47. Tujuan dari terbentuknya lahirnya pergerakan nasional adalah ....
- a. menaklukkan kerajaan belanda
  - b. persatuan dan kesatuan bangsa untuk mengusir penjajah
  - c. mendidik putra-putri indonesia
  - d. melatih berdagang dengan bangsa asing
48. Semboyan Tut Wuri Handayani di buat oleh ....
- a. Hi Hajar Dewantara
  - b. Tuanku Imam Bonjol
  - c. R.A. Kartini
  - d. Supriyadi
49. Tokoh pendiri Muhammadiyah bernama ....
- a. KH. Ahmad Dahlan
  - b. Douwes Dekker
  - c. Pattimura
  - d. Pangeran Diponegoro
50. Berikut yang bukan contoh tindakan menghormati jasa para pahlawan adalah ....
- a. mencetak prestasi membanggakan bagi bangsa
  - b. berziarah ke makam pahlawan dan mendoakan mereka
  - c. menerapkan sikap teladan pahlawan dalam kehidupan sehari-hari
  - d. membantu ibu bekerja mencari uang

## Lampiran 23

## KUNCI JAWABAN

No	Skor	Kunci jawaban
1.	1	b. Indonesia memiliki rempah-rempah yang melimpah
2.	1	a. Tidore, Maluku
3.	1	a. Nicolaus Copernicus
4.	1	a. Bangsa Belanda berusaha mencari daerah kekuasaan sebanyak-banyaknya agar disebut negara yang jaya
5.	1	c. Belanda
6.		d. terbukanya hunungan perdagangan antara kerajaan di nusantara dengan bangsa asing
7.	1	a. Nicolaus Copernicus
8.	1	c. hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi maritim
9.	1	d. gold (emas), glory (kemuliaan), gospel (misi menyebarkan agama)
10.	1	a. 1453
11.	1	d. akses bangsa eropa memperoleh rempah-rempah menjadi sulit dan mahal
12.	1	d. Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris
13.	1	c. Thomas Stamford Raffles
14.	1	c. Cornelis De Houtman
15.	1	b. Saragosa
16.	1	a. menguasai (memonopoli) perdagangan rempah-rempah di Banten
17.	1	d. 1512, 1521, 1596 dan 1811
18.	1	a. Spanyol
19.	1	c. Banten
20.	1	a. adanya EIC dan habisnya kas VOC
21.	1	a. 1811 – 1816
22.	1	d. cultuurstelsel
23.	1	b. membayar pajak

24.	1	d. rakyat dibawa ke Belanda untuk bercocok tanam
25.	1	b. tanaman yang laku dipasar dunia seperti tembakau, tebu dan kopi
26.	1	c. mengisi kas negara yang kosong akibat perang
27.	1	b. memonopoli perdagangan dan mencampuri urusan kerajaan
28.	1	d. Hans Cristoffel
29.	1	c. gerilya
30.	1	b. mengutus snouck hurgronce mempelajari kehidupan rakyat aceh
31.	1	b. Bali
32.	1	a. kaum Padri dan kaum Adat
33.	1	c. Tuntang
34.	1	c. sebab peperangan hampir terjadi di seluruh pulau jawa, disebut perang jawa
35.	1	c. perjuangan masih bersifat kedaerahan
36.	1	b. belum adanya kesadaran kesatuan dan persatuan
37.	1	c. apabila pemimpin tertangkap maka perjuangan terhenti
38.	1	d. <i>devide at impera</i>
39.	1	d. Melakukan adu domba antar penjajah
40.	1	b. nasionalisme
41.	1	c. Dr. Sutomo
42.	1	a. Sarekat Islam
43.	1	d. Aceh
44.	1	a. Jawa
45.	1	c. K.H. Ahmad Dahlan
46.	1	d. J.R. Logan
47.	1	b. persatuan dan kesatuan bangsa untuk mengusir penjajah
48.	1	a. Ki Hajar Dewantara
49.	1	a. KH. Ahmad Dahlan
50.	1	d. membantu ibu mencari uang

**Lampiran 24****PEDOMAN PENSKORAN TES UJI COBA**

Nomor Soal	Penskoran1
1-50	Siswa memperoleh skor 1 (satu) bila menjawab benar dan 0 (nol) apabila menjawab salah

(Puwanto 2016:188)

Rumus:

$$S = R$$

Keterangan:

S = Score, skor yang diperoleh

R = Right, skor yang benar

Jadi, skor maksimal 50

Skor minimal 0

Penilaian

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







## ANALISIS HASIL UJI VALIDITAS SOAL UJI COBA

Rumus *point biserial* sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{M\bar{p} - Mt}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto 2013:93).

Keterangan:

$r_{pbi}$  : koefisien korelasi biserial

$Mp$  : mean butir yang menjawab benar

$Mt$  : mean skor total

$S_t$  : simpangan baku total

$p$  : proporsi yang menjawab benar

$$p = \frac{\text{banyak siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

$Q$  : Proporsi siswa yang menjawab salah

### Kriteria:

Jika  $r_{pbi}$  lebih besar dari  $r$  tabel, maka soal dikatakan valid. Sedangkan, lebih kecil maka dikatakan tidak valid. Adapun  $r$  tabel yang digunakan ialah  $r$  tabel dengan taraf kepercayaan 5%.

### Perhitungan:

Berikut ini perhitungan butir soal nomor 1:

$$p = \frac{\sum \text{siswa menjawab benar}}{\sum \text{siswa}} = \frac{25}{30} = 0,83$$

$$q = 1 - p = 1 - 0,83 = 0,17$$

$$Mp = \frac{\sum \text{if C4:C33;1;Q4:Q33}}{\sum \text{siswa menjawab benar}} = 29,36$$

$$Mt = \frac{\sum \text{rerata skor total}}{\sum \text{siswa}} = \frac{890}{30} = 29,67$$

$$S_t = \frac{\sqrt{\text{skor}^2}}{\sum \text{siswa}} - \frac{\sum \text{skor}}{30} \wedge 2 = \frac{28210}{30} - \frac{890}{30} \wedge 2 = 7,76$$

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}} = \frac{29,36 - 29,67}{7,76} \sqrt{\frac{0,83}{0,17}} = -0,09$$

$r$  tabel = N30 dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,36

**Keterangan:**

Tidak valid, hasil perhitungan di atas diperoleh  $r_{hitung} = 0,09$  sedangkan  $r_{tabel} 0,36$ . Untuk butir soal nomor 2 s.d 50 dihitung dengan rumus yang sama. Data tabel nomor 1 yaitu sebagai berikut:

Nama siswa	Skor nomor 1	Skor total	Y jika X=1
A01	1	17	17
A02	1	20	20
A03	1	21	21
A04	1	25	25
A05	1	21	21
A06	1	20	20
A07	1	23	23
A08	0	25	0
A09	1	40	40
A10	1	37	37
A11	1	39	39
A12	1	41	41
A13	0	35	0
A14	1	39	39
A15	1	39	39
A16	1	33	33
A17	0	36	0
A18	1	28	28
A19	0	22	0
A20	1	35	35
A21	1	25	25
A22	1	28	28
A23	1	32	32
A24	1	29	29
A25	1	36	36
A26	1	29	29
A27	1	38	38
A28	0	38	0
A29	1	26	26
A30	1	13	13
TOTAL	25	890	734





## ANALISIS UJI RELIABILITAS SOAL UJI COBA

### Rumus

Untuk mengetahui koefisien konsistensi internal dari butir instrumen dengan jumlah yang ganjil dapat menggunakan metode Kuder-Richardson, Hoyt atau Alpha Cronbach (Purwanto 2008: 168). Pengujian realibilitas realibilitas dimana tes pilihan ganda yaitu menggunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson). Berikut rumus KR-20:

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

(Purwanto 2016:169-170)

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas tes secara keseluruhan.

$n$  = jumlah butir

$s_{2t}$  = varian total

$p$  = proporsi skor yang diperoleh

$q$  = proporsi skor maksimum dikurangi skor yang diperoleh ( $q = 1-p$ )

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

**Tabel 3.5** Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sugiyono (2015: 184)

**Perhitungan:**

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

$$r_{11} = \left( \frac{50}{49} \right) \frac{62,30 - 10,24}{62,30} = 0,84$$

$$r_{11} = (K.20) = 0,84$$

Berdasarkan tabel pada analisis data soal uji coba diperoleh  $r_{hitung} = 0,84$  sehingga sesuai dengan kriteria pada tabel 3.6 bahwa tingkat reliabel soal ini pada kategori tinggi.







## ANALISIS HASIL TINGKAT KESUKARAN SOAL UJI COBA

### Rumus:

Tingkat kesukaran adalah jumlah peserta yang menjawab benar dibagi dengan jumlah peserta (Purwanto 2016: 99).

$$TK = \frac{\sum B}{\sum P}$$

Keterangan:

TK = tingkat kesukaran

SB = jumlah siswa yang menjawab benar

SP = jumlah siswa peserta tes

### Kriteria:

**Tabel 3.7** Pembagian Kategori Tingkat Kesukaran

Rentang Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00 – 0,32	Sukar
0,33 – 0,66	Sedang
0,67 – 1,00	Mudah

(Purwanto, 2016: 101)

### Perhitungan:

Di bawah ini perhitungan butir soal nomor 1:

$$TK = \frac{\sum B}{\sum P}$$

$$TK = \frac{25}{30} = 0,83$$

Jadi, tingkat kesukaran soal uji coba nomor 1 sebesar 0,83 termasuk dalam kategori mudah. Perhitungan yang sama juga dilakukan pada setiap soal yang lainnya.







## ANALISIS HASIL DAYA BEDA SOAL UJI COBA

### Rumus:

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

(Arikunto 2016:228-229)

### Keterangan:

$J$  = jumlah peserta tes

$J_A$  = banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah

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

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

$P_A$  = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

$P_B$  = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

### Kriteria:

**Tabel 3.9** Klasifikasi Daya Pembeda

Interval D	Kriteria
0,00 – 0,20	Item soal memiliki daya pembeda jelek
0,21 - 0,40	Item soal memiliki daya pembeda cukup
0,41 – 0,70	Item soal memiliki daya pembeda baik
0,71 – 1,00	Item soal memiliki daya pembeda baik sekali
Negatif	Semua item soal tidak baik

(Arikunto 2016:232)



## Lampiran 29

**KISI-KISI PRETEST DAN POSTTEST**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Nomor soal</b>
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	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 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia	Pilihan ganda	2,3
		3.5.2 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia	Pilihan ganda	4,5
		3.5.3 Mengurutkan kedatangan Bangsa Eropa yang melakukan penjelajahan di Indonesia	Pilihan ganda	1,6,7,8,
		3.5.4 Mengidentifikasi sistem tanam paksa pemerintahan kolonial Belanda	Pilihan ganda	9,10,11
		3.5.5 Menganalisis berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial Belanda di berbagai daerah Penjajahan	Pilihan ganda	12,13
		3.5.6 Mengidentifikasi faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah	Pilihan ganda	14,15,16,
		3.5.7 Menjelaskan lahirnya pergerakan nasional di berbagai bidang	Pilihan ganda	17,18,19
		3.5.8 Mengidentifikasi upaya Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	Pilihan ganda	20,21,22,





**Lampiran 30****SOAL PRE TEST & POST TEST**

Tema/ Subtema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan/

1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Muatan Pembelajaran : IPS

Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)

Pembelajaran ke : 1,3,4

Hari, tanggal :

Alokasi waktu :

Nama : .....

No. Absen : .....

Petunjuk :

1. Isilah identitasmu pada titik-titik di atas.
2. Bacalah tiap-tiap soal di bawah ini dengan cermat.
3. Tanyakan kepada gurumu apabila ada soal yang belum jelas.
4. Kerjakan secara mandiri.

**I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d pada lembar jawab!**

1. Dimana pertama kali Bangsa Spanyol mendarat pertama kali di Indonesia ....
  - a. Tidore, Maluku
  - b. Malaka
  - c. Pelabuhan Banten
  - d. Jawa
2. Siapa yang mengembangkan teori Heliosentris yang mengatakan bahwa bumi berbentuk bulat ....
  - a. Nicolaus Copernicus
  - b. Galileo Galilei
  - c. Van Den Bosch

- d. Turki Ottoman
3. Berikut yang bukan faktor pendorong bangsa asing menjajah Indonesia adalah ....
    - a. kekaisaran turki ottoman menguasai konstantinopel
    - b. berkembangnya ilmu pengetahuan di zaman renaissance
    - c. berkembangnya teori heliosentris dari nicolaus copernicus
    - d. terbukanya hubungan perdagangan antara kerajaan di nusantara dengan bangsa asing
  4. Mengapa bangsa-bangsa eropa pada abad ke-15 dapat melakukan penjelajahan samudra ....
    - a. karena jatuhnya konstantinopel ke tangan turki ottoman
    - b. hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan di bidang sains
    - c. hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi maritim
    - d. karena kekayaan alam yang dimiliki oleh alam indonesia
  5. Mengapa dengan jatuhnya konstantinopel ke tangan Turki Ottoman menyebabkan bangsa-bangsa eropa mencari daerah baru yang menghasilkan rempah-rempah ....
    - a. akses pelayaran di tutup oleh Turki Ottoman
    - b. rempah-rempah di konstantinopel habis
    - c. rempah-rempah yang dibutuhkan bangsa eropa untuk keperluan masak dan pengobatan tidak ada
    - d. akses bangsa eropa memperoleh rempah-rempah menjadi sulit dan mahal
  6. Rombongan pertama Belanda yang datang ke Indonesia dipimpin oleh ....
    - a. Van de Bosch
    - b. Alfonso De Albuquerque
    - c. Cornelis De Houtman
    - d. Thomas Stamford Raffles
  7. Persaingan antara bangsa Spanyol dan Portugis selesai dengan perjanjian
    - a. tuntut
    - b. saragosa
    - c. linggarjati
    - d. tordesillas

8. Pada saat Belanda melakukan penjajahan di Indonesia, Belanda membentuk VOC. Tujuan dibentuknya VOC yaitu ....
  - a. menguasai (memonopoli) perdagangan rempah-rempah di Banten
  - b. melawan Bangsa Spanyol untuk menguasai rempah-rempah di Maluku
  - c. memenangkan perang antara Kaum Adat dan Kaum Padri
  - d. menjalankan tujuan mulia yaitu menyebarkan agama Nasrani
9. Urutan tahun kedatangan bangsa eropa ke Indonesia dari pertama sampai terakhir yang melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia adalah ....
  - a. 1521, 1512, 1596 dan 1811
  - b. 1512, 1811, 1596 dan 1521
  - c. 1521, 1512, 1596 dan 1596
  - d. 1512, 1521, 1596 dan 1811
10. Kerajaan Tidore meminta bantuan kepada siapa untuk melawan Kerajaan Ternate ...
  - a. Spanyol
  - b. Portugis
  - c. Belanda
  - d. Inggris
11. Berakhirnya penjajahan Belanda berakhir dengan penjajahan yang dilakukan oleh Inggris, yaitu selama ....
  - a. 1811 – 1816
  - b. 1181 – 1861
  - c. 1812 – 1861
  - d. 1821 – 1861
12. Dampak dari adanya tanam paksa yaitu, kecuali ....
  - a. adanya penyimpangan yang memberatkan rakyat Indonesia
  - b. banyak tanah terbengkalai sehingga panen gagal
  - c. rakyat makin menderita, wabah penyakit merajalela
  - d. rakyat dibawa ke Belanda untuk bercocok tanam

13. Pada masa kepemimpinan Van Den Bosch, Belanda memperkenalkan sistem tanam paksa. Yang dimaksud dengan tanam paksa adalah rakyat dipaksa untuk menanam ....
- tanaman obat-obatan yang laku di negeri asalnya
  - tanaman yang laku dipasar dunia seperti tembakau, tebu dan kopi
  - biji-bijian seperti kacang dan kedelai yang laku di Eropa
  - umbi-umbian yang laku di pasar dunia
14. Penyebab Pangeran Antasari menyerang pos-pos Belanda di berbagai tempat yaitu karena Belanda melakukan ....
- menolak menyerahkan kapal di perairan Bali
  - monopoli perdagangan dan mencampuri urusan kerajaan
  - adu domba kepada kaum adat dan kaum padri
  - pembangunan rel kereta api di atas makan para leluhur
15. Perlawanan rakyat Sumatera Utara dipimpin oleh raja Sisimangraja XII sedangkan Belanda dipimpin oleh ....
- Douwess Dekker
  - Marsose
  - Dr. Snouck Hurgronje
  - Hans Cristoffel
16. Taktik apa yang dilakukan oleh Rakyat Aceh pada saat melawan penjajah ....
- benteng stelsel
  - puputan jagaraga
  - gerilya
  - adu domba
17. “ ... berhak memiliki kapal yang terdampat di wilayahnya”. Berlakunya hukum tawan karang berlaku kota ....
- Kalimantan Barat
  - Bali
  - Maluku
  - Jawa Tengah

18. Pada saat di Nusantara, Belanda melakukan politik adu domba kepada dua kelompok, yaitu antara ....
- kaum Padri dan kaum Adat
  - rakyat jelata dan rakyat bangsawan
  - Indonesia dengan Belanda
  - rakyat Bali dengan rakyat Jawa
19. Belanda menyerahkan kekuasaannya atas Hindia Belanda kepada Inggris dalam perjanjian ....
- Saragosa
  - Linggarjati
  - Tuntang
  - Tordesillas
20. Salah satu faktor gagalnya perjuangan Bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah yaitu perjuangan tidak dilakukan secara serentak. Mengapa hal tersebut bisa terjadi ....
- teknologi komunikasi tidak modern
  - belum adanya kesadaran kesatuan dan persatuan
  - sulitnya medan perjuangan
  - kurangnya jumlah pasukan perang
21. Perjuangan rakyat mengalami kegagalan dalam menghadapi penjajah disebabkan rakyat masih bergantung kepada pemimpin. Bagaimana hal itu bisa terjadi ....
- rakyat mengikuti apa perintah pemimpin
  - perjuangan memerlukan biaya yang banyak
  - apabila pemimpin tertangkap maka perjuangan terhenti
  - rakyat kehilangan arah apabila tidak ada perintah
22. Bangsa Belanda melakukan perbuatan yang curang yaitu dengan mengadu domba antara pihak satu dengan pihak yang lain. Kegiatan adu domba yang dilakukan oleh Bangsa Belanda dikenal juga dengan sebutan ....
- culturstelsel
  - tanam paksa
  - rodi

- d. *devide at impera*
23. “Mulai muncul paham-paham baru seperti nasionalisme, liberalisme, sosialisme, demokrasi, dan pancasilaisme”. Paham yang digunakan oleh Organisasi Partai Nasional Indonesia yang diketuai oleh Ir. Soekarno adalah ....
- a. demokrasi
  - b. nasionalisme
  - c. pancasilaisme
  - d. sosialisme
24. Tokoh yang berjasa dalam bidang pendidikan yaitu ....
- a. Ir. Soekarno
  - b. Cut Nyak Dien
  - c. Dr. Sutomo
  - d. Pattimura
25. Organisasi yang memiliki tujuan untuk memajukan perekonomian masyarakat dan berdiri pada tahun 1912 yaitu ....
- a. Sarekat Islam
  - b. Perhimpunan Indonesia
  - c. Indische Partij
  - d. Nahdatul Ulama
26. Panglima Polim adalah tokoh yang melakukan perlawanan terhadap penjajah di daerah ....
- a. Bali
  - b. Jawa
  - c. Sumatera Utara
  - d. Aceh
27. Berikut ini yang tidak termasuk Tiga Serangkai pendiri organisasi *Indische Partij* adalah ....
- a. Ki Hajar Dewantara
  - b. Danudirja Setiabudi
  - c. K.H. Ahmad Dahlan
  - d. Cipto Mangunkusumo

28. Tujuan dari terbentuknya lahirnya pergerakan nasional adalah ....
- menaklukkan kerajaan belanda
  - persatuan dan kesatuan bangsa untuk mengusir penjajah
  - mendidik putra-putri indonesia
  - melatih berdagang dengan bangsa asing
29. Semboyan Tut Wuri Handayani di buat oleh ....
- Hi Hajar Dewantara
  - Tuanku Imam Bonjol
  - R.A. Kartini
  - Supriyadi
30. Berikut yang bukan contoh tindakan menghormati jasa para pahlawan adalah ....
- mencetak prestasi membanggakan bagi bangsa
  - berziarah ke makam pahlawan dan mendoakan mereka
  - menerapkan sikap teladan pahlawan dalam kehidupan sehari-hari
  - membantu ibu bekerja mencari uang



## Lampiran 31

## KUNCI JAWABAN

Nomor soal	Skor	Kunci jawaban
1.	1	a. Tidore, Maluku
2.	1	a. Nicolaus Copernicus
3.		d. terbukanya hunungan perdagangan antara kerajaan di nusantara dengan bangsa asing
4.	1	c. hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi maritim
5.	1	d. akses bangsa eropa memperoleh rempah-rempah menjadi sulit dan mahal
6.	1	c. Cornelis De Houtman
7.	1	b. Saragosa
8.	1	a. menguasai (memonopoli) perdagangan rempah-rempah di Banten
9.	1	d. 1512, 1521, 1596 dan 1811
10.	1	a. Spanyol
11.	1	a. 1811 – 1816
12.	1	d. rakyat dibawa ke Belanda untuk bercocok tanam
13.	1	b. tanaman yang laku dipasar dunia seperti tembakau, tebu dan kopi
14.	1	b. memonopoli perdagangan dan mencampuri urusan kerajaan
15.	1	d. Hans Cristoffel
16.	1	c. gerilya
17.	1	b. Bali
18.	1	a. kaum Padri dan kaum Adat
19.	1	c. Tuntang

20.	1	b. belum adanya kesadaran kesatuan dan persatuan
21.	1	c. apabila pemimpin tertangkap maka perjuangan terhenti
22.	1	d. <i>devide at impera</i>
23.	1	b. nasionalisme
24.	1	c. Dr. Sutomo
25.	1	a. Sarekat Islam
26.	1	d. Aceh
27.	1	c. K.H. Ahmad Dahlan
28.	1	b. persatuan dan kesatuan bangsa untuk mengusir penjajah
29.	1	a. Ki Hajar Dewantara
30.	1	d. membantu ibu mencari uang

**Lampiran 32****PEDOMAN PENSKORAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST***

Nomor Soal	Penskoran
1-30	Siswa memperoleh skor 1 (satu) bila menjawab benar dan 0 (nol) apabila menjawab salah

(Puwanto 2016:188)

**Rumus:**

$$S = R$$

Keterangan:

S = Score, skor yang diperoleh

R = Right, skor yang benar

Jadi, skor maksimal 30

Skor minimal 0

**Penilaian:**

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

**Lampiran 33****DAFTAR NAMA SISWA SOAL UJI COBA**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Kode</b>
1.	AAP	A01
2.	AAP	A02
3.	AF	A03
4.	AP	A04
5.	AN	A05
6.	ANS	A06
7.	BH	A07
8.	DS	A08
9.	FA	A09
10.	FNI	A10
11.	GP	A11
12.	GZ	A12
13.	HA	A13
14.	IN	A14
15.	IAS	A15
16.	IL	A16
17.	IR	A17
18.	RA	A18
19.	LAS	A19
20.	NP	A20
21.	NR	A21
22.	NR	A22
23.	RS	A23
24.	RAF	A24
25.	RS	A25
26.	RI	A26
27.	SDW	A27
28.	SH	A28
29.	WRD	A29
30.	YP	A30

**Lampiran 34****DAFTAR NAMA SISWA KELOMPOK KECIL**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Kode</b>
1.	AP	B01
2.	AN	B02
3.	GP	B03
4.	GZ	B04
5.	IN	B05
6.	IR	B06
7.	IL	B07
8.	NP	B08
9.	NR	B09
10.	RAF	B10
11.	WRD	B11
12.	YP	B12

### Lampiran 35

#### DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA KELOMPOK BESAR

No.	Nama Siswa	Kode
1.	ANS	C01
2.	ASN	C02
3.	ARS	C03
4.	AMS	C04
5.	AIF	C05
6.	ASRS	C06
7.	AF	C07
8.	ADA	C08
9.	ADOPM	C09
10.	AH	C010
11.	ADS	C011
12.	DIHK	C012
13.	DAAA	C013
14.	FRA	C014
15.	FNS	C015
16.	HSS	C016
17.	IAP	C017
18.	IR	C018
19.	JM	C019
20.	MAP	C020
21.	MF	C021
22.	NAS	C022
23.	RPP	C023
24.	RBNH	C024
25.	SFA	C025
26.	TANR	C026
27.	ZAA	C027
28.	ZHPF	C028

## Lampiran 36

## HASIL BELAJAR SOAL UJI COBA

## LEMBAR JAWAB SOAL UJI COBA

Satuan Pendidikan : SDN 1 Sinduraja  
 Kelas/ semester : V (lima) /2 (dua)  
 Alokasi waktu : 120 Menit  
 Hari/tanggal : Jumat, 23 April 2021

Nama : NP  
 No. Urut : 02

1. Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c atau d!

1.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
4.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
5.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
6.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
8.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
9.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
11.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
12.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
13.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
14.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
15.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
16.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
17.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
19.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
20.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
21.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
22.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
23.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
24.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
25.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
26.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
27.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
28.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
29.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
30.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d

70

B = 35  
 S = 15

31.	a	<del>b</del>	c	d
32.	<del>a</del>	b	c	d
33.	a	b	<del>c</del>	d
34.	a	b	<del>c</del>	d
35.	a	b	<del>c</del>	d
36.	a	<del>b</del>	c	d
37.	a	b	<del>c</del>	d
38.	a	<del>b</del>	c	<del>d</del>
39.	a	<del>b</del>	c	d
40.	a	<del>b</del>	c	d
41.	<del>a</del>	b	c	d
42.	<del>a</del>	b	c	d
43.	<del>a</del>	<del>b</del>	c	d
44.	<del>a</del>	b	c	d
45.	a	b	c	<del>d</del>
46.	<del>a</del>	b	c	d
47.	a	<del>b</del>	c	d
48.	<del>a</del>	b	c	d
49.	<del>a</del>	b	c	d
50.	a	b	c	<del>d</del>



**Lampiran 37****REKAPITULASI HASIL BELAJAR SOAL UJI COBA**

<b>No.</b>	<b>Kode Siswa</b>	<b>Nilai</b>
1.	B01	34
2.	B02	40
3.	B03	42
4.	B04	50
5.	B05	42
6.	B06	40
7.	B07	46
8.	B08	50
9.	B09	80
10.	B10	74
11.	B11	78
12.	B12	82
13.	B13	70
14.	B14	78
15.	B15	78
16.	B16	66
17.	B17	72
18.	B18	56
19.	B19	44
20.	B20	70
21.	B21	50
22.	B22	56
23.	B23	64
24.	B24	58
25.	B25	72
26.	B26	58
27.	B27	76
28.	B28	76
29.	B29	52
30.	B30	26

## Lampiran 38

HASIL BELAJAR *PRETEST* KELOMPOK KECILLEMBAR JAWAB *PRETEST* KELOMPOK KECIL

Satuan Pendidikan : SDN 1 Sinduraja  
 Kelas/ semester : V (lima) /2 (dua)  
 Alokasi waktu : 45 Menit  
 Hari/tanggal : *Jumat, 23 April 2021*

Nama : **NP**  
 No. Urut : *12*

1. Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c atau d!

1.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
4.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
7.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	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
11.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
12.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
13.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
14.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
15.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
16.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
17.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
18.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
19.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
20.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
21.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
22.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
23.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
24.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
25.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
26.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
27.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
28.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
29.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
30.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d

50

B = 15  
 S = 15

## Lampiran 39

HASIL BELAJAR *POSTTEST* KELOMPOK KECIL

## LEMBAR JAWAB POST TEST KELOMPOK KECIL

Satuan Pendidikan : SDN 1 Sinduraja

Kelas/ semester : V (lima) /2 (dua)

Alokasi waktu : 45 Menit

Hari/tanggal : Senin, 3 Mei 2021

Nama : NP

No. Urut : 12

1. Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c atau d!

1.	<del>a</del>	b	c	d
2.	a	<del>b</del>	c	d
3.	a	b	<del>c</del>	d
4.	a	b	<del>c</del>	d
5.	a	b	c	<del>d</del>
6.	a	b	<del>c</del>	d
7.	a	<del>b</del>	c	d
8.	<del>a</del>	b	c	d
9.	a	b	c	<del>d</del>
10.	<del>a</del>	b	c	d
11.	a	b	c	<del>d</del>
12.	a	b	c	<del>d</del>
13.	a	<del>b</del>	c	d
14.	a	<del>b</del>	c	d
15.	a	b	c	<del>d</del>
16.	a	b	<del>c</del>	d
17.	<del>a</del>	b	c	d
18.	a	<del>b</del>	c	d
19.	a	b	<del>c</del>	d
20.	<del>a</del>	b	c	d
21.	a	b	<del>c</del>	d
22.	a	b	c	<del>d</del>
23.	<del>a</del>	<del>b</del>	c	d
24.	a	b	<del>c</del>	d
25.	<del>a</del>	b	c	d
26.	a	b	c	<del>d</del>
27.	a	b	<del>c</del>	d
28.	a	b	<del>c</del>	d
29.	<del>a</del>	b	c	d
30.	a	b	c	<del>d</del>

77

B = 23  
S = 7

## Lampiran 40

**REKAPITULASI HASIL BELAJAR PRETEST DAN *POSTTEST*  
KELOMPOK KECIL**

No.	Kode Siswa	Nilai			
		Pretest	Keterangan	Posttest	Keterangan
1.	B01	37	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
2.	B02	17	Tidak Tuntas	80	Tuntas
3.	B03	53	Tidak Tuntas	73	Tuntas
4.	B04	40	Tidak Tuntas	77	Tuntas
5.	B05	57	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
6.	B06	40	Tidak Tuntas	57	Tidak Tuntas
7.	B07	33	Tidak Tuntas	63	Tidak Tuntas
8.	B08	50	Tidak Tuntas	77	Tuntas
9.	B09	37	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
10.	B010	37	Tidak Tuntas	63	Tidak Tuntas
11.	B011	30	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
12.	B012	20	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Jumlah		450		803	
Rata-rata		38		67	
Nilai Tertinggi		57		80	
Nilai Terendah		17		57	
Jumlah siswa tuntas		0		5	
Jumlah siswa tidak tuntas		12		7	
Rata-rata ketuntasan (%)		0%		42%	
Peningkatan (%)		42%			

## Lampiran 41

HASIL BELAJAR *PRETEST* KELOMPOK BESARLEMBAR JAWAB *PRETEST* KELOMPOK BESAR

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ semester : V (lima) /2 (dua)  
 Alokasi waktu : 45 Menit  
 Hari/tanggal : Selasa, 25 Mei 2021

Nama : **TANR**  
 No. Urut : 26

1. Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c atau d!

1.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
2.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
3.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
4.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	d
7.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
8.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
9.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
10.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
11.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
12.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
13.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
14.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
15.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
16.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
17.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
18.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
19.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
20.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
21.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
22.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
23.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
24.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
25.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
26.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
27.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
28.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
29.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
30.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>

57

B = 17  
 S = 13

## Lampiran 42

HASIL BELAJAR *POSTTEST* KELOMPOK BESARLEMBAR JAWAB *POSTTEST* KELOMPOK BESAR

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babakan  
 Kelas/ semester : V (lima) /2 (dua)  
 Alokasi waktu : 45 Menit  
 Hari/tanggal : Rabu, 27 Mei 2021

Nama : TANR  
 No. Urut : 26

1. Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c atau d!

1.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
3.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	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.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
10.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
11.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
12.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
13.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
14.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
15.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
16.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
17.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
18.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
19.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
20.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
21.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
22.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
23.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
24.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
25.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
26.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
27.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
28.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
29.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
30.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>

73

B = 22  
 S = 7

## Lampiran 43

**REKAPITULASI HASIL BELAJAR *PRETEST* DAN *POSTTEST*  
KELOMPOK BESAR**

No.	Kode Siswa	Nilai			
		Pretest	Keterangan	Posttest	Keterangan
1.	C1	50	Tidak tuntas	73	Tuntas
2.	C2	30	Tidak tuntas	70	Tuntas
3.	C3	57	Tidak tuntas	73	Tuntas
4.	C4	43	Tidak tuntas	63	Tidak tuntas
5.	C5	27	Tidak tuntas	73	Tuntas
6.	C6	37	Tidak tuntas	57	Tidak tuntas
7.	C7	30	Tidak tuntas	57	Tidak tuntas
8.	C8	50	Tidak tuntas	80	Tuntas
9.	C9	57	Tidak tuntas	73	Tuntas
10.	C10	53	Tidak tuntas	63	Tidak tuntas
11.	C11	43	Tidak tuntas	97	Tuntas
12.	C12	47	Tidak tuntas	83	Tuntas
13.	C13	63	Tidak tuntas	83	Tuntas
14.	C14	73	Tuntas	86	Tuntas
15.	C15	43	Tidak tuntas	63	Tidak tuntas
16.	C16	80	Tuntas	86	Tuntas
17.	C17	27	Tidak tuntas	70	Tuntas
18.	C18	70	Tuntas	86	Tuntas
19.	C19	63	Tidak tuntas	70	Tuntas
20.	C20	40	Tidak tuntas	70	Tuntas
21.	C21	77	Tuntas	86	Tuntas
22.	C22	60	Tidak tuntas	77	Tuntas
23.	C23	60	Tidak tuntas	77	Tuntas
24.	C24	87	Tuntas	90	Tuntas
25.	C25	37	Tidak tuntas	53	Tidak tuntas
26.	C26	57	Tidak tuntas	73	Tuntas
27.	C27	37	Tidak tuntas	80	Tuntas
28.	C28	43	Tidak tuntas	67	Tidak tuntas
Jumlah		1441		2079	
Rata-rata		51,46		74,25	
Nilai Tertinggi		87		97	
Nilai Terendah		27		53	
Jumlah siswa tuntas		5		21	
Jumlah siswa tidak tuntas		23		7	
Rata-rata ketuntasan (%)		17,85		75%	
Peningkatan (%)		57,15(%)			

## Lampiran 44

UJI NORMALITAS *PRETEST*

No	$X_I$	$Z_I$	$F(Z_I)$	$S(Z_I)$	$F(Z_I) - S(Z_I)$	$F(Z_I) - S(Z_I)$		
1	27	-1,494196701	0,067562107	0,035714286	0,031847822	0,031847822	<b>SIMPULAN</b>	
2	27	-1,494196701	0,067562107	0,035714286	0,031847822	0,031847822	Rata-rata	51,46
3	30	-1,310934637	0,094939924	0,071428571	0,023511352	0,023511352	Simpangan Baku	16,37
4	30	-1,310934637	0,094939924	0,071428571	0,023511352	0,023511352	Lo	0,097
5	37	-0,883323152	0,188530849	0,142857143	0,045673706	0,045673706	Ltabel	0,161
6	37	-0,883323152	0,188530849	0,142857143	0,045673706	0,045673706	Keterangan	Data Normal
7	37	-0,883323152	0,188530849	0,142857143	0,045673706	0,045673706		
8	40	-0,700061087	0,241944578	0,25	-0,008055422	0,008055422		
9	43	-0,516799023	0,302648231	0,285714286	0,016933945	0,016933945		
10	43	-0,516799023	0,302648231	0,285714286	0,016933945	0,016933945		
11	43	-0,516799023	0,302648231	0,285714286	0,016933945	0,016933945		
12	43	-0,516799023	0,302648231	0,285714286	0,016933945	0,016933945		
13	47	-0,272449603	0,392638168	0,428571429	-0,03593326	0,03593326		
14	50	-0,089187538	0,464466435	0,464285714	0,00018072	0,00018072		
15	50	-0,089187538	0,464466435	0,464285714	0,00018072	0,00018072		
16	53	0,094074527	0,537475022	0,535714286	0,001760737	0,001760737		
17	57	0,338423946	0,632478134	0,535714286	0,096763849	<b>0,096763849</b>		
18	57	0,338423946	0,632478134	0,535714286	0,096763849	<b>0,096763849</b>		
19	57	0,338423946	0,632478134	0,535714286	0,096763849	<b>0,096763849</b>		
20	60	0,521686011	0,699055517	0,678571429	0,020484088	0,020484088		
21	60	0,521686011	0,699055517	0,678571429	0,020484088	0,020484088		
22	63	0,704948076	0,759578725	0,75	0,009578725	0,009578725		
23	63	0,704948076	0,759578725	0,75	0,009578725	0,009578725		
24	70	1,13255956	0,87130037	0,821428571	0,049871799	0,049871799		
25	73	1,315821625	0,90588304	0,857142857	0,048740183	0,048740183		
26	77	1,560171045	0,940640267	0,892857143	0,047783124	0,047783124		
27	80	1,743433109	0,959371005	0,928571429	0,030799577	0,030799577		
28	87	2,171044594	0,985036099	0,964285714	0,020750385	0,020750385		



## Lampiran 45

UJI NORMALITAS *POSTTEST*

No	$X_i$	$Z_i$	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$F(Z_i) - S(Z_i)$	$F(Z_i) - S(Z_i)$	SIMPULAN	
1	53	-1,980428705	0,023827689	0,035714286	-0,011886597	0,011886597	Rata-rata	74,25
2	57	-1,607642125	0,05395679	0,035714286	0,018242505	0,018242505	Simpangan baku	10,73
3	57	-1,607642125	0,05395679	0,071428571	-0,017471781	0,017471781	Lo	0,132
4	63	-1,048462255	0,147212842	0,071428571	0,07578427	0,07578427	L Tabel	0,161
5	63	-1,048462255	0,147212842	0,071428571	0,07578427	0,07578427	Keterangan	Data Normal
6	63	-1,048462255	0,147212842	0,178571429	-0,031358587	0,031358587		
7	67	-0,675675676	0,249623291	0,214285714	0,035337577	0,035337577		
8	70	-0,396085741	0,346020889	0,214285714	0,131735174	<b>0,131735174</b>		
9	70	-0,396085741	0,346020889	0,214285714	0,131735174	<b>0,131735174</b>		
10	70	-0,396085741	0,346020889	0,214285714	0,131735174	<b>0,131735174</b>		
11	70	-0,396085741	0,346020889	0,357142857	-0,011121969	0,011121969		
12	73	-0,116495806	0,453629805	0,357142857	0,096486948	0,096486948		
13	73	-0,116495806	0,453629805	0,357142857	0,096486948	0,096486948		
14	73	-0,116495806	0,453629805	0,357142857	0,096486948	0,096486948		
15	73	-0,116495806	0,453629805	0,357142857	0,096486948	0,096486948		
16	73	-0,116495806	0,453629805	0,535714286	-0,082084481	0,082084481		
17	77	0,256290774	0,601136839	0,535714286	0,065422554	0,065422554		
18	77	0,256290774	0,601136839	0,607142857	-0,006006018	0,006006018		
19	80	0,535880708	0,703979501	0,607142857	0,096836644	0,096836644		
20	80	0,535880708	0,703979501	0,678571429	0,025408072	0,025408072		
21	83	0,815470643	0,792598519	0,678571429	0,11402709	0,11402709		
22	83	0,815470643	0,792598519	0,75	0,042598519	0,042598519		
23	86	1,095060578	0,863254951	0,75	0,113254951	0,113254951		
24	86	1,095060578	0,863254951	0,75	0,113254951	0,113254951		
25	86	1,095060578	0,863254951	0,75	0,113254951	0,113254951		
26	86	1,095060578	0,863254951	0,892857143	-0,029602192	0,029602192		
27	90	1,467847158	0,928927128	0,928571429	0,000355699	0,000355699		
28	97	2,120223672	0,983006406	0,964285714	0,018720692	0,018720692		

## Lampiran 46

### UJI PERBEDAAN RATA-RATA (*t-test*)

#### T-Test

Untuk mengetahui keefektifan media microsoft sway berbantuan video terhadap hasil belajar dapat dianalisis menggunakan rumus:

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

(Sugiyono 2016: 274)

Keterangan:

Dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$

$\bar{x}_1$  = rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$  = rata-rata sampel 2

$S_1$  = simpangan baku sampel 1

$S_2$  = simpangan baku sampel 2

$s_1^2$  = varians sampel 1

$s_2^2$  = varians sampel 2

$r$  = korelasi dua sampel

$N$  = jumlah sampel

#### Kriteria:

Apabila  $t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$  atau  $-t \text{ hitung} \geq -t \text{ tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Apabila  $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$  atau  $-t \text{ hitung} \leq -t \text{ tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Hasil dari uji perbedaan rata-rata disajikan pada tabel berikut.

**Hasil dari uji perbedaan rata-rata *Pretest* dan *Posttest* (*t-test*):**

$s_1^2$	267,8134921
$s_2^2$	115,2314815
$S_1$	16,37
$S_2$	10,73
R	1,205426154
T	9,21258
N	28
Db	27
Tabel t	2,004879
Kriteria	Ha diterima

**Perhitungan:**

Data	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	A	Db	Keterangan
<i>Pretest</i>	9,21258	2,052	5%	27	Ha diterima
<i>Posttest</i>					

**Perhitungan rumus:**

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

$$t = \frac{51,46 - 74,25}{\sqrt{\frac{267,81}{28} + \frac{115,231}{28} - 1,21 \left( \frac{16,37}{\sqrt{28}} + \frac{74,25}{\sqrt{28}} \right)}}$$

$$t = \frac{22,79}{\sqrt{2,47}} = 9,212$$

## Lampiran 47

### UJI PENINGKATAN RATA-RATA (*N-GAIN*)

#### Rumus:

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

Hake (dalam Kadir, 2019: 319)

Kriteria interpretasi indeks gain menurut Lestari (2017: 235) sebagai berikut:

#### Kriteria:

**Tabel 3.14** Interpretasi Indeks *Gain*

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

#### Hasil Uji Peningkatan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*:

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Score <i>N-Gain</i>	Kriteria
1	C1	27	53	0,36	Sedang
2	C2	27	57	0,41	Sedang
3	C3	30	57	0,39	Sedang
4	C4	30	63	0,47	Sedang
5	C5	37	63	0,41	Sedang
6	C6	37	63	0,41	Sedang
7	C7	37	67	0,48	Sedang
8	C8	40	70	0,50	Sedang
9	C9	43	70	0,47	Sedang
10	C10	43	70	0,47	Sedang
11	C11	43	70	0,47	Sedang
12	C12	43	73	0,53	Sedang
13	C13	47	73	0,49	Sedang
14	C14	50	73	0,46	Sedang
15	C15	50	73	0,46	Sedang
16	C16	53	73	0,43	Sedang
17	C17	57	77	0,47	Sedang

18	C18	57	77	0,47	Sedang
19	C19	57	80	0,53	Sedang
20	C20	60	80	0,50	Sedang
21	C21	60	83	0,58	Sedang
22	C22	63	83	0,54	Sedang
23	C23	63	86	0,62	Sedang
24	C24	70	86	0,53	Sedang
25	C25	73	86	0,48	Sedang
26	C26	77	86	0,39	Sedang
27	C27	80	90	0,50	Sedang
28	C28	87	97	0,77	Tinggi

**Perhitungan Rumus:**

$$N-gain = \frac{\text{skor rata-rata posttest} - \text{skor rata-rata pretest}}{SMI - \text{Pretest}}$$

$$N-gain = \frac{74,25 - 51,46}{100 - 51,46}$$

$$N-gain = \frac{22,79}{48,54}$$

$$N-gain = 0,46946$$

**Kesimpulan:**

Rata-rata pretest	Rata-rata Posttest	Selisih rata-rata	N-Gain	Kriteria
51,46428571	74,25	22,79	0,46946	SEDANG

## Lampiran 48

### ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP DESAIN MEDIA MICROSOFT SWAY BERBANTUAN VIDEO MATERI FAKTOR- FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN DI INDONESIA KELAS V PADA SAAT UJICOBA PRODUK

#### A. Identitas Penilai

Nama :

NIP :

Instansi :

#### B. Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak pada kolom yang telah disediakan.
2. Dimohon Bapak.Ibu membaca beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *checklist* (√) pada kolom Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak dimohon untuk memberikan catatan untuk memperbaiki bahan ajar Persentase skor sebagai berikut pada muatan IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

#### C. Lembar Penilaian

No	Pertanyaan	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI,KD, dan Indikator				
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video cukup lengkap				
4.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video mudah dipahami				
5.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator dan materi yang disajikan				
6.	Tampilan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menarik belajar				
7.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dimengerti				

8.	Isi video sesuai dengan materi pembelajaran				
9.	Gambar dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terlihat jelas				
10.	Teks dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terbaca dengan jelas				
11.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami				
12.	Media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata				
13.	Media pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok				
14.	Media pembelajaran mudah di akses				
15.	Penggunaan media pembelajaran meningkatkan minat belajar				

#### D. Saran dan komentar

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

Purbalingga,

2021

Guru Kelas V



Nisa Azmillah S.Pd

NIP. 199201272019032010

## HASIL ANGKET TANGGAPAN GURU PADA UJI COBA KELOMPOK KECIL

### INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY* BERBANTUAN VIDEO PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN BANGSA INDONESIA DAN UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM MEMPERTAHANKAN KEDAULATANNYA

#### A. Identitas Penilai

Nama : Fajar Ayu Sahputri  
NIP : -  
Instansi : Guru kelas VA

#### B. Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Dimohon ibu membaca beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *checklist* (✓) pada kolom Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk memperbaiki bahan ajar Persentase skor sebagai berikut pada muatan IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
4. Skor penilaian:
  - SB : Sangat Baik = Skor 4
  - B : Baik = Skor 3
  - C : Cukup = Skor 2
  - K : kurang = Skor 1

#### C. Lembar Penilaian

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SB	B	C	K
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI,KD, dan Indikator	✓			
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
3.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video cukup lengkap	✓			
4.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video mudah dipahami	✓			



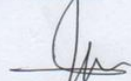
5.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator dan materi yang disajikan	✓			
6.	Tampilan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menarik belajar	✓			
7.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dimengerti	✓			
8.	Isi video sesuai dengan materi pembelajaran	✓			
9.	Gambar dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terlihat jelas	✓			
10.	Teks dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terbaca dengan jelas	✓			
11.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami	✓			
12.	Media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata	✓			
13.	Media pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok	✓			
14.	Media pembelajaran mudah di akses	✓			
15.	Penggunaan media pembelajaran meningkatkan minat belajar	✓			

**D. Saran dan komentar**

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

Purbalingga, 31 Mei 2021

Guru kelas V



Fajar Ayu Saputri, S.Pd

**HASIL ANGKET TANGGAPAN GURU PADA UJI COBA KELOMPOK  
BESAR**

**ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP DESAIN MEDIA  
MICROSOFT SWAY BERBANTUAN VIDEO MATERI FAKTOR-  
FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN DI INDONESIA KELAS  
V PADA SAAT UJICOPA PRODUK**

A. Identitas Penilai

Nama : Nisa Azmillah  
NIP : 199201272019032010  
Instansi : SDN 01 Babakan

B. Petunjuk pengisian:

4. Isilah identitas Ibu pada kolom yang telah disediakan.
5. Dimohon Bapak.Ibu membaca beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *cheklist* (√) pada kolom Ya/Tidak yang telah disediakan.
6. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan bahan ajar Persentase skor sebagai berikut pada muatan IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

C. Lembar Penilaian

No	Pertanyaan	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI,KD, dan Indikator	√			
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			
3.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video cukup lengkap	√			
4.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video mudah dipahami	√			
5.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator dan materi yang disajikan	√			
6.	Tampilan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menarik belajar	√			

7.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dimengerti	√			
8.	Isi video sesuai dengan materi pembelajaran	√			
9.	Gambar dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terlihat jelas	√			
10.	Teks dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terbaca dengan jelas	√			
11.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami	√			
12.	Media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata	√			
13.	Media pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok	√			
14.	Media pembelajaran mudah di akses	√			
15.	Penggunaan media pembelajaran meningkatkan minat belajar	√			

#### D. Saran dan komentar

Media yang digunakan menarik tetapi tidak melupakan konten pembelajaran. Penyampaian ki kd dan tujuan pembelajaran sangat jelas. Untuk media kartu gambar bisa diperbesar supaya lebih mudah dibaca.

Keterangan: Angket tanggapan guru diisi melalui google form

## Lampiran 49

### ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY* BERBANTUAN VIDEO PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN BANGSA INDONESIA DAN UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM MEMPERTAHANKAN KEDAULATANNYA

#### A. Identitas Penilai

Nama :

No Urut :

Kelas :

#### B. Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas dan kelas pada kolom yang telah disediakan
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian beri tanda *checklist* (✓) pada jawaban Ya/Tidak pada kolom yang telah disediakan.

#### C. Lembar Penilaian

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
18.	Tampilan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menarik belajar.		
19.	Isi video sesuai dengan materi pembelajaran		
20.	Gambar dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terlihat jelas.		
21.	Teks dalam media pembelajaran media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terbaca dengan jelas.		
22.	Media pembelajaran media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.		
23.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dimengerti.		
24.	Media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.		
25.	Penggunaan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video meningkatkan minat belajar.		
26.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video cukup lengkap.		

27.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video mudah dipahami.		
28.	Menambah wawasan materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		
29.	Latihan soal yang ada dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video mudah dipahami.		
30.	Latihan soal yang ada dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menumbuhkan kemampuan berfikir.		
31.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami.		
32.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.		
33.	Istilah yang digunakan bisa dimengerti.		
34.	Kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menarik dan menyenangkan		

A. Saran dan komentar

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

Purbalingga,

2021

Siswa

.....

**HASIL ANGKET TANGGAPAN SISWA PADA UJI COBA  
KELOMPOK KECIL**

**INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN SISWA**  
**TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY* BERBANTUAN VIDEO PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN BANGSA INDONESIA DAN UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM MEMPERTAHANKAN KEDAULATANNYA**

**A. Identitas Peneliti**  
 Nama : NP  
 No Urut : 12  
 Kelas : 5A

**B. Petunjuk pengisian:**

1. Isilah identitas dan kelas pada kolom yang telah disediakan
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian beri tanda *checklist* (✓) pada jawaban Ya/Tidak pada kolom yang telah disediakan.

**C. Lembar Penilaian**

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menarik belajar.	✓	
2.	Isi video sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
3.	Gambar dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terlihat jelas.	✓	
4.	Teks dalam media pembelajaran media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terbaca dengan jelas.	✓	
5.	Media pembelajaran media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	✓	
6.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dimengerti.	✓	
7.	Media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	✓	
8.	Penggunaan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video meningkatkan minat belajar.	✓	

9.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video cukup lengkap.	✓	
10.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video mudah dipahami.	✓	
11.	Menambah wawasan materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	✓	
12.	Latihan soal yang ada dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video mudah dipahami.	✓	
13.	Latihan soal yang ada dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menumbuhkan kemampuan berfikir.	✓	
14.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami.	✓	
15.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	✓	
16.	Istilah yang digunakan bisa dimengerti.	✓	
17.	Kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menarik dan menyenangkan	✓	

**D. Saran dan komentar**

Bisa membuat kita paham latihan soal

Purbalingga, 3 Mei 2021  
Siswa

Naala P

**HASIL ANGKET TANGGAPAN SISWA PADA UJI COBA  
KELOMPOK BESAR**

**ANGKET TANGGAPAN SISWA  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY*  
BERBANTUAN VIDEO PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI  
FAKTOR-FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN BANGSA  
INDONESIA DAN UPAYA BANGSA INDONESIA DALAM  
MEMPERTAHANKAN KEDAULATANNYA**

D. Identitas Penilai

Nama : TANR  
No Urut : 26  
Kelas : 5

E. Petunjuk pengisian:

3. Isilah identitas dan kelas pada kolom yang telah disediakan
4. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian beri tanda *checklist* (√) pada jawaban Ya/Tidak pada kolom yang telah disediakan.

F. Lembar Penilaian

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menarik belajar.	√	
2.	Isi video sesuai dengan materi pembelajaran	√	
3.	Gambar dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terlihat jelas.	√	
4.	Teks dalam media pembelajaran media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video dapat terbaca dengan jelas.	√	
5.	Media pembelajaran media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	√	
6.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dimengerti.	√	
7.	Media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	√	
8.	Penggunaan media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video meningkatkan minat belajar.	√	



9.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video cukup lengkap.	√	
10.	Materi dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video mudah dipahami.	√	
11.	Menambah wawasan materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	√	
12.	Latihan soal yang ada dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video mudah dipahami.	√	
13.	Latihan soal yang ada dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menumbuhkan kemampuan berfikir.	√	
14.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami.	√	
15.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	√	
16.	Istilah yang digunakan bisa dimengerti.	√	
17.	Kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>microsoft sway</i> berbantuan video menarik dan menyenangkan	√	

#### B. Saran dan komentar

Saya suka belajar menggunakan *microsoft sway* mudah di pahami peljarannya

Keterangan: Angket tanggapan guru diisi melalui google form

## Lampiran 50

## SURAT TUGAS AHLI MATERI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019  
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: [fip@mail.unnes.ac.id](mailto:fip@mail.unnes.ac.id)

SURAT TUGAS  
 Nomor : 5108/UN37.1.1/BP/2021

Dekan FIP Universitas Negeri Semarang memberi tugas kepada Saudara yang tersebut di bawah ini:

Nama : Drs. Sukarjo, M. Pd.  
 NIP : 195612011987031001  
 Pangkat dan golongan : Penata Tk. I - III/d  
 Jabatan : Reviewer

sebagai *reviewer* penelitian mahasiswa atas nama **Irma Nur Khasanah** NIM 1401417233 dengan judul penelitian: "Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Sway Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SD N 1 Babakan Purbalingga".

Surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab, apabila telah selesai melaksanakan tugas harap memberikan laporan kepada Dekan FIP.

29 Maret 2021  
 Dekan FIP  
  
 Dr. Edy Purwanto, M. St.  
 NIP. 196301211987031001

Tembusan:

1. Kajur. Pendidikan Guru Sekolah Dasar;  
 Universitas Negeri Semarang



## Lampiran 51

## SURAT TUGAS AHLI MEDIA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019  
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: [fip@mail.unnes.ac.id](mailto:fip@mail.unnes.ac.id)

SURAT TUGAS  
 Nomor : 5107/UN37.1.1/BP/2021

Dekan FIP Universitas Negeri Semarang memberi tugas kepada Saudara yang tersebut di bawah ini:

Nama : Dr. Kustiono, M.Pd.  
 NIP : 196303071993031001  
 Pangkat dan golongan : Penata - III/c  
 Jabatan : Reviewer

sebagai *reviewer* penelitian mahasiswa atas nama **Irma Nur Khasanah** NIM 1401417233 dengan judul penelitian: "Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Sway Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SD N 1 Babakan Purbalingga".

Surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab, apabila telah selesai melaksanakan tugas harap memberikan laporan kepada Dekan FIP.



Tembusan:  
 1. Kajur. Kurikulum & Teknologi Pendidikan;  
 Universitas Negeri Semarang



## Lampiran 52

## SURAT IJIN OBSERVASI SDN 01 BABAKAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019  
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: [fip@mail.unnes.ac.id](mailto:fip@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/37031/UN37.1.1/PG/2020  
 Hal : Permohonan Izin Observasi

28 Desember 2020

Yth. Kepala Sekolah  
 SD N 1 BABAKAN

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Irma Nur Khasanah  
 NIM : 1401417233  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1  
 Semester : Genap  
 Tahun akademik : 2020/2021  
 Topik observasi : Observasi Identifikasi Masalah Skripsi

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin observasi untuk penelitian awal skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 1 Januari 2021 - 31 Januari 2021.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,  
 Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
 NIP 197701262008121003

Tembusan:  
 Dekan FIP;  
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 773 928 254 7

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-12-28 8:16:35)

## Lampiran 53

## SURAT IJIN MELAKUKAN PENELITIAN

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b> Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019 Laman: <a href="http://fip.unnes.ac.id">http://fip.unnes.ac.id</a> , surel: <a href="mailto:fip@mail.unnes.ac.id">fip@mail.unnes.ac.id</a>
---	---

---

Nomor	: B/6902/UN37.1.1/PG/2021	01 Mei 2021
Hal	: Izin Penelitian	

Yth. Kepala Sekolah  
SDN 01 BABAKAN

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Irma Nur Khasanah
NIM	: 1401417233
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Semester	: Genap
Tahun akademik	: 2020/2021
Judul	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSOFT SWAY BERBANTUAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD N 1 BABAKAN PURBALINGGA

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu Januari s.d Juni.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

  
 n.n. Dekan FIP  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,  
 Fatmahanadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
 NIP.197701202008121003

Tembusan:  
Dekan FIP;  
Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 177 928 424 7 Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2021-05-03 17:40:33)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019  
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: [fip@mail.unnes.ac.id](mailto:fip@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/6902/UN37.1.1/PG/2021  
 Hal : Izin Penelitian

01 Mei 2021

Yth. Kepala Sekolah  
 SDN 01 BABAKAN

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Irma Nur Khasanah  
 NIM : 1401417233  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1  
 Semester : Genap  
 Tahun akademik : 2020/2021  
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
 MICROSOFT SWAY BERBANTUAN VIDEO UNTUK  
 MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN  
 PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD N 1 BABAKAN  
 PURBALINGGA

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu Januari s.d Juni.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Tembusan:  
 Dekan FIP;  
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 177 928 424 7

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2021-05-03 17:40:33)

## Lampiran 54

## SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA  
 KORWILCAM DINDIKBUD PURBALINGGA  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BABAKAN**  
 Alamat Desa Babakan, Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga 5337

**SURAT KETERANGAN TANDA BUKTI PENELITIAN**

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sutaryo, S.Pd.SD  
 NIP : 196106091982011004  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SD Negeri 1 Babakan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswa di bawah ini:

Nama : Irma Nur Khasanah  
 NIM : 1401417233  
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Pada bulan Januari s.d Juni mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian skripsi di kelas V SD Negeri 1 Babakan Kota Purbalingga.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Purbalingga, 24 Mei 2021



Sutaryo, S.Pd.SD

NIP: 196106091982011004



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA  
KORWILCAM DINDIKBUD KALIGONDANG  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SINDURAJA**  
Desa Sinduraja, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga 53391

**SURAT KETERANGAN TANDA BUKTI PENELITIAN**

Nomor: 921.2/A9/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iin Wijanarti  
NIP : 19720315 199703 2 005  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri 1 Sinduraja

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswa di bawah ini:

Nama : Irma Nur Khasanah  
NIM : 1401417233  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Pada Bulan April s.d Bulan Mei mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian di kelas V SD Negeri 1 Sinduraja Kota Purbalingga.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Purbalingga, 31 Mei 2021



Iin Wijanarti, S.Pd  
NIP. 197203151997032005



## Lampiran 55

### DOKUMENTASI

#### 1. Identifikasi Masalah SD Negeri 01 Babakan



#### 2. Uji Coba Soal SD Negeri 01 Sinduraja



#### 3. Uji Coba Produk Kelompok Kecil SD N 01 Sinduraja

##### a. Pembelajaran hari Pertama





b. Pembelajaran hari kedua



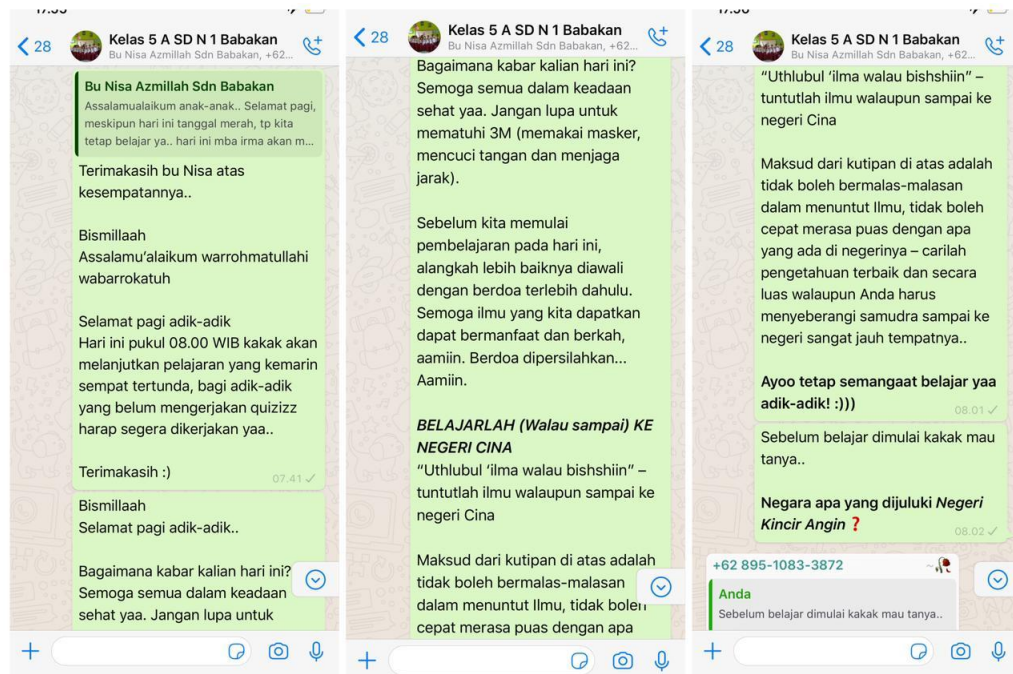
c. Pembelajaran hari ketiga

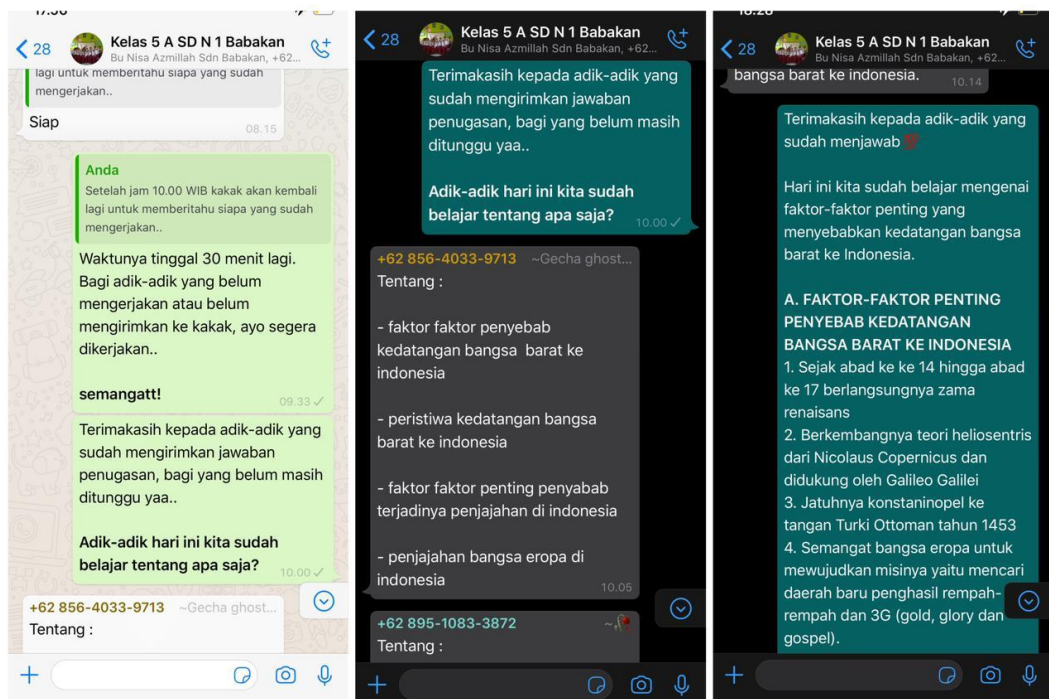


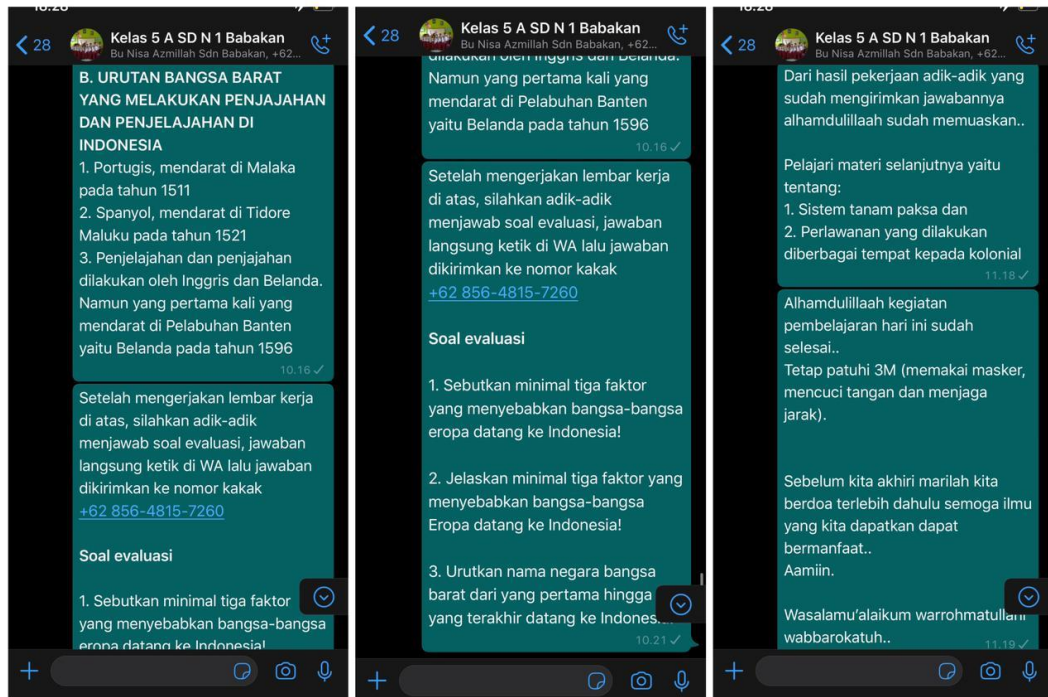


#### 4. Uji Coba Produk Kelompok Besar SD N 01 Babakan

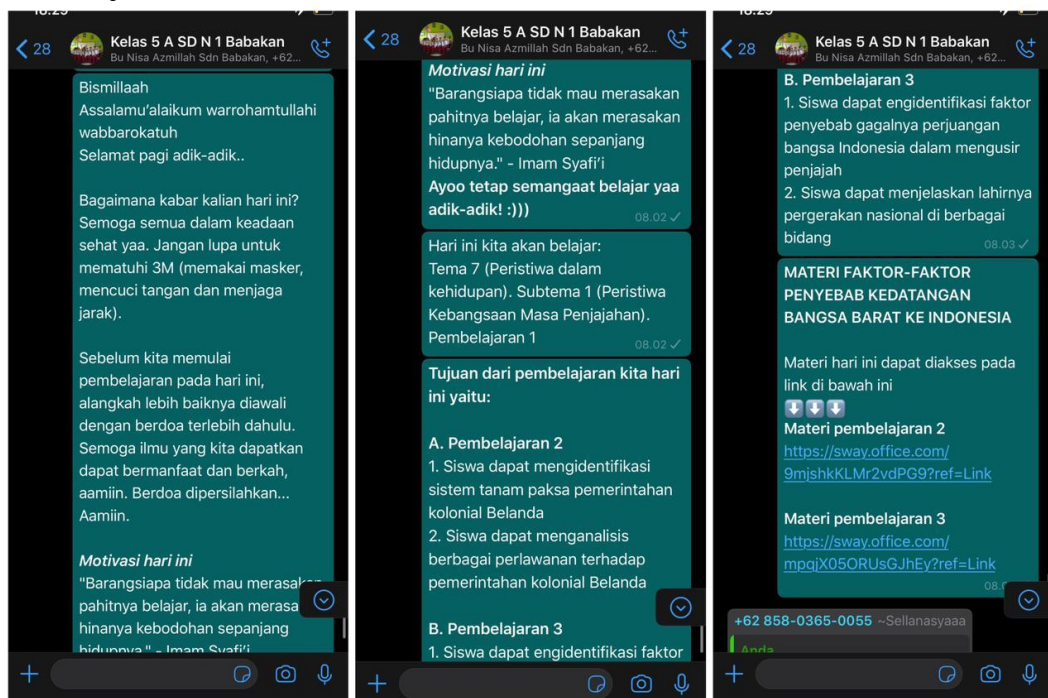
##### a. Pembelajaran hari pertama

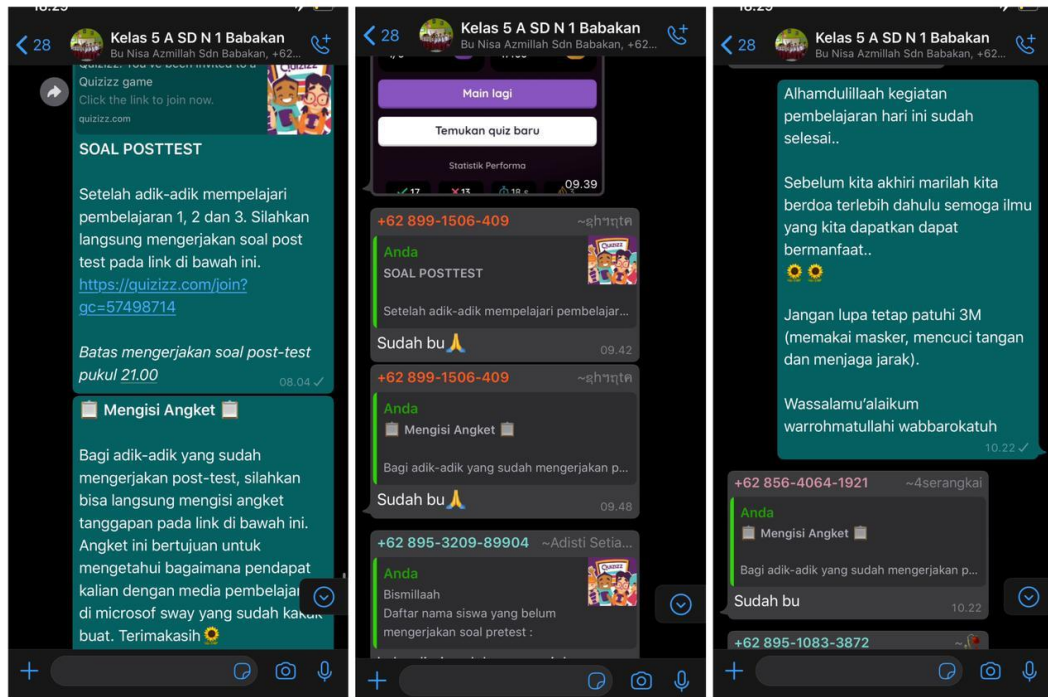






b. Pembelajaran 3 dan 4 di hari kedua





## 5. Mengerjakan *Pretest* dan *Posttest*

### a. *Pretest*

The screenshot shows the Quizizz admin dashboard for a pretest. The dashboard displays a list of student performance reports, including the student's name, score, accuracy percentage, and a button to email the report to the parent.

Student Name	Score	Accuracy (%)	Score	Action
DECINTA	14	47%	8500	Email ke orang tua
Aziz Depril S	13	43%	8400	Email ke orang tua
Afanda Mei s	13	43%	7800	Email ke orang tua
ADI NUR SETIAWAN	12	40%	7300	Email ke orang tua
zahrotul alif azizah	11	37%	7200	Email ke orang tua
Ahmad Sifa	11	37%	7200	Email ke orang tua
adisti setia ningrum*	12	40%	7200	Email ke orang tua
Marsella azari	12	40%	7200	Email ke orang tua

## b. Posttest

The screenshot displays a Quizizz report for a posttest. The interface includes a sidebar with navigation options like 'Buat', 'Cari', 'Kuis', 'Hasil', 'Kelas', 'Pengaturan', and 'Bantuan'. The main content area shows a list of participants with their scores, percentages, and attempt counts.

Peserta	Pertanyaan	Keseluruhan	Topik	Kecepatan	Skor	Aksi
Tania alya nur rahma Upaya 1	✓ 22	✗ 8		73%	13700	Email ke orang tua
Marsella azari pras... Upaya 1	✓ 21	✗ 9		70%	13300	Email ke orang tua
Aryan Hidayat* 2 Percobaan	✓ 19	✗ 11		63%	12100	Email ke orang tua
Zhynta Upaya 1	✓ 20	✗ 10		67%	12000	Email ke orang tua
Ahmad Sifa Upaya 1	✓ 17	✗ 13		57%	11400	Email ke orang tua
Fauzaan Upaya 1	✓ 19	✗ 11		63%	11400	Email ke orang tua

## 6. Siswa Mengerjakan LKPD

### a. LKPD Pembelajaran 1

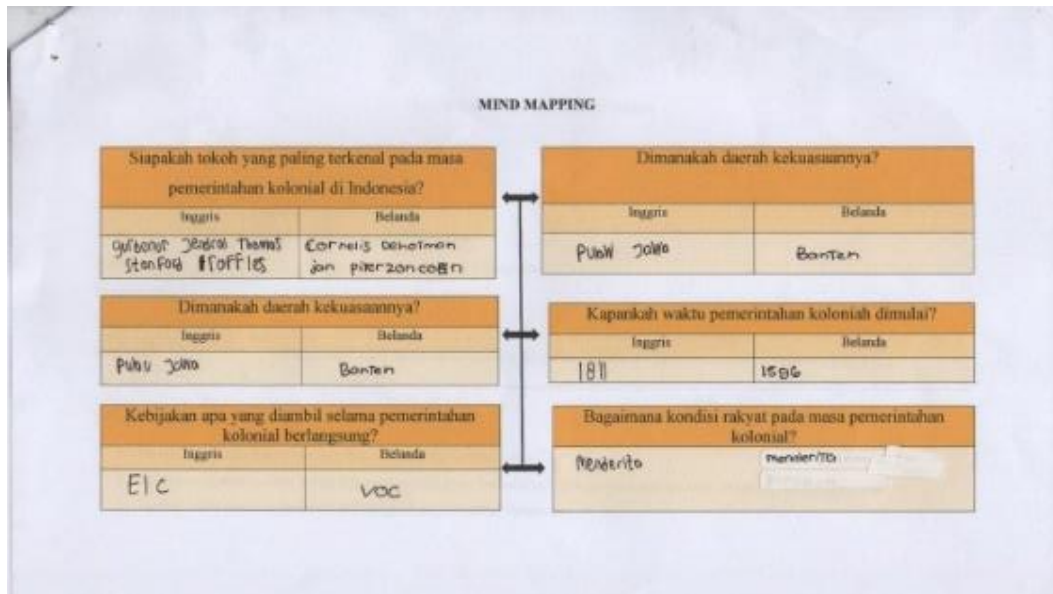
**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Sinduraja  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)  
 Tanggal :  
 Kegiatan : Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dengan mind mapping

Nama NALYA NOLA GAWH 10224  
No

Petunjuk mengerjakan:

1. Mengamati media pembelajaran microsoft sway berbantuan video
2. Setelah mengamati media pembelajaran microsoft sway berbantuan video, siswa membuat mind mapping hasil pengamatan
3. Buatlah mind mapping peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia



b. LKPD Pembelajaran 2

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2**

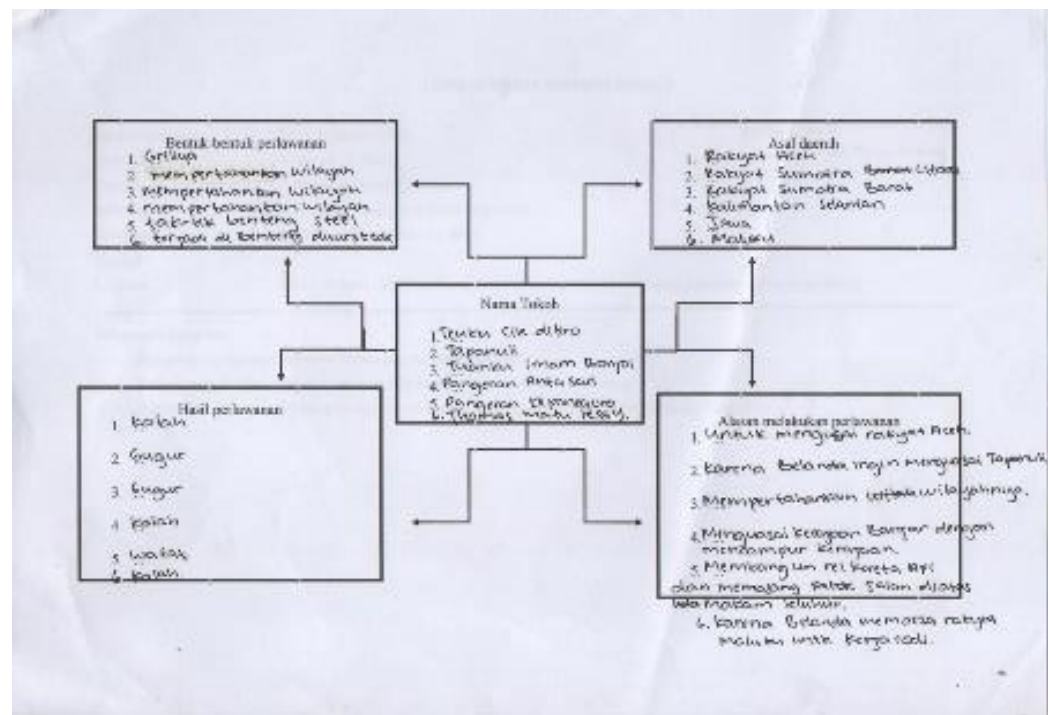
Satuan Pendidikan : SDN 1 SINDURAJA  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
 Tema : 7. Peristiwa Dalam Kehidupan  
 Subtema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan  
 Pembelajaran : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)  
 Tanggal :  
 Kegiatan : Membuat hasil identifikasi mengenai berbagai perlawanan terhadap penjajahan di berbagai daerah

**KARTU KIRI**

Nama : HANUM, WISU, MAU, ANUNG  
No :

Petunjuk mengerjakan:

1. Membaca teks bacaan "Peristiwa Perlawanan terhadap Portugis"
2. Setelah mengamati gambar dan membaca teks bacaan, siswa membuat peta konsep
3. Buatlah peta konsep peta konsep berupa daerah-daerah yang melakukan perlawanan ke bangsa Belanda!





c. LKPD Pembelajaran 3

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 3**

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Babakan	Nama : <u>Widia, Risa, Fauz, Jaeli</u> No : _____
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)	
Tema	: 7. Peristiwa Dalam Kehidupan	
Subtema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan	
Pembelajaran	: 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)	
Tanggal	:	
Kegiatan	: Carilah artikel pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang	

Petunjuk mengerjakan:

1. Mengamati media pembelajaran berbasis microsoft sway berbantuan video tentang faktor gagalnya perjuangan bangsa Indonesia
2. Membaca teks besan faktor gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam menguair penjajah
3. Membaca teks lahirnya organisasi pergerakan nasional di berbagai bidang
4. Carilah artikel mengenai pengaruh dan keberlanjutan keadaan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan pada masa sekarang
5. Jawablah pertanyaan di bawah ini!

<p><b>Pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan bangsa sekarang di bidang pendidikan</b></p> <p>Bidang organisasi-organisasi pengajar dan mahasiswa untuk melawan penjajah contohnya Jakker Sibero dan organisasi Budi Utomo</p>	<p><b>Pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan bangsa sekarang di bidang ekonomi</b></p> <p>Bidang ekonomi: Adanya Tawangan Untuk menarik Atuk Pribumabas yang bebas dari kesengsamaan dan kemiskinan serta meningkatkan bera bidar</p>
<p><b>Pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan bangsa sekarang di bidang politik</b></p> <p>Bidang nasionalisme seperti nasionalisme demokrasi dan Pancasila</p>	<p><b>Pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan bangsa sekarang di bidang sosial dan budaya</b></p> <p>Bidang identitas nasional seperti Penggunaan Nama Indonesia</p>