



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA *MIND
MAPPING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI
SDN SUMBERSUKO KABUPATEN
PROBOLINGGO**

SKRIPSI

Oleh:

**Rosita Ayu Diastari
NIM 190210204264**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JEMBER
2026**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA *MIND
MAPPING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI
SDN SUMBERSUKO KABUPATEN
PROBOLINGGO**

*Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana pada
program studi pendidikan guru sekolah dasar*

SKRIPSI

Oleh:

**Rosita Ayu Diastari
NIM 190210204264**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JEMBER
2026**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA *MIND
MAPPING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI
SDN SUMBERSUKO KABUPATEN
PROBOLINGGO**

SKRIPSI

Oleh:

**Rosita Ayu Diastari
NIM 190210204264**

Dosen Pembimbing 1 : Chumi Zahrotul Fitriyah, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Zetti Finali, S.Pd., M.Pd

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JEMBER
2026**

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, rasa syukur saya persembahkan kepada Allah SWT sang maha pencipta dan mengetahui. Terimakasih atas karunia, jawaban doa, kemudahan, kekuatan, kelancaran, kesehatan, ketenangan, kepada hamba dalam mengerjakan Skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa terlimpahkan kepada yang sangat saya cintai, Nabi Muhammad SAW. Selanjutnya ku persembahkan skripsi ini untuk orang yang selalu memberikan semangat dan ku sayangi:

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta Bapak Mukhtaraji dan Ibu Ani Sulistyowati yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan ketahap ini. Selalu menjadi *support system* mengorbankan segalanya untuk ku, dan selalu memberikan semangat, mengajari untuk selalu bersabar di setiap proses yang dilalui, dan pantang menyerah dalam menggapai target hidup, serta tiada hentinya selalu mendoakan yang terbaik untuk penulis di setiap langkah. Sekali lagi, terimakasih untuk setiap cucur keringat dan kerja keras yang ditukarkan menjadi sebuah nafkah hingga dapat mencapai gelar sarjana ini.
2. Untuk kakakku Muhammad Bayu Prasetyo dan adikku Aldi Agustriyono. Terima kasih sudah menjadi motivasi dan *support system* tenaga maupun doa dalam setiap langkah perjuangan penulis.
3. Bapak dan ibu guru saya sejak TK, SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Terimakasih telah memberikan segenap ilmunya dan mendidik dengan ikhlas, serta penuh kesabaran.
4. Terakhir, terima kasih almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

MOTTO

”Allah SWT tidak membebani seseorang melainkan dengan kesanggupannya”.
(QS. Al-Baqarah: 286)¹

”Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah, kelak diri kita dimana depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Tetap berjuang!”.

”Jangan takut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah”.
(Buya Hamka)²



¹Al Quran QS. Al-Baqarah/2:286, ²Buya Hamka

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosita Ayu Diastari

NIM : 190210204264

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa proposal skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia pada Peserta Didik Kelas IV di SDN Summersuko Kabupaten Probolinggo” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 10 Februari 2026

Yang menyatakan,

Rosita Ayu Diastari

NIM 190210204264

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia pada Peserta Didik Kelas IV di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo.” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Nama Mahasiswa : Rosita Ayu Diastari
NIM : 190210204264
Hari Persetujuan : Selasa
Tanggal Persetujuan : 10 Februari 2026
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Pembimbing

Tanda Tangan

1. Pembimbing Utama

Nama : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd. (.....)
NIP : 19770915 200501 2 001

2. Pembimbing Anggota

Nama : Zetti Finali, S.Pd., M.Pd. (.....)
NIP : 19861023 201504 2 001

Penguji

1. Penguji Utama

Nama : Fajar Surya Hutama, S.Pd., M.Pd. (.....)
NIP : 19870721 201404 1 001

2. Penguji Anggota

Nama : Dyah Ayu Puspitaningrum, S.E., M.Si. (.....)
NIP : 19880920 202521 2 045

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes in IPAS on the topic of Indonesian Cultural Diversity among fourth-grade students at SDN Sumbersuko, Probolinggo Regency, which were caused by the limited variation of learning models and the dominance of conventional teaching methods. This study aimed to examine the effect of the Snowball Throwing cooperative learning model assisted by mind mapping media on students' IPAS learning outcomes. This research employed a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The research subjects consisted of 56 fourth-grade students, with class IVA as the experimental group and class IVB as the control group. Data were collected through tests in the form of pretests and posttests, while data analysis was conducted using the t-test and relative effectiveness analysis. The results showed that the calculated t-value was 4.692, which was greater than the t-table value of 2.004 at a 5% significance level, indicating that the hypothesis was accepted. The relative effectiveness test revealed that the implementation of the Snowball Throwing cooperative learning model assisted by mind mapping media had an effectiveness level of 33.17%. Therefore, it can be concluded that the Snowball Throwing cooperative learning model assisted by mind mapping media has a significant effect on IPAS learning outcomes on the topic of Indonesian Cultural Diversity among fourth-grade students at SDN Sumbersuko, Probolinggo Regency.

Keywords: *IPAS, Learning Outcomes, Mind Mapping, & Snowball Throwing.*

RINGKASAN

“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia pada Peserta Didik Kelas IV di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo”; Rosita Ayu Diastari, 190210204264; 2026: 50 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia pada peserta didik kelas IV. Guru masih menerapkan metode pembelajaran berupa diskusi kelompok, tanya jawab, dan penugasan, sehingga keaktifan peserta didik belum optimal. Selain itu, hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa sebagian masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami materi, karena jumlah materi yang relatif banyak dan kurangnya variasi model pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, dirumuskan masalah penelitian yaitu adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* terhadap hasil belajar IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia pada peserta didik kelas IV SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo?.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo yang berjumlah 56 peserta didik, terdiri atas kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 28 peserta didik. Penentuan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan melalui uji homogenitas dan teknik *random sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest*. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis

menggunakan uji t dan uji keefektifan relatif untuk mengetahui pengaruh serta tingkat efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis, diperoleh nilai t_{hitung} 4,692 dan t_{tabel} 2,004 pada taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak, yang berarti terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil uji keefektifan relatif menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* memiliki tingkat efektivitas sebesar 33,17%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar perlakuan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia pada peserta didik kelas IV SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo.

Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia karena terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan variatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan variabel, materi, atau jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan *mind mapping* sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan variabel, materi, atau jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia pada Peserta Didik Kelas IV di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo*" sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program PGSD FKIP Universitas Jember. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan masukan berbagai pihak, sehingga penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Chumi Zahrotul Fitriyah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing utama dan Ibu Zetti Finali, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing anggota yang selalu bersedia meluangkan waktu dan perhatiannya dengan memberikan masukan dan kritik yang sangat berarti bagi peneliti.
2. Bapak Fajar Surya Hutama, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji utama dan Ibu Dyah Ayu Puspitaningrum, S.E., M.Si. sebagai dosen penguji anggota. Terimakasih atas segala masukan, kritik, saran, dan perhatiannya.
3. Secara khusus, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada seseorang yang istimewa dalam perjalanan ini. Terima kasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu bentuk memantaskan diri. Kehadiran dan semangat yang diberikan menjadi penguat ketika penulis merasa lelah dan ragu. Tanpa banyak kata, namun penuh makna menjadi proses penulis dalam bertumbuh hingga titik ini. Meskipun pada akhirnya kita tidak mengetahui apapun rencana Tuhan di masa depan itu adalah yang paling terbaik.

Jember, 10 Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSEMBAHAN	i
MOTTO	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
ABSTRACT	v
RINGKASAN	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hasil Belajar	5
2.1.1 Pengertian Hasil Belajar	5
2.1.2 Macam-macam Hasil Belajar	5
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	6
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Snowball Throwing</i>	8
2.4 Media <i>Mind Mapping</i>	9
2.4.1 Teori Belajar Pendukung Media <i>Mind Mapping</i>	9
2.4.2 Pengertian <i>Mind Mapping</i>	10
2.4.3 Karakteristik <i>Mind Mapping</i>	11
2.4.4 Cara membuat <i>Mind Mapping</i>	11
2.4.5 Kelebihan dan Kelemahan <i>Mind Mapping</i>	12
2.4.6 Perbedaan <i>Mind Mapping</i> dengan Catatan Biasa	13
2.4.7 Jenis-jenis <i>Mind Mapping</i>	13
2.4.8 Implementasi Media <i>Mind Mapping</i> dalam Pembelajaran Bab 6 Topik Kekayaan Budaya Indonesia	14

2.5 Skenario Pembelajaran	14
2.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan	16
2.7 Kerangka Berpikir Penelitian.....	19
2.8 Hipotesis penelitian.....	21
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Desain Penelitian.....	27
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
3.3 Subjek Penelitian	29
3.4 Variabel Penelitian.....	30
3.5 Definisi Operasional.....	30
3.6 Langkah-langkah Penelitian	31
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	31
3.8 Instrumen Pengembangan Tes	32
3.8.1 Uji Validitas Instrumen.	32
3.8.2 Uji Realibilitas Instrumen.....	34
3.8.3 Indeks Daya Pembeda (IDP) Instrumen	36
3.8.4 Uji Tingkat Kesulitan Tes.....	37
3.9 Teknik Analisis Data.....	39
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Hasil Penelitian.....	41
4.2 Data Penelitian.....	42
4.2.1 Uji Normalitas.....	42
4.2.2 Uji T-Test	43
4.3 Analisis Data Penelitian.....	44
4.3.1 Uji Normalitas.....	44
4.3.2 Uji T-Test	45
4.4 Uji Hipotesis Penelitian.....	46
4.4.1 Hasil Belajar.....	46
4.4.2 Uji Keefektifan Relatif.....	47
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	48
BAB 5. PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54

LAMPIRAN.....57



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Non-Equivalent control</i>	27
Tabel 3.2 Klasifikasi Validitas Instrumen.....	32
Tabel 3.3 Persiapan Analisis Validitas Instrumen	33
Tabel 3.4 Ringkasan Hasil Uji Validitas.....	34
Tabel 3.5 Penafsiran Hasil Uji Coba Reliabilitas.....	36
Tabel 3.6 Kriteria Indeks Daya Pembeda	37
Tabel 3.7 Kriteria Indeks Tingkat kesulitan.....	38
Tabel 3.8 Kriteria Indeks Tingkat kesulitan.....	38
Tabel 3.9 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	40
Tabel 4.1 Hasil Belajar.....	41
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas	42
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji <i>t</i>	43
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	44

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian.....	19
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian.....	31
Gambar 4.1 Diagram Persentase Keefektifan Relatif	48



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Matriks Penelitian.....	57
Lampiran 2. Pedoman Pengumpulan Data.....	59
Lampiran 3. Lembar Hasil Wawancara.....	60
Lampiran 4. Observasi.....	66
Lampiran 5. Nilai PTS IPS Kelas IV.....	67
Lampiran 6. Desain Penelitian dan Uji Homogenitas.....	69
Lampiran 7. Lembar Validasi Produk.....	70
Lampiran 8. Analisis Hasil Validasi Media.....	74
Lampiran 9. Hasil Validasi Instrumen Tes.....	75
Lampiran 10. Analisis Validasi Instrumen Tes.....	78
Lampiran 11. Tabel Uji Validitas Instrumen Tes.....	79
Lampiran 12. Tabel Uji Reliabilitas.....	80
Lampiran 13. Hasil Perhitungan IDP dan IKES.....	82
Lampiran 14. Kisi-kisi Soal Tes.....	83
Lampiran 15. Instrumen Tes.....	87
Lampiran 16. Modul Ajar.....	95
Lampiran 17. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	119
Lampiran 18. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	130
Lampiran 19. Tabel Persiapan Analisis Data Uji <i>t</i>	132
Lampiran 20. Hasil Uji ER.....	133
Lampiran 21. Lembar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	134
Lampiran 22. Surat Izin Uji Coba.....	136
Lampiran 23. Surat Izin Penelitian.....	137
Lampiran 24. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	138
Lampiran 25. Dokumentasi.....	139
Lampiran 26. Biodata Diri.....	143

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini menguraikan: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pada dunia pendidikan yang terus berkembang pesat penting bagi pendidik, calon guru maupun pemangku kepentingan pendidikan untuk memiliki landasan yang kuat mengenai konsep belajar, teori pembelajaran, pendekatan pembelajaran hingga tantangan dan peluang dalam era digital saat ini Setiawan (2025). Pembelajaran adalah proses seseorang belajar atau mengadakan perubahan pada tingkah laku mereka melalui interaksi dengan lingkungan mereka (Paling, Sari, & Bakar, 2023). Secara tidak langsung pengertian tersebut menjelaskan bahwa proses pembelajaran berhasil apabila tujuan pembelajaran berupa hasil belajar dapat tercapai. Agar dapat menggapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, maka seorang guru harus menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan efektif.

Kurikulum sebagaimana dipaparkan dalam Undang–undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 19 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Merdeka. Salah satu karakteristik yang dimiliki oleh Kurikulum Merdeka ialah meningkatkan keseimbangan antara pengembangan *soft skills* dan karakter, fokus pada materi esensial, pembelajaran yang fleksibel. Pengembangan *soft skills* dan karakter ialah melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Fokus pada materi esensial ialah relevansi dan mendalam, sehingga ada waktu cukup untuk membangun kreativitas dan inovasi peserta didik dalam mencapai kompetensi seperti literasi dan numerasi.

Proses pembelajaran bagi seorang guru pasti memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang memilih dan memilah model

pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru. Hal tersebut dapat berdampak dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan peserta didik kelas IV di SDN Sumbersuko dipaparkan beberapa masalah yaitu: (1) metode pengajaran yang diterapkan oleh guru masih menggunakan cara diskusi berkelompok, tanya jawab, dan penugasan dalam permainan; (2) hasil belajar peserta didik kurang memuaskan serta; (3) peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, karena materi yang guru berikan terlalu banyak. Diketahui bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai target yang diinginkan. Hal ini dilihat dari nilai proses pembelajaran peserta didik dari sebagian peserta didik masih belum tuntas mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) peserta didik yang diterapkan di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, diperlukan adanya inovasi dalam penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*, karena model ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, serta melatih keberanian dan kemampuan berpikir kritis, sehingga diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan.

Menurut penelitian Mursid, Suryana, dan Sugianto (2021) penerapan model *snowball throwing* terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 57,60 pada *pretest* menjadi 81,55 pada *posttest*. Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Nur, Afrizah, dan Gumilar (2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, yang dibuktikan dengan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar

88,00, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 72,73. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran perlu mempertimbangkan penerapan model pembelajaran inovatif yang didukung oleh media pembelajaran, serta memperhatikan faktor lain seperti sarana dan prasarana, variasi model pembelajaran, dan lingkungan keluarga peserta didik guna mendukung peningkatan hasil belajar secara optimal.

Buzan (2013:4) menyatakan bahwa *mind mapping* adalah cara untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi dari luar otak. Media *mind mapping* adalah sebuah catatan kreatif yang menarik dan mudah diingat terdiri dari garis, simbol, kata, maupun gambar. Terkait penggunaan media *mind mapping*, informasi yang panjang dapat diubah menjadi diagram warna-warni yang teratur.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dari beberapa hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* dikarenakan dapat membuat peserta didik kreatif dengan membuat *mind mapping*. Peserta didik bebas menggunakan garis lengkung, simbol, kata menggunakan pensil warna maupun spidol. Peserta didik juga dapat menempelkan gambar yang sesuai materi yang dikerjakan. Media *mind mapping* dapat dikatakan efektif, karena dengan *mind mapping* peserta didik tidak perlu menghafal semua materi. Peserta didik hanya perlu memahami kata kunci setiap materi, sehingga peserta didik dapat diingat dengan mudah. *Mind mapping* juga dapat meringkas materi yang banyak menjadi materi yang sedikit, sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi. Jadi selain meringkas *mind mapping* juga dapat membantu peserta didik menjadi lebih kreatif, menghemat waktu, mengingat dengan lebih baik, belajar lebih cepat serta efisien.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan tersebut, maka dilakukanlah penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia pada Peserta Didik Kelas IV di SDN Summersuko Kabupaten Probolinggo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini yakni adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* terhadap hasil belajar IPAS materi kekayaan budaya Indonesia pada peserta didik kelas IV di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* terhadap hasil belajar IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak sebagai berikut.

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam ranah kognitif, yang dapat bermanfaat dan menjadi bekal dalam keberlangsungan hidup yang akan datang.
- b. Bagi guru, dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sebuah rujukan dalam melaksanakan pembelajaran agar pembelajaran yang akan dilakukan menjadi kreatif dan menyenangkan.
- c. Bagi kepala sekolah, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan agar menyelenggarakan proses pembelajaran yang lebih baik dan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya meningkatkan hasil belajar IPAS model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* khususnya di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo.
- d. Bagi peneliti lain, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian sejenis lebih lanjut.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup atau objek yang dijadikan dasar dalam penelitian ini. Teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: (1) hasil belajar; (3) model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*; (4) media pembelajaran *mind mapping*; (5) skenario pembelajaran; (6) penelitian terdahulu yang relevan; (7) kerangka berpikir penelitian; dan (8) hipotesis penelitian.

2.1 Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Unsur utama pada proses pembelajaran adalah penilaian. Penilaian digunakan sebagai alat untuk dapat mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Melalui penilaian hasil belajar peserta didik juga dapat mengetahui kemampuan yang dominan dari tiap peserta didik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam (Putra & Luh, 2020) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dalam sisi guru, tindak mengajar dapat diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dalam sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses pembelajaran. Kompetensi ada pada setiap kurikulum yang berlaku dan juga digunakan di masing-masing sekolah.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mempelajari proses pembelajaran di sekolah meliputi aspek pengetahuan, sikap, keterampilan. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat melalui evaluasi agar mendapatkan bukti sebagai data yang konkrit.

2.1.2 Macam-macam Hasil Belajar

Menurut R. P. Putra (2024), Bloom membagi hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

a. Ranah kognitif

Hasil belajar dalam ranah kognitif adalah hasil perubahan yang terjadi pada

kondisi pengetahuan peserta didik yang berupa kemampuan tertentu melibatkan otak untuk menyelesaikan permasalahan tertentu. Ranah kognitif dalam pembelajaran terdiri dari 6 aspek yaitu sebagai berikut.

- 1) Mengingat (*remembering*) yang biasa disebut C1, yaitu kemampuan untuk mengingat hal-hal yang diajarkan seperti menyebutkan, mendefinisikan, menulis.
- 2) Memahami (*understanding*) yang biasa disebut C2, yaitu kemampuan untuk memahami makna atau arti dari suatu materi tertentu seperti membedakan, memahami contoh, merangkum.
- 3) Menerapkan (*applying*) yang biasanya disebut C3, yaitu kemampuan untuk menerapkan informasi atau segala apapun yang telah dipelajari ke dalam situasi tertentu seperti menggunakan, menjalankan.
- 4) Menganalisis (*analyzing*) yang biasa disebut C4, yaitu kemampuan untuk memahami sesuatu dengan menguraikan dan mencegah ke dalam unsur yang lebih kecil untuk mengenal hubungan, sebab akibat, memecahkan, membedakan, membuat diagram, menjelaskan hubungan.
- 5) Menilai (*evaluating*) yang biasa disebut C5 yaitu kemampuan untuk membuat penilaian dan mengambil keputusan seperti menilai, mempertimbangkan, dan memberikan pendapat.
- 6) Mencipta (*creating*) yang biasa disebut C6 kemampuan untuk memproduksi atau menghasilkan suatu produk baru dengan bentuk berbeda dari sebelumnya, seperti membuat, merancang, dan menyusun.

Kedua aspek pertama yaitu mengingat (C1) dan memahami (C2) termasuk kemampuan berpikir tingkat rendah, sedangkan keempat aspek berikutnya yaitu menerapkan (C3), menganalisis (C4), menilai (C5), dan mencipta (C6) termasuk kemampuan berpikir tingkat tinggi.

2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang dapat menghambat hasil belajar. Agar dapat meminimalisir hasil belajar yang rendah harus mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Gultom, (2023), faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi 2 bagian yakni sebagai berikut.

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik. Faktor ini juga terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor fisiologis dan psikologis.
- 1) Faktor fisiologis adalah faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik peserta didik. Apabila kondisi kesehatan peserta didik terganggu maka akan berdampak pula terhadap hasil belajarnya, seperti buta, lumpuh, mengantuk.
 - 2) Faktor psikologis adalah faktor yang berkaitan dengan psikologis peserta didik seperti kecerdasan peserta didik, minat, bakat, motivasi, dan percaya diri.
- b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik. Adapun yang mencakup faktor eksternal sebagai berikut.
- 1) Faktor keluarga, orang tua adalah sekolah pertama bagi seorang peserta didik pada usia dini. Sebagai orang tua sebaiknya harus selalu memberikan sentuhan pendidikan pada anak, memberikan motivasi dan selalu memberikan dukungan belajar pada peserta didik
 - 2) Faktor sekolah, guru adalah pemegang kendali peserta didik di lingkungan sekolah. Guru harus menjadikan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik bersemangat dalam belajar dan hasil belajar juga memuaskan, selain dari guru faktor dalam lingkungan sekolah juga dapat dilihat dari pergaulan lingkungan teman. Jika memiliki teman yang malas untuk belajar, maka peserta didik tersebut juga dapat terpengaruh untuk malas juga, sehingga hasil belajar menurun. Selain itu, peralatan belajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Jika peralatan belajar memadai, maka hasil belajar juga dapat meningkat begitupun sebaliknya;
 - 3) Faktor masyarakat, faktor dari masyarakat adalah faktor yang sulit dikendalikan, karena lingkungan masyarakat mempunyai pola pikir yang berbeda. Cara agar dapat meminimalisir hal negatif dari faktor lingkungan adalah peran orang tua untuk memilih lingkungan yang baik bagi peserta didik dan dapat memberikan pengaruh positif bagi anak. Contohnya memilih lingkungan agamis untuk bertempat tinggal, sehingga anak dapat mengenal pendidikan agama sejak dini.

Terkait dengan ranah hasil belajar, maka dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik dapat ditekankan pada ranah kognitif saja. Hal ini karena pada ranah kognitif membutuhkan waktu yang relatif singkat, sedangkan jika akan menguji pada ranah afektif dan psikomotorik akan membutuhkan waktu yang panjang. Pengukuran hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif dalam penelitian ini menggunakan tes.

2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik melalui kerja sama kelompok dan aktivitas tanya jawab yang terstruktur, di mana peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai penyusun dan penyampai pertanyaan (Anadia, Syaflin, & Hermansyah, 2023).

Model pembelajaran *snowball throwing*, guru mengarahkan kerjasama peserta didik dalam berkelompok, memberikan tugas yang diberikan kepada masing-masing ketua kelompok dan menginstruksikan mereka untuk mendiskusikan materi tertentu dalam kelompok. Kemudian, ketika masing-masing anggota kelompok menuliskan pertanyaannya, peserta didik menjawab pertanyaan secara bergantian, menarik kesimpulan, evaluasi, dan refleksi. Salah satu keunggulan model ini adalah keberanian untuk bersuara (Lestary dkk., 2023).

2.2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Menurut sherly dan yohanesa (2023), model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu pertama guru menyampaikan materi pembelajaran, membentuk kelompok, dan menunjuk ketua kelompok. Kedua, ketua kelompok kemudian menyampaikan kembali materi kepada anggota kelompok. Ketiga, setiap peserta didik menyusun pertanyaan yang ditulis pada kertas dan dibentuk seperti bola. Keempat, bola tersebut dilempar secara acak kepada peserta didik lain. Kelima, kemudian membuka dan menjawab pertanyaan yang diperoleh. Keenam, kegiatan diakhiri dengan klarifikasi dan evaluasi oleh guru.

2.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick

Model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media tongkat, di mana peserta didik yang memegang tongkat memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari guru atau menyampaikan pendapat (Sultan dkk., 2020). Model ini menuntut kesiapan, keaktifan, dan keberanian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media *question box* sebagai pendukung membantu peserta didik dalam memahami materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan.

Menurut Agustin dkk. (2020) model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan media tongkat sebagai alat bantu untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam model ini, peserta didik yang memegang tongkat diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, atau menjelaskan materi yang telah dipelajari. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dituntut untuk selalu siap, berani, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan.

2.4 Media Mind Mapping

2.4.1 Teori Belajar Pendukung Media Mind Mapping

Teori pendukung media *mind mapping* adalah teori belajar utama yang digunakan sebagai dasar pembelajaran menggunakan media *mind mapping*, yaitu teori sebagai berikut.

a. Teori Ausubel

Teori belajar Ausubel adalah teori yang dapat menjadikan seseorang dapat belajar bermakna. Menurut David P. Ausubel (dalam Basyir & Dinana, 2022) mengklasifikasikan belajar dalam 2 dimensi sebagai berikut.

- 1) Dimensi-1 tentang cara penyajian informasi atau materi kepada peserta didik. Dimensi ini meliputi belajar penerimaan yang menyajikan informasi ke dalam bentuk final dan belajar penemuan yang mengharuskan peserta didik untuk menemukan sendiri sebagian atau seluruh materi yang diajarkan.
- 2) Dimensi-2 tentang cara peserta didik mengaitkan materi yang diberikan

dengan struktur kognitif yang telah dimilikinya. Jika peserta didik dapat menghubungkan atau mengaitkan informasi itu pada pengetahuan yang telah dimilikinya, maka dikatakan terjadi belajar bermakna, tetapi jika peserta didik menghafalkan informasi baru tanpa menghubungkan pada konsep yang telah ada dalam struktur kognitifnya, maka dikatakan terjadi belajar hafalan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diartikan bahwa belajar yang bermakna dapat dilakukan dengan cara menjelaskan hubungan antara konsep-konsep. Teori belajar ini sejalan dengan media *mind mapping*. Media *mind mapping* peserta didik diharuskan menjelaskan hubungan antara konsep-konsep yang digambarkan dalam sebuah *mind mapping*.

b. Teori Belajar Piaget

Skema adalah suatu struktur mental seseorang, agar ia secara intelektual beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Jean Piaget (dalam Wardi, 2018) mengatakan bahwa skema akan beradaptasi dan berubah selama perkembangan kognitif seseorang. Peserta didik membangun sendiri skemanya serta membangun konsep-konsep melalui pengalamannya sendiri. Media *mind mapping* juga menekankan agar peserta didik dapat membangun konsep secara mandiri dengan cara memberi kebebasan kepada peserta didik untuk membuat *mind mappingnya* sendiri.

2.4.2 Pengertian *Mind Mapping*

Mind mapping merupakan salah cara belajar dengan melalui teknik mencatat. Sihombing & Kemala (2023) berpendapat bahwa *mind mapping* merupakan satu teknik mencatat tinggi yang dapat meningkatkan daya ingat. *Mind mapping* memungkinkan penggunaannya melihat gambaran keseluruhan sekaligus detail permasalahan saat bersamaan, seperti membaca sebuah peta. *Mind mapping* menggunakan otak kiri dan kanan anak secara aktif dan bersinergi. Penggunaan gambar dan ilustrasi dalam belajar akan mengaktifkan otak kanan peserta didik dan menyeimbangkan dengan otak kiri. Penggunaan warna mengaktifkan sisi otak kanan peserta didik. Menurut Buzan, (2012) berpendapat bahwa *mind mapping* adalah diagram istimewa menggunakan kedua otak untuk mendapatkan informasi,

cara bekerja otak kanan berkaitan dengan gambar, warna, dan imajinasi, sedangkan otak kiri berkaitan dengan kata, angka, dan logika, sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk mengingat.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah salah satu cara belajar yang berupa kegiatan mencatat dan meringkas secara efektif, kreatif, dan menyenangkan menggunakan fungsi kedua belah otak. Sisi otak kanan dan kiri secara akan berlangsung seimbang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengingat materi. Kombinasi warna, simbol, bentuk dan garis dapat memudahkan otak untuk mengingat informasi yang telah diterima peserta didik.

2.4.3 Karakteristik *Mind Mapping*

Menurut Dayani (2021), terdapat 6 karakteristik pokok dari *mind mapping*, karakteristik tersebut sebagai berikut.

- a. Kertas, menggunakan kertas putih polos berorientasi *landscape*.
- b. Warna, menggunakan spidol warna-warni, karena setiap cabang berbeda warna.
- c. Garis, menggunakan garis lengkung yang bentuknya mengecil dari pangkalnya.
- d. Huruf, pada cabang utama mulai dari *central image* menggunakan huruf kapital, sedangkan pada cabang menggunakan huruf kecil.
- e. *Keyword*, menggunakan kata kunci yang dapat mewakili pesan yang ingin disampaikan.
- f. *Key image*, menggunakan kata gambar yang memudahkan untuk mengingat.

2.4.4 Cara membuat *Mind Mapping*

Bahan yang diperlukan untuk membuat *mind mapping* sangat sederhana, yaitu kertas polos dan bolpoin atau spidol warna-warni. Terdapat 6 langkah-langkah membuat *mind mapping* menurut Susanti (2016) sebagai berikut.

- a. Mulai dari bagian kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. *Mind mapping* dilakukan dari tengah untuk memberikan kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah.
- b. Gunakanlah gambar, karena dapat membantu menggunakan imajinasi. Gambar juga akan membuat tulisan peserta didik lebih menarik dan membantu untuk tetap berfokus.

- c. Gunakanlah warna, karena bagi otak warna dapat menarik seperti gambar. Warna membuat *mind mapping* lebih kreatif dan menyenangkan.
- d. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan menghubungkan cabang-cabang tingkat 2 dan 3 tingkat satu. Otak dapat mengaitkan beberapa hal menjadi satu kesatuan sekaligus. Bila dihubungkan, *mind mapping* akan lebih mudah dipahami.
- e. Buatlah garis melengkung bukan garis lurus, karena garis lurus terlihat lebih membosankan otak. Garis lengkung akan jauh lebih menarik bagi mata.
- f. Gunakanlah satu kata kunci untuk setiap garis.

2.4.5 Kelebihan dan Kelemahan *Mind Mapping*

Menurut Susanti (2016) berpendapat bahwa kelebihan *mind mapping* adalah sebagai berikut.

- a. *Mind mapping* merupakan salah satu cara dirasa dapat lebih cepat untuk mempelajari suatu pokok bahasan.
- b. Dapat digunakan untuk mengorganisasikan berbagai ide-ide gagasan.
- c. Proses menggambar diagram pada *mind mapping* dapat membantu peserta didik memunculkan ide-ide baru.
- d. Diagram yang sudah dibentuk dapat digunakan untuk panduan dalam belajar dan mengingat kembali materi ajar yang telah disampaikan guru.

Selain banyak kelebihan, *mind mapping* juga memiliki beberapa kelemahan. Maulidina (2024) berpendapat bahwa kelemahan *mind mapping* adalah sebagai berikut.

- a. Hanya peserta didik aktif yang terlibat dalam pembuatannya. Jumlah peserta didik yang banyak dan tidak seimbang dengan jumlah guru akan membuat perhatian guru tidak merata. Beberapa peserta didik yang pasif akan terus pasif jika tidak didorong untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memotivasi peserta didik agar dapat terlibat dengan aktif dan menciptakan suasana yang interaktif.
- b. Tidak keseluruhan peserta didik ikut belajar. Peserta didik yang pasif dan tidak terdeteksi oleh guru akan diam, sehingga tidak mendapatkan informasi dari pembelajaran yang dilakukan. Guru perlu meningkatkan perhatiannya secara

merata pada seluruh peserta didik yang terdapat di dalam kelas, sehingga tidak ada lagi peserta didik yang tidak belajar sesuatu yang baru.

Pembelajaran yang diharapkan, guru dapat membantu peserta didik agar kelebihan media *mind mapping* dapat lebih maksimal dan kelemahannya mendapatkan solusi. Seorang guru harus senantiasa membimbing agar peserta didik dapat benar-benar memahami *mind mapping* yang dibuatnya dan lebih terarah dalam proses pengerjaannya.

2.4.6 Perbedaan *Mind Mapping* dengan Catatan Biasa

Adapun perbedaan catatan dalam bentuk *mind mapping* dengan catatan biasa sebagai berikut.

Tabel 2.1 Perbedaan *Mind Mapping* dan Catatan Biasa

Catatan <i>Mind Mapping</i>	Catatan Biasa
Beberapa tulisan, simbol, dan gambar	Hanya berupa tulisan
Warna-warni	Hanya terdapat satu warna
Untuk <i>review</i> ulang memerlukan waktu yang singkat	Untuk <i>review</i> ulang memerlukan waktu yang lama
Waktu yang diperlukan untuk mengingat materi lebih cepat dan efektif	Waktu yang diperlukan untuk mengingat memerlukan waktu yang lama

Sumber: Hakim, (2023)

2.4.7 Jenis-jenis *Mind Mapping*

Mind mapping secara efektif dapat membantu peserta didik untuk mengingat berbagai materi. Semula rumit dan banyak dengan cara sederhana menjadi singkat dan lebih cepat dari sebelumnya. Selain itu ada beberapa jenis-jenis *mind mapping* yakni sebagai berikut.

a. *Mind mapping* silabus

Mind mapping silabus yakni sebuah *mind mapping* yang menerima suatu gambaran yang berhubungan dengan apa yang dikerjakan dan biasanya dikerjakan dengan ukuran besar serta ditempel di dinding.

b. *Mind mapping* bab

Mind mapping bab yakni sebuah *mind mapping* yang dibuat berdasarkan rangkaian bab yang sudah dipelajari sebelumnya. Jenis *mind mapping* ini biasa digunakan untuk meringkas poin-poin penting dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mempermudah untuk mengingatnya.

c. *Mind mapping* paragraf

Mind mapping paragraf yakni sebuah *mind mapping* yang bertujuan untuk memberi informasi secara lengkap dan mendetail dari keterangan setiap bab.

2.4.8 Implementasi Media *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Bab 6 Topik Kekayaan Budaya Indonesia

Penerapan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran memiliki kompetensi yang harus dicapai, antara lain spiritual, sikap, pengetahuan, dan keterampilan, namun penelitian ini hanya akan menguji pada pengetahuan (kognitif). Pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* dilampirkan pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia. Alasan dipilihnya Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia, karena materinya berisi tentang hal-hal yang dilakukan saat wawancara.

Pada muatan IPAS peserta didik diminta untuk mengidentifikasi manfaat pentingnya menjaga kelestarian sumber daya alam (SDA). Hal ini pastinya banyak kesulitan yang belum diketahui oleh peserta didik, sehingga diperlukan kata kunci agar peserta didik lebih cepat mengingat kata-kata sulit tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, maka diimplementasikanlah media *mind mapping* agar peserta didik dapat lebih mudah dalam mengingat kata-kata sulit dan memudahkan peserta didik dalam mencatat dengan lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan *mind mapping* dapat melatih peserta didik menjadi berpengaruh terhadap hasil belajar lebih maksimal.

2.5 Skenario Pembelajaran

Skenario pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* dapat dilihat pada Tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2 Skenario Pembelajaran dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Mind Mapping***Pembelajaran 1 Aktivitas Pembelajaran**

Langkah Pembelajaran	Kelas Kontrol (Ceramah)	Kelas Eksperimen (Mind Mapping)
Kegiatan pendahuluan	Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik untuk menumbuhkan motivasi belajar	Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik untuk menumbuhkan motivasi belajar
Kegiatan inti	Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa materi yang akan dipelajari pada Bab 6 Indonesia Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia menggunakan model pembelajaran kooperatif	Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa materi yang akan dipelajari pada Bab 6 Indonesia Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia dengan menerapkan model kooperatif tipe <i>snowball throwing</i> berbantuan <i>mind mapping</i>
	Guru dan peserta didik membaca materi secara bersama pada buku peserta didik	Guru dan peserta didik membaca materi secara bersama pada buku peserta didik
	Guru menjelaskan kebudayaan Indonesia pada peserta didik	Guru menunjukkan gambar kebudayaan Indonesia yang diaplikasikan dalam bentuk <i>mind mapping</i> , namun pada <i>mind mapping</i> masih banyak kotak yang kosong
	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan tanya jawab	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan tanya jawab
		Guru meminta peserta didik untuk mengisi kotak yang kosong pada media <i>mind mapping</i> secara bergantian
Kegiatan penutup	Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan dan menyimpulkan hasil pembelajaran	Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan dan menyimpulkan hasil pembelajaran

Pembelajaran 2 Aktivitas Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Kelas Kontrol (Ceramah)	Kelas Eksperimen (Mind Mapping)
Kegiatan pendahuluan	Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik untuk menumbuhkan motivasi belajar	Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik untuk menumbuhkan motivasi belajar
Kegiatan inti	Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa materi yang akan dipelajari pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif	Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa materi yang akan dipelajari pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia dengan menerapkan model kooperatif tipe snowball throwing berbantuan media mind mapping
	Guru dan peserta didik membaca materi secara bersama pada buku peserta didik	Guru dan peserta didik membaca materi secara bersama pada buku peserta didik
	Guru menjelaskan kebudayaan Indonesia pada peserta didik	Guru menunjukkan gambar kebudayaan Indonesia yang diaplikasikan dalam bentuk <i>mind mapping</i> , namun pada <i>mind mapping</i> masih banyak kotak yang kosong
	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan tanya jawab	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan tanya jawab
		Guru meminta peserta didik untuk mengisi kotak yang kosong pada media <i>mind mapping</i> secara bergantian
Kegiatan penutup	Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan dan menyimpulkan hasil pembelajaran	Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan dan menyimpulkan hasil pembelajaran

2.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian eksperimental yang dilakukan oleh Musfirah, Muslimin, dan Hermalina (2025) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Kabupaten Soppeng” membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media konkret memberikan pengaruh yang signifikan

terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* melalui pembagian kelas eksperimen dan kontrol, serta pengumpulan data melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil uji *independent sample t test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media konkret berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di Kabupaten Soppeng.

Penelitian yang dilakukan oleh Anadia & Syaflin (2023). dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media Power Point terhadap Hasil Belajar IPA” bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media Power Point terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 1 Pakuan. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design* dengan teknik pengambilan sampel *random sampling*, di mana Kelas VA sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media PowerPoint, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes *essay*, kemudian dianalisis menggunakan uji *t independent sample test*. Hasil analisis menunjukkan nilai sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media Power Point berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa.

Pada penelitian Mursid, (2021) yang dilakukan di MI Al-Mursyid Citeureup Kabupaten Bogor dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar Siswa” membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *snowball throwing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kelas V digunakan sebagai kelas eksperimen dengan penerapan model *snowball throwing* pada pembelajaran IPA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 57,60 mengalami peningkatan menjadi 81,55 pada *posttest*. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil uji *t* yang menunjukkan t_{hitung} sebesar 11,31 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,10 pada taraf signifikansi 5%, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di MI Al-Mursyid.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Nur, (2024) di SMAN 1 Manonjaya dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* dengan *Talking Stick* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik” membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kontrol dengan instrumen tes pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, serta perbedaan peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut diperkuat oleh hasil uji *paired sample t test* dan *independent sample t test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*.

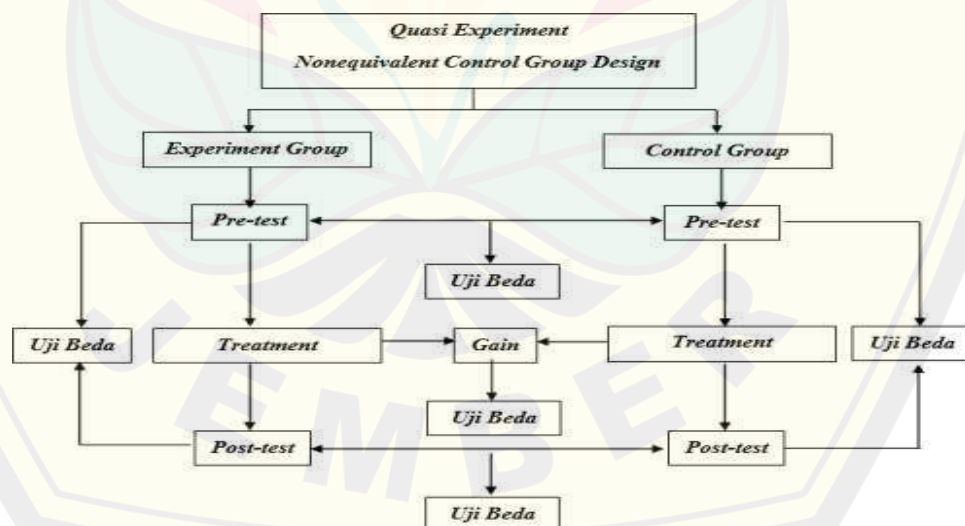
Penelitian yang dilakukan oleh Saodah. & Heryanto., (2024) menjelaskan penerapan model *snowball throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 242 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode quasi *experimental design* dengan jenis *posttest-only design with nonequivalent group*, melibatkan 88 peserta didik sebagai populasi dan 58 peserta didik sebagai sampel yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi, sedangkan analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) dengan nilai t_{hitung} 10,273 lebih besar dari t_{tabel} 1,672, sehingga H_0 ditolak dan H_a

diterima. Temuan ini membuktikan bahwa model *snowball throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 242 Palembang.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lain yang telah dipaparkan terletak pada pemaparan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*. Kelima pemaparan materi pada penelitian terdahulu pada pemaparan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* secara sempurna, sehingga peserta didik hanya perlu memahami, sedangkan pada penelitian ini pemaparan materi dilakukan menyantumkan dengan media yang terbentuk secara tidak sempurna. Pada penelitian yang akan dilakukan peserta didik diminta untuk melengkapi media *mind mapping*, sehingga dapat terbentuk secara sempurna. Pembuatan media *mind mapping* dilakukan secara bergantian antar peserta didik dalam beberapa kelompok kelas, sehingga peserta didik dapat memiliki kesempatan dan peran untuk membuat media *mind mapping*.

2.7 Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan kajian teori, dapat disimpulkan kerangka berpikir terdapat pada bagan di bawah ini.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian

(Diadaptasi dari Hendri Winata, 2014)

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dibuat dalam 3 tahap yaitu kondisi awal, tindakan, dan kondisi akhir. Kondisi awal penelitian ini diawali dengan

wawancara untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas IV SDN Sumbersuko. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa, ada beberapa peserta didik yang kurang antusias dalam belajar, dikarenakan model yang guru ajarkan kurang bervariasi. Berdasarkan hasil dokumentasi diketahui bahwa sebagian nilai peserta didik rendah masih belum mencapai nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Berdasarkan tersebut guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan teknik konvensional, sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Hal itulah yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah.

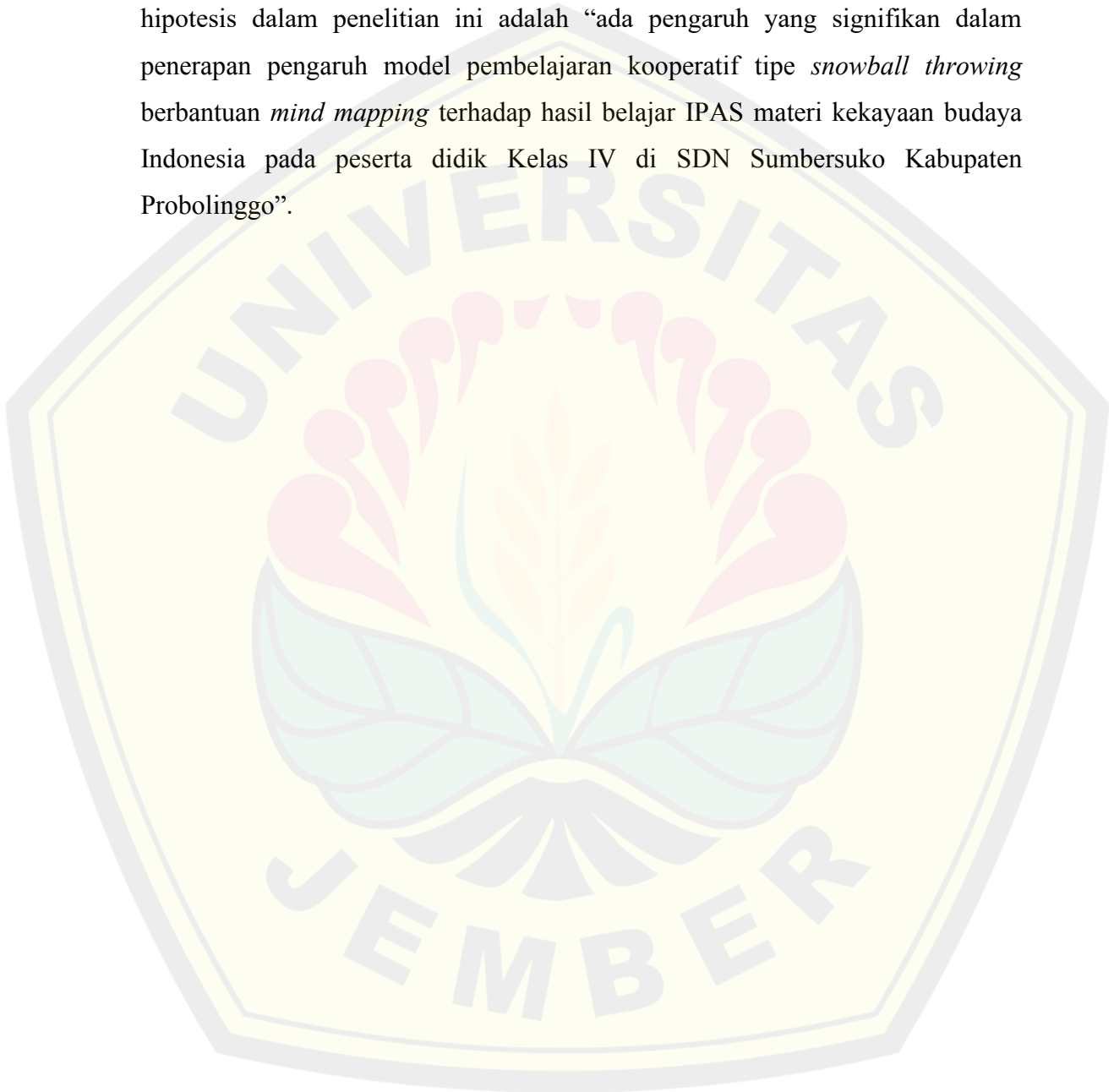
Berdasarkan kondisi yang demikian, maka perlu dilakukan tindakan. Penelitian ini mengambil tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* agar dapat meningkatkan hasil belajar, karena model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* dapat menampilkan unsur warna-warni yang menarik sesuai dengan materi yang diajarkan. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* pada materi kekayaan budaya Indonesia. Diharapkan peserta didik lebih memahami isi materi dan dapat lebih tertarik untuk semangat belajar yang nantinya dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Kelas kontrol dan eksperimen diperlukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* terhadap hasil belajar peserta didik. Pada awal pertemuan, kelas eksperimen dan kontrol diberikan tes awal (*pretest*) dengan alat ukur soal yang sudah divalidasi sebelumnya, kemudian pada pertemuan berikutnya diterapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tanpa media *mind mapping*. Setelah itu, masing-masing kelas diberikan tes (*posttest*) dengan alat ukur soal yang digunakan saat *pretest*. Selisih antara skor hasil *pretest* dengan *posttest* dijadikan acuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* secara statistik yang selanjutnya disebut sebagai hasil belajar. Pada tahap ketiga yaitu tahap akhir, diharapkan dengan menerapkan model

pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan *mind mapping* hasil belajar peserta didik dapat lebih meningkat.

2.8 Hipotesis penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan hasil penelitian yang relevan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar IPAS materi kekayaan budaya Indonesia pada peserta didik Kelas IV di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo”.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan mengenai: (1) desain penelitian; (2) tempat dan waktu; (3) populasi dan sampel penelitian; (4) variabel penelitian; (5) definisi operasional; (6) langkah-langkah penelitian; (7) metode penelitian data; (8) pengembangan kualitas instrument serta (9) teknik analisis data.

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ekperimental semu (*quasi experimental*). Penelitian ekperimental semu (*quasi experimental*) adalah penelitian yang menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk memberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak atau *random*.

Pola yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non equivalent control group design*, yaitu desain kuasi eksperimen yang melihat perbedaan *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kontrol yang tidak dipilih secara *random* (acak). Menurut Artinata & Masyud., (2023), rancangan *non-equivalent control group* sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Non-Equivalent Control*

	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelompok Eksperimen	01	X	02
Kelompok Kontrol	01		02

(Sumber: Masyhud 2021)

Keterangan:

01 = observasi atau tes awal yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum dilakukan perlakuan.

Tes yang dilakukan pada kedua kelompok menggunakan alat atau instrumen yang sama.

X = perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimental.

02 = observasi atau tes akhir yang digunakan sesudah perlakuan. Tes untuk kedua kelompok menggunakan alat atau instrumen.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Pengambilan tempat penelitian dilakukan dengan teknik sampel yang bertujuan (*purposive sampling*) artinya tempat penelitian dengan sengaja dipilih berdasarkan tujuan atau pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam mengambil sampel diantaranya keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga, sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh, karena memiliki tujuan khusus lainnya. Ada tempat yang menjadi penelitian ini adalah SDN Sumbersuko, dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Adanya kesediaan dari pihak sekolah yaitu SDN Sumbersuko untuk menjadikan tempat penelitian.
- b. SDN Sumbersuko memenuhi persyaratan dan layak untuk dilaksanakan penelitian eksperimental, salah satunya dengan memiliki kelas.
- c. Guru kelas IV belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2026, yaitu pada hari Senin, 09 Januari 2026-20 Januari 2026.

Tabel 3. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan Pelaksanaan
1.	Jumat, 9 Februari 2025	<i>Pretest</i> kelas eksperimen
2.	Jumat, 9 Februari 2025	<i>Pretest</i> kelas kontrol
3.	Sabtu, 10 Februari 2025	Pertemuan 1 kelas eksperimen
4.	Senin, 12 Februari 2025	Pertemuan 2 kelas eksperimen
5.	Selasa, 13 Februari 2025	Pertemuan 3 kelas eksperimen
6.	Rabu, 14 Februari 2025	Pertemuan 4 kelas eksperimen
7.	Kamis, 15 Februari 2025	Pertemuan 1 kelas kontrol
8.	Kamis, 15 Februari 2025	Pertemuan 2 kelas kontrol
9.	Sabtu, 17 Februari 2025	Pertemuan 3 kelas kontrol
10.	Senin, 19 Februari 2025	Pertemuan 4 kelas kontrol
11.	Selasa, 20 Februari 2025	<i>Posttest</i> kelas eksperimen
12.	Selasa, 20 Februari 2025	<i>Posttest</i> kelas kontrol

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN Summersuko pada kelas A berjumlah 28 peserta didik dan kelas B berjumlah 28 peserta didik. Terpilihnya kelas IV sebagai subjek penelitian ini berdasarkan informasi guru dan memiliki karakteristik relatif sama saat melakukan pembelajaran matematika, sehingga cocok untuk dijadikan subjek penelitian. Penelitian pengembangan ini menggunakan 2 kelas, sehingga dilakukan menggunakan metode eksperimen. Penentuan kelas eksperimen dan kontrol dengan melakukan uji homogenitas menggunakan nilai ujian tengah semester (UTS) peserta didik dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}} \\
 t &= \frac{69 - 67,96}{\sqrt{\frac{1832,965 + 2086}{56(56-1)}}} \\
 &= \frac{1,04}{\sqrt{\frac{3.918,965}{3.080}}} \\
 &= \frac{1,04}{\sqrt{1,272}} \\
 &= \frac{1,04}{1,127} \\
 &= 0,922
 \end{aligned}$$

Keterangan:

M_1 = rata-rata skor kelompok 1

M_2 = rata-rata skor kelompok 2

x = rata-rata sampel

N = jumlah sampel

Penelitian ini menggunakan 2 kelas, sehingga dilakukan menggunakan metode eksperimen. Penentuan kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan melakukan uji homogenitas menggunakan nilai UTS peserta didik.

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan rumus *independent sampling t* test diperoleh hasil nilai t_{hitung} sebesar 0,922. Hasil yang diperoleh kemudian digabungkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan db 54 adalah 1,673. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,922 < 1,673$), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki varian yang sama menunjukkan bahwa keduanya homogen. Tempat penelitian yang digunakan yaitu di SDN Summersuko. Waktu pelaksanaan dalam penelitian ini yaitu sejak bulan Januari 2026.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu konsep yang dapat didefinisikan dan diukur pengaruhnya serta dibedakan dengan konsep yang lainnya. Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Variabel bebas (X) *mind mapping* pada penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* terhadap hasil belajar IPAS materi kekayaan buaya Indonesia pada peserta didik
- b. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik.

3.5 Definisi Operasional

Definisi oprasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan dan perbedaan penafsiran terkait istilah-istilah dalam judul penelitian. Definisi yang perlu dijelaskan yaitu sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *mind mapping* adalah model pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik sekolah dasar dengan melibatkan kerja sama dalam kelompok melalui pertanyaan dari bola kertas. Media *mind mapping* digunakan untuk membantu peserta didik dalam menyusun dan memahami konsep materi

secara visual.

- b. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian ini, yang akan dianalisis adalah hasil belajar peserta didik yang menyangkut ranah kognitif saja yang mencakup kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Pengambilan data hasil belajar kognitif yaitu dengan menghitung selisih skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya topik Kekayaan Budaya Indonesia.

3.6 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Wawancara dilakukan secara struktur sebelum melakukan penelitian untuk mengetahui dan mencari data di awal dengan narasumber wali kelas V.
- b. Dokumentasi daftar presensi dan hasil nilai UTS digunakan untuk keperluan uji homogenitas.
- c. Tes yang digunakan menggunakan soal bertipe objektif atau pilihan ganda dan diberikan saat *pretest* dan *posttest*.

3.8 Instrumen Pengembangan Tes

3.8.1 Uji Validitas Instrumen.

a. Validitas Ahli

Uji validitas pada instrumen tes digunakan untuk menguji apakah setiap poin soal yang ada di dalam instrumen tes valid atau tidak. Validator uji validasi peneliti ini adalah dosen Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Jember (UNEJ) yakni Bapak Fajar Surya Utama, S.Pd., M.Pd. dan guru kelas IV SDN Sumbersuko Kabupaten Jember yakni Ibu Reni Ria Agustin, S.Pd. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

keterangan:

Valpro = validitas produk

srt = skor riil tercapai

smt = skor maksimal yang dapat dicapai

Hasil nilai yang diperoleh akan diklasifikasikan validitasnya. Pengklasifikasian validitas isi instrumen didasarkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.2 Klasifikasi Validitas Instrumen

Kriteria	Kategori
$80 < Valpro \leq 100$	Sangat layak
$60 < Valpro \leq 80$	Layak
$40 < Valpro \leq 60$	Cukup layak
$20 < Valpro \leq 40$	Kurang layak
$0 < Valpro \leq 20$	Sangat kurang layak

(Sumber: Masyhud 2021)

Berdasarkan hasil validasi oleh kedua validator, maka dilakukan suatu analisis yaitu analisis kelayakan instrumen dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a. Menyiapkan tabel persiapan analisis validitas instrument.

Adapun hasil analisis dari validator terhadap soal berdasarkan angket dapat diamati pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.3 Persiapan Analisis Validitas Instrumen

Nomor Pertanyaan	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Skor Rerata	Nilai Skala 1-100
1	4	4	4	80
2	4	4	4	80
3	4	3	3,5	70
4	3	4	3,5	70
5	4	5	4,5	90
6	4	4	4	80
7	4	5	4,5	90
8	4	5	4,5	90
9	4	4	4	80
Total	35	38	36,5	730

b. Menghitung nilai kelayakan instrumen

Berdasarkan hasil data di atas, selanjutnya dilakukan perhitungan nilai kelayakan instrumen tes yang dapat dihasilkan dengan rumus sebagai berikut.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = Validitas Produk

Srt = Skor rill tercapai

Smt = Skor maksimal yang tercapai (Masyhud, 2021:264)

$$\begin{aligned} Valpro &= \frac{srt}{smt} \times 100 \\ &= \frac{36,5}{45} \times 100 \\ &= 81,1 \text{ (Sangat layak)} \end{aligned}$$

Adapun hasil yang dikonsultasikan menggunakan tabel kriteria uji kelayakan, sehingga ke dalam kategori sangat layak. Oleh karena berada pada rentang skor 81-100. Keputusan dari instrumen tes yang dilakukan dengan memberi skor 1 pada jawaban benar, sedangkan memberi skor 0 pada jawaban yang salah. Uji validitas dilakukan dengan analisis menggunakan rumus korelasi *product moment* dari *Pearson* dapat dilihat pada lampiran H. hasil validitas soal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.4 Ringkasan Hasil Uji Validitas

Nomor Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r-tabel	Keterangan
1	0,257	0,464	0,444	Valid
2	-0,154	-0,263	0,444	Tidak Valid
3	0,769	0,419	0,444	Valid
4	0,576	0,314	0,444	Valid
5	0,470	0,412	0,444	Valid
6	0,548	0,235	0,444	Valid
7	-0,183	-0,395	0,444	Tidak Valid
8	0,548	0,760	0,444	Valid
9	0,654	0,412	0,444	Valid
10	0,636	0,394	0,444	Valid
11	0,414	0,570	0,444	Valid
12	0,665	0,471	0,444	Valid
13	-0,099	-0,224	0,444	Tidak Valid
14	0,845	0,760	0,444	Valid
15	0,578	0,404	0,444	Valid
16	0,603	0,330	0,444	Valid
17	0,734	0,638	0,444	Valid
18	0,206	0,528	0,444	Valid
19	0,117	-0,189	0,444	Tidak Valid
20	0,691	0,634	0,444	Valid
21	0,594	0,471	0,444	Valid
22	0,218	-0,107	0,444	Tidak Valid
23	0,525	0,319	0,444	Valid
24	0,582	0,330	0,444	Valid
25	0,064	0,528	0,444	Valid

Soal dinyatakan valid apabila salah satu perhitungan korelasi item soal dengan skor faktor soal atau dengan skor total menunjukkan nilai lebih tinggi atau sama dengan t_{tabel} pada taraf 0,05. Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui terdapat 5 soal yang dinyatakan tidak valid, sedangkan 20 soal dinyatakan valid. Soal yang dinyatakan tidak valid adalah 2, 7, 13, dan 19, 22. Soal yang dinyatakan tidak valid, maka tidak akan digunakan dalam penelitian.

3.8.2 Uji Realibilitas Instrumen

Uji realibilitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *splithalf* (belah dua). Penelitian ini menggunakan metode *splithalf* (belah dua), karena memiliki soal berjumlah genap. Pelaksanaannya yaitu membagi instrumen penelitian menjadi dua bagian ganjil-genap, kemudian mengkorelasikan jumlah skor bagian ganjil (variabel X) dengan bagian belahan genap (variabel Y) dengan rumus korelasi *Product Moment* (Masyhud, 2021).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi skor soal item ganjil dengan skor soal item genap

X = skor soal item ganjil

Y = skor soal item genap

N = jumlah sampel

Hasil dari korelasi yang sudah didapatkan kemudian diuji dan dianalisis kembali menggunakan rumus *spearman-brown* berikut.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splitalf}}}$$

Keterangan:

R_{11} = koefisien reliabilitas

$r_{xy \text{ splithalf}}$ = hasil korelasi belah dua (Masyhud, 2021: 331)

Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka perhitungan korelasi koefisien skor sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{20(817) - (110)(131)}{\sqrt{[20(722) - (110)^2] \cdot [20(981) - (131)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{16340 - 14410}{\sqrt{[14440 - 12100] \cdot [19620 - 17161]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1930}{\sqrt{[2340] \cdot [2459]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1930}{\sqrt{5754060}}$$

$$r_{xy} = \frac{1930}{2399}$$

$$r_{xy} = 0,80$$

Selanjutnya hasil dari korelasi tersebut diuji dan dianalisis kembali menggunakan rumus *Spearman Brown*.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split - half}}}{1 + r_{xy \text{ split - half}}}$$

$$r_{11} = \frac{2 \times 0,80}{1 + 0,80}$$

$$r_{11} = \frac{1,60}{1,80}$$

$$r_{11} = 0,89$$

Tabel 3.5 Penafsiran Hasil Uji Coba Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
$0,00 < R \leq 0,79$	Tidak Reliabel
$0,80 < R \leq 0,84$	Reliabilitas Cukup
$0,85 < R \leq 0,89$	Reliabilitas Tinggi
$0,90 < R < 1,00$	Reliabilitas Sangat Tinggi

(Sumber: Masyhud, 2021)

Jika dilihat dari hasil koefisien reliabilitas di atas, maka diperoleh angka sebesar 0,80. Kemudian hasil uji reliabilitas tes dapat dilihat dari tabel penafsiran hasil uji coba reliabilitas dan menghasilkan koefisien reliabilitas dengan kategori reliabilitas sangat tinggi.

3.8.3 Indeks Daya Pembeda (IDP) Instrumen

Daya pembeda (*discrimination power*) adalah kemampuan setiap butir instrumen tes yang dikembangkan harus dapat membedakan antara kelompok atas (pandai) dan kelompok bawah (lemah) dalam menjawab butir tes. Cara menghitung daya pembeda pada butir tes yaitu seluruh jawaban peserta didik diurutkan mulai dari lembar jawaban yang diperoleh skor tertinggi sampai dengan perolehan skor terendah. Kemudian lembar jawaban dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah yang sama, yaitu lembar jawaban yang memperoleh skor tinggi dikelompokkan ke dalam kelompok lemah. Setelah itu dibuat tabel distribusi jawaban dari kelompok pandai dan kelompok lemah kemudian dihitung daya pembeda. Perhitungan daya pembeda butir soal tes menggunakan rumus sebagai berikut.

$$IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT + NR}{2}\right)}$$

Keterangan:

IDP = indeks daya pembeda tes

JKT = jawaban benar pada kelompok tinggi

JKR = jawaban benar pada kelompok rendah

NT = jumlah peserta tes pada kelompok tinggi

NR = jumlah peserta tes pada kelompok rendah

Hasil perhitungan IDP tes dapat dikonfirmasi pada Tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Indeks Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Tanda Negatif	Tidak ada daya pembeda
< 0,20	Daya pembeda sangat lemah
0,21–0,40	Daya pembeda lemah
0,41–0,60	Daya pembeda cukup
0,61–0,80	Daya pembeda baik
0,81–1,00	Daya pembeda sangat baik

Sumber: Masyhud, 2021

Berdasarkan tabel kriteria Indeks daya pembeda, dapat disimpulkan bahwa IDP yang didapatkan sebesar 1,93 termasuk klasifikasi daya pembeda sangat baik.

3.8.4 Uji Tingkat Kesulitan Tes

Seberapa sulit setiap butir soal instrumen tes yang digunakan merupakan tingkat kesulitan tes (*level of difficulties*). Perhitungan indeks tingkat kesulitan tes dilakukan dengan tahap mengacu pada rekapitulasi tabel distribusi jawaban kelompok pandai dan rendah. Adapun rumus untuk perhitungan indeks tingkat kesulitan tersebut adalah sebagai berikut.

$$IKES = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\%$$

Keterangan:

IKES = indeks tingkat kesulitan tes

JKT = jawaban benar pada kelompok tinggi

JKR = jawaban benar pada kelompok rendah

NT = jumlah peserta tes kesulitan pada kelompok tinggi

NR = jumlah peserta tes pada kelompok rendah

Klarifikasi perhitungan indeks tingkat kesulitan tes dituangkan pada Tabel 3.7 sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Indeks Tingkat kesulitan

Indeks Tingkat Kesulitan	Klasifikasi
< 20%	Sangat sulit
21%–40,99%	Sulit
41%–60,99%	Sedang
61%–80,99%	Mudah
81%–100%	Sangat Mudah

Sumber: (Masyhud, 2021)

Tabel 3.8 Kriteria Indeks Tingkat Kesulitan

No. Soal	Jawaban Benar Kelompok Tinggi	%	Jawaban Benar Kelompok Rendah	%	Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan	Keterangan
1	7	70	3	30	0,40	50	Baik
3	7	70	4	40	0,30	55	Baik
4	8	80	5	50	0,30	65	Baik
5	6	60	3	30	0,30	45	Baik
6	8	80	5	50	0,30	65	Baik
8	10	100	3	30	0,70	65	Baik
9	6	60	3	30	0,30	45	Baik
10	7	70	4	40	0,30	55	Baik
11	8	80	3	30	0,30	55	Baik
12	8	80	5	50	0,50	65	Baik
14	10	100	3	30	0,30	65	Baik
15	8	80	4	40	0,70	60	Baik
16	9	90	5	50	0,40	70	Baik
17	8	80	1	10	0,70	45	Baik
18	9	90	6	60	0,30	75	Baik
20	9	90	3	30	0,60	60	Baik
21	8	80	5	50	0,30	65	Baik
23	7	70	4	40	0,30	55	Baik
24	9	90	5	50	0,40	70	Baik
25	10	100	5	50	0,50	75	Baik

Suatu butir soal tes dikatakan memenuhi tingkat kesulitan tes apabila memiliki indeks tingkat kesulitan minimal 0,2 dan berada dalam rentang 10%-

90%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut layak digunakan, karena telah memenuhi kriteria instrumen yang baik.

3.9 Teknik Analisis Data

Pengaruh dari strategi pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar peserta didik dapat diketahui menggunakan rumus teknik analisis statistik *t-test* sampel terpisah (Masyhud, 2021). Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t_{test} = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

M_1 = nilai rata-rata kelompok X_1 (kelompok eksperimen)

M_2 = nilai rata-rata kelompok X_2 (kelompok kontrol)

X_1 = deviasi setiap nilai X_1 dari rata-rata X_1

X_2 = deviasi setiap nilai X_2 dari rata-rata X_2

N = banyaknya subjek/sampel penelitian

Hasil analisis *t test* membuktikan terdapat perbedaan atau pengaruh antar variabel satu dengan variabel yang lain, namun belum dapat menunjukkan besarnya keefektifan relatif yang dicapai antar kelompok, sehingga hasil uji *t* harus dilanjutkan dengan uji keefektifan relatif. Adapun rumus uji keefektifan relatif adalah sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER = tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol

MX1 = mean atau rata-rata nilai pada kelompok kontrol

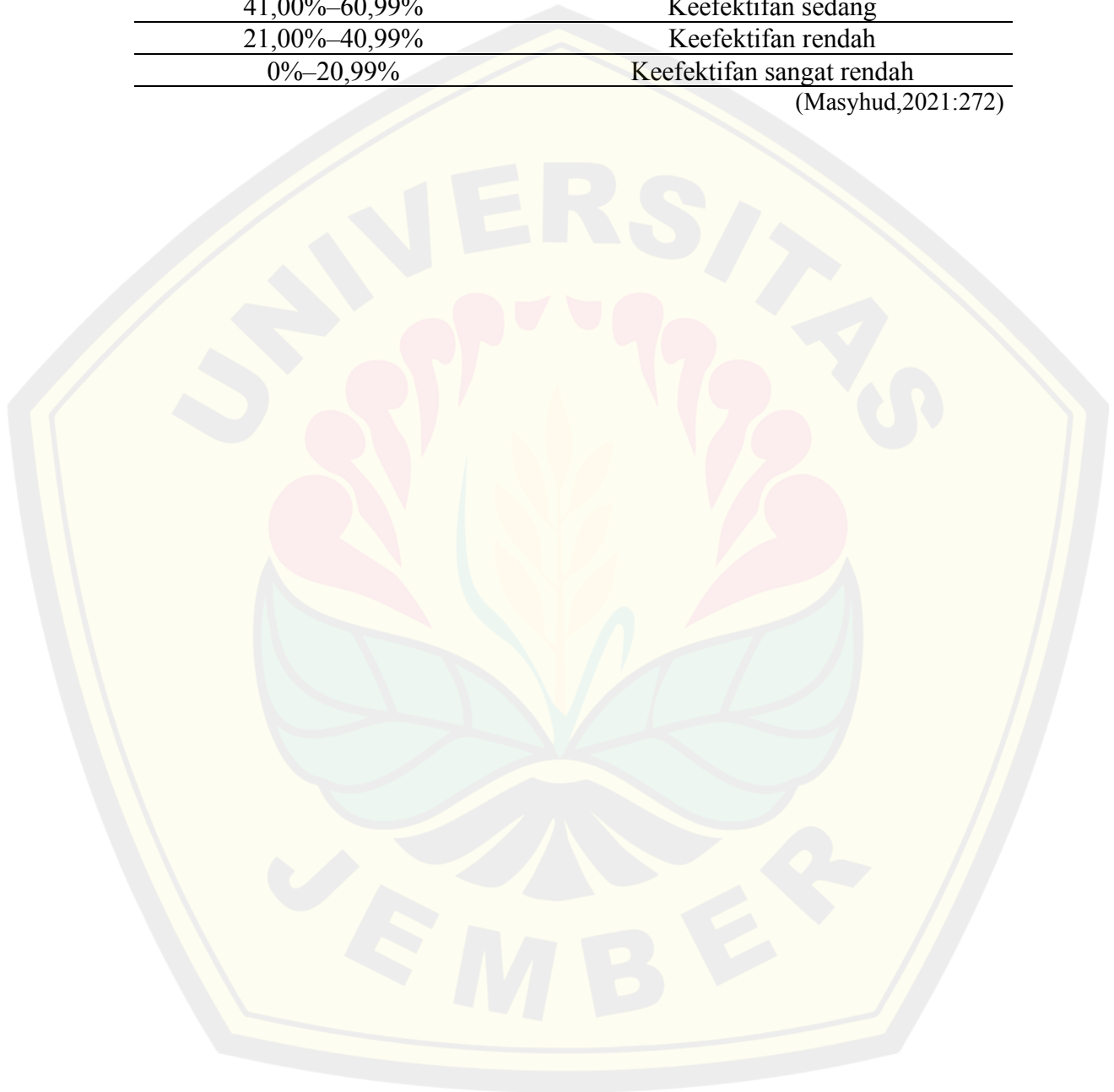
MX2 = mean atau rata-rata nilai pada kelompok eksperimen

Menurut Masyhud (2021:385), hasil keefektifan relatif perlu dicocokkan sesuai kriteria pada tabel 3.9 berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
81,00%–100%	Keefektifan sangat tinggi
61,00%–80,00%	Keefektifan tinggi
41,00%–60,99%	Keefektifan sedang
21,00%–40,99%	Keefektifan rendah
0%–20,99%	Keefektifan sangat rendah

(Masyhud,2021:272)



BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang: (1) pelaksanaan penelitian; (2) data penelitian; (3) analisis data penelitian; (4) uji hipotesis penelitian; (5) pembahasan hasil penelitian.

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SDN Summersuko menggunakan kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB sebagai kelompok kontrol. Hasil belajar pereta didik dari kelas IVA dan IVB selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Belajar

No. Absen	Kelas Kontrol		Beda	Kelas Eksperimen		Beda
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
1.	45	58	13	48	74	26
2.	52	68	16	52	71	19
3.	48	55	7	62	81	19
4.	72	86	14	56	76	20
5.	38	54	16	78	93	15
6.	46	60	14	47	71	24
7.	42	66	24	32	59	27
8.	68	84	16	51	70	19
9.	57	63	6	73	94	21
10.	62	72	10	37	56	19
11.	47	62	15	57	81	24
12.	66	81	15	69	86	17
13.	37	48	11	61	79	18
14.	43	63	20	42	69	27
15.	36	52	16	62	84	22
16.	44	59	15	46	71	25
17.	53	77	24	47	73	26
18.	61	82	21	56	82	26
19.	63	86	23	66	86	20
20.	51	67	16	74	91	17
21.	56	62	6	43	74	31
22.	67	76	9	36	52	16

No. Absen	Kelas Kontrol		Beda	Kelas Eksperimen		Beda
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
23.	42	61	19	41	57	16
24.	62	87	25	74	94	20
25.	51	63	12	52	71	19
26.	46	71	25	71	93	22
27.	32	44	12	61	86	25
28.	74	89	15	46	74	28
Jumlah	1461	1896	435	1540	2148	608
Rata-rata	52,18	67,71	15,54	55,00	76,71	21,71

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen diperoleh skor beda rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 21,71 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh hasil sebesar 15,54 Selisih skor beda kedua kelas tersebut sebesar 6,17. Pada hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mempunyai skor *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan *posttest* kelas kontrol.

4.2 Data Penelitian

4.2.1 Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada analisis data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	
Pretest A (Kontrol)	0,106	28	.200*	0,967	28	0,502	
Posttest A (Kontrol)	0,146	28	0,132	0,956	28	0,279	
Hasil Belajar	Pretest B (Eksperimen)	0,101	28	.200*	0,967	28	0,514
	Posttest B (Eksperimen)	0,113	28	.200*	0,949	28	0,182

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *kolmogorov smirnov* diperoleh skor *pretest* pada kelas kontrol, yaitu sig 0.200 > 0.05 dan skor *posttest*

pada kelas kontrol adalah $\text{sig } 0.132 > 0.05$, sedangkan skor *pretest* eksperimen diperoleh $\text{sig } 200 > 0.05$ dan skor *posttest* kelas eksperimen diperoleh $\text{sig } 0.200 > 0.05$. Perhitungan uji normalitas dengan menggunakan *shapiro wilk* diperoleh skor *pretest* kelas kontrol sebesar $\text{sig } 0.502 > 0.05$ dan skor *posttest* kelas kontrol sebesar $\text{sig } 0.279 > 0.05$, sementara itu *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh $\text{sig } 0.514 > 0.05$ dan *posttest* pada kelas eksperimen sebesar $\text{sig } 0.182 > 0.05$. Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan pada SPSS 25, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki distribusi normal.

4.2.2 Uji T-Test

Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik uji *t*. Perhitungan uji *t* dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dalam proses pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick*. Data yang digunakan untuk uji *t* yaitu selisih antara skor *pretest* dan *posttest* yang dapat diartikan sebagai skor beda kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan nilai ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji *t*

No.	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	x^1	x_1	x_1^2	x^2	x_2	x_2^2
Jumlah	435	0,00	826,96	608	0,00	483,71
Rerata	15,54			21,71		

Data selisih nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelompok, kemudian dihitung menggunakan uji *independent sample t test*, sehingga diperoleh hasil seperti di bawah ini.

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{15,54 - 21,71}{\sqrt{\frac{826,96 + 483,71}{28(28 - 1)}}} \\
 &= \frac{-6,18}{\sqrt{\frac{1.310,68}{756}}} \\
 &= \frac{-7,86}{\sqrt{1,733}} \\
 &= \frac{-7,86}{1,31} \\
 &= \pm 4,692
 \end{aligned}$$

Hasil analisis uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 4,692 dan t_{tabel} sebesar 2,004 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,692 > 2,004$), sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar peserta didik materi kekayaan budaya Indonesia pada peserta didik kelas IV di SDN Sumpusuko Kabupaten Probolinggo.

4.3 Analisis Data Penelitian

4.3.1 Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada analisis data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest A (Kontrol)	0,106	28	.200*	0,967	28	0,502
	Posttest A (Kontrol)	0,146	28	0,132	0,956	28	0,279
	Pretest B (Eksperimen)	0,101	28	.200*	0,967	28	0,514
	Posttest B (Eksperimen)	0,113	28	.200*	0,949	28	0,182

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *kolmogorov smirnov* diperoleh skor *pretest* pada kelas kontrol, yaitu sig $0.200 > 0.05$ dan skor *posttest* pada kelas kontrol adalah sig $0.132 > 0.05$, sedangkan skor *pretest* eksperimen

diperoleh sig $200 > 0.05$ dan skor *posttest* kelas eksperimen diperoleh sig $0.200 > 0.05$. Perhitungan uji normalitas menggunakan *shapiro wilk* diperoleh skor *pretest* kelas kontrol sebesar sig $0.502 > 0.05$ dan skor *posttest* kelas kontrol sebesar sig $0.279 > 0.05$, sementara itu *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh sig $0.514 > 0.05$ dan *posttest* pada kelas eksperimen sebesar sig $0.182 > 0.05$. Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan pada SPSS 25, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki distribusi normal.

4.3.2 Uji T-Test

Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik uji *t*. Perhitungan uji *t* dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dalam proses pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif. Data yang digunakan untuk uji *t* yaitu selisih antara skor *pretest* dan *posttest* yang dapat diartikan sebagai skor beda kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan nilai ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Uji *t*

No.	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	X1	x ₁	x ₁ ²	X2	x ₂	X ₂ ²
Jumlah	435	0,00	826,96	608	0,00	483,71
Rerata	15,54			21,71		

Data selisih nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelompok, kemudian dihitung menggunakan uji *independent sample t test*, sehingga diperoleh hasil seperti di bawah ini.

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}} \\
 &= \frac{15,54 - 21,71}{\sqrt{\frac{826,96 + 483,71}{28(28-1)}}}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{-6,18}{\sqrt{\frac{1.310,68}{756}}} \\
 &= \frac{-7,86}{\sqrt{1,733}} \\
 &= \frac{-7,86}{1,31} \\
 &= \pm 4,692
 \end{aligned}$$

Hasil analisis uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 4,692 dan t_{tabel} sebesar 2,004 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,692 > 2,004$), sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar peserta didik materi kekayaan budaya Indonesia pada peserta didik kelas IV di SDN Sumpersuko Kabupaten Probolinggo.

4.4 Uji Hipotesis Penelitian

4.4.1 Hasil Belajar

Berikut adalah ketentuan uji hipotesis untuk hasil belajar dalam penelitian ini.

Hipotesis Kerja (H_a) = ada pengaruh model kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia pada peserta didik kelas IV di SDN Sumpersuko kabupaten Probolinggo.

Hipotesis Nihil (H_0) = tidak ada pengaruh model kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia pada peserta didik kelas IV di SDN Sumpersuko Kabupaten Probolinggo.

Guna menguji pengaruh yang signifikan, t_{test} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% melalui ketentuan sebagai berikut.

1. Jika $t_{test} > t_{tabel}$ taraf signifikan 5% maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
2. Jika $t_{test} < t_{tabel}$ taraf signifikan 5% maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

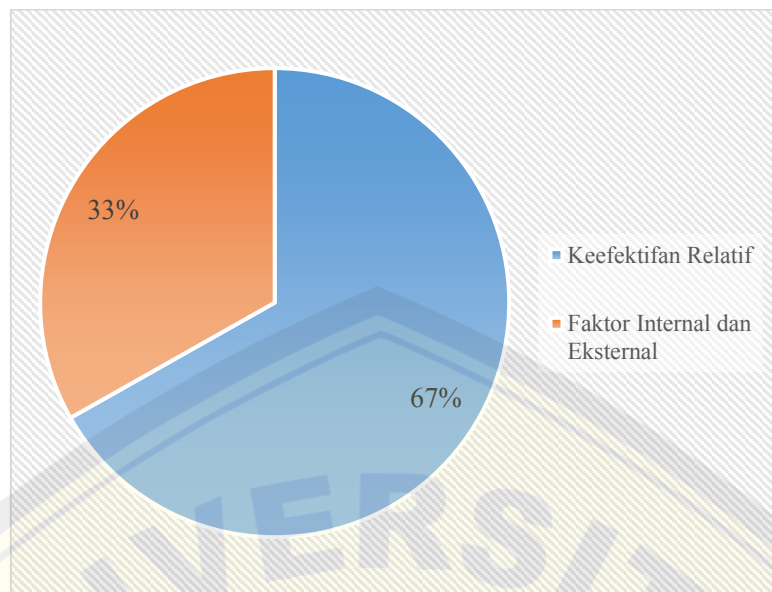
Berdasarkan uji t hasil belajar siswa diperoleh t_{hitung} sebesar 4,692, setelah itu hasil t_{hitung} tersebut dikonsultasikan pada t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan df 54 memiliki angka 2,004. Hasil perhitungan uji t yang telah dilakukan, diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,692 > 2,004$) dengan demikian nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia pada peserta didik kelas IV di SDN Probolinggo.

4.4.2 Uji Keefektifan Relatif

Uji keefektifan relatif digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan relatif terhadap hasil belajar kelas IVA pada materi kekayaan budaya Indonesia yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dan kelas IVB dengan model pembelajaran kooperatif. Uji keefektifan relatif dihitung menggunakan rumus antara lain.

$$\begin{aligned}
 ER &= \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\% \\
 &= \frac{21,71 - 15,54}{\left(\frac{15,54 + 21,71}{2}\right)} \times 100\% \\
 &= \frac{6,18}{\left(\frac{37,25}{2}\right)} \times 100\% \\
 &= \frac{6,18}{18,625} \times 100\% \\
 &= 33,17\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe *snowball throwing* dalam proses pembelajaran matematika menunjukkan lebih efektif sebesar 33,17% yang termasuk dalam kategori keefektifan sedang. Persentase keefektifan relatif dapat dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 4. 1 Diagram Presentase Keefetifan Relatif

Hasil belajar yang diperoleh menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* lebih efektif 33,17% sedangkan di sisi lain 66,83% yang dipengaruhi oleh faktor lainnya seperti faktor internal dan faktor eksternal. Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *snowball throwing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo.

4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *quasi experiment* yang menggunakan pola *non equivalent control group* untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* materi kekayaan budaya Indonesia peserta didik kelas IV. Penelitian dilakukan di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IVA yang berjumlah 28 peserta didik dan IVB berjumlah 28 peserta didik, jadi jumlah peserta didik kelas IV keseluruhan berjumlah 56 peserta didik yang dijadikan sebagai subjek penelitian.

Subjek penelitian telah ditentukan, maka sebelum menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol diperlukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah kedua kelas memiliki

kemampuan yang sama. Pada uji homogenitas kedua kelas tersebut mempunyai kemampuan yang sama atau homogen. Penentuan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan dengan *random sampling*, diperoleh hasil bahwa kelas IVA merupakan kelas eksperimen dan kelas IVB merupakan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, peserta didik diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*, sedangkan pada kelas kontrol, peserta didik diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*, guru mengarahkan kerjasama siswa dalam berkelompok, memberikan tugas yang diberikan kepada masing-masing ketua kelompok dan menginstruksikan mereka untuk mendiskusikan materi tertentu dalam kelompok (Lestary dkk., 2023). Kemudian, ketika masing-masing anggota kelompok menuliskan pertanyaannya, siswa menjawab pertanyaan secara bergiliran, menarik kesimpulan, evaluasi, dan refleksi. Salah satu keunggulan model ini adalah keberanian untuk bersuara.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dalam pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun. Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pada kelas eksperimen dan kontrol. Sebelum kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum dilakukan perlakuan atau tindakan di kelas.

Pada tahap pertama, yaitu menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik, guru memberikan motivasi agar peserta didik siap secara mental dan memiliki ketertarikan untuk mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga peserta didik memahami arah dan hasil yang diharapkan dari kegiatan pembelajaran. Tahap kedua adalah menyampaikan materi. Guru menjelaskan materi pembelajaran secara klasikal serta memberikan informasi mengenai prosedur pelaksanaan model *snowball throwing*, sehingga peserta didik memahami alur kegiatan yang akan dilakukan. Pada tahap ketiga, guru mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 5 orang, dengan tujuan

menumbuhkan kerja sama dan interaksi antarpeserta didik. Tahap keempat, yaitu membimbing kelompok belajar, guru memanggil ketua kelompok untuk menerima penjelasan materi dan pembagian tugas, kemudian ketua kelompok menyampaikan kembali kepada anggota kelompok masing-masing untuk didiskusikan bersama. Selanjutnya, setiap kelompok diberikan selembar kertas untuk menuliskan pertanyaan yang kemudian dipertukarkan dengan kelompok lain, dan masing-masing kelompok diminta menuliskan jawaban atas pertanyaan yang diterima. Pada tahap kelima, yaitu evaluasi, guru meminta setiap kelompok untuk membaca dan mempresentasikan jawaban atas pertanyaan dari kelompok lain sebagai bentuk pengecekan pemahaman peserta didik. Tahap terakhir adalah pemberian penilaian. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok sebagai dasar untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *snowball throwing*.

Kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol ini menerapkan model pembelajaran kooperatif sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam penelitian. Pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok belajar, kemudian memberikan penjelasan mengenai materi keberagaman budaya Indonesia serta cara menganalisis dan menemukan poin-poin penting dari materi tersebut. Peserta didik memperhatikan contoh yang diberikan guru, khususnya dalam mengerjakan soal cerita dan mengidentifikasi poin-poin penting terkait keberagaman budaya. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami, kemudian memberikan tugas kelompok untuk didiskusikan bersama. Selama kegiatan berlangsung, guru membimbing dan mengamati aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan lembar kerja kelompok. Peserta didik yang telah memahami tugas diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, sementara kelompok lain menyimak dan menanggapi. Pada tahap akhir, guru menyampaikan ketentuan presentasi dan memberikan penguatan terhadap materi sebagai penutup pembelajaran.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan menggunakan uji t terhadap hasil belajar peserta didik. Data yang diteliti adalah nilai *test* peserta didik kelas IVA dan kelas IVB berupa nilai beda antara nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji t diperoleh t_{hitung} 4,692 dan t_{tabel} 2,004 dengan taraf signifikansi 5% dengan $df=N - 2$ adalah 54. Ketentuan t_{hitung} jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima. Dari perhitungan uji- t yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,692 > 2,004$), sehingga nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia pada peserta didik kelas IV di SDN Summersuko Kabupaten Probolinggo, sehingga H_a yang menyatakan ada perbedaan penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia pada peserta didik kelas IV di SDN Summersuko Kabupaten Probolinggo.

Berdasarkan hasil perhitungan uji keefektifan relatif bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dalam proses pembelajaran menunjukkan lebih efektif 33,17% dari hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh mode kooperatif tipe *snowball throwing*, sedangkan sebesar 66,83% diperoleh dari hasil belajar yang dipengaruhi oleh faktor lain. Faktor lain yang dimaksud adalah faktor internal yang berasal dari peserta didik itu sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian Musfirah, Muslimin, dan Hermalia (2025) menyimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian (Anadia, Syaflin, & Hermansyah, 2023). menyimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model kooperatif tipe *snowball throwing* lebih tinggi daripada hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Penelitian Saodah, Heryanto, dan Sunedi (2024) menyimpulkan hasil penelitian menunjukkan

adanya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas IV yang menggunakan model kooperatif tipe *snowball throwing* dengan model konvensional. Peneliti Mursid, Suryana, dan Sugianto (2021) menyimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V. Penelitian Nur Janah, Afrizah, dan Gumilar (2024) menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick*.



BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan tentang: (1) kesimpulan, dan (2) saran terhadap hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas IV di SDN Summersuko Kabupaten Probolinggo.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV di SDN Summersuko Kabupaten Probolinggo. Pengaruh tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata beda kelas eksperimen dan kontrol. Hasil uji keefektifan relatif lebih besar menunjukkan bahwa 66,83% dipengaruhi oleh model kooperatif tipe *snowball throwing*, sedangkan di sisi lain 33,17% menunjukkan relatif lebih kecil yang dipengaruhi model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat diberikan antara lain sebagai berikut.

- a. Bagi peserta didik, hendaknya dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam memahami pembelajaran kekayaan budaya Indonesia serta meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *snowball throwing*.
- b. Bagi guru, hendaknya menambah wawasan yang dapat dijadikan masukan dalam pembelajaran kekayaan budaya Indonesia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran lebih kreatif dan inovatif.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini seharusnya memberikan pengetahuan dan pengalaman tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anadia, P., Syaflin, S. L., & Hermansah, B. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA*. 12–20. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/download/3756/pdf?>
- Ardianti, Y., Amalia, N., Dasar, G. S., & Surakarta, U. M. (2022). *Kurikulum Merdeka : Pemaknaan Merdeka Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar dalam*. 6(3), 399–407. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Artinata, W. K., Masyhud, S., & Wardoyo, A. A. (2023). *Pengaruh Media Picture Book Digital dalam Pembelajaran Tema Benda-Benda di Sekitar Kita terhadap Hasil Belajar Pendahuluan Kurikulum nasional kini ditetapkan oleh pemerintah adalah Kurikulum 2013 . Kurikulum 2013 merupakan kurikulum Berbasis Kompetensi pe*. VI (November 2022). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p138-146>
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). *Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P . Ausubel dan*. 7, 89–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>
- Dayani, N. L. E., Abbas, N., & Ismail, Y. (2021). *Mind Mapping Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas Ix*. 9(1), 52–61. <https://doi.org/10.34312/euler.v9i1.10586>
- Gultom, I. Y. A., Sibagariang, S. A., & Simatupang, L. F. (2023). *Analisis Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 4 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022/2023*. X, 492–497. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i3.2264>
- Hakim, F. N. (2023). *Adaptasi Model Pembelajaran Mind Mapping dan Hubungannya dengan Pendidikan Agama Islam*. [https://etheses.iainponorogo.ac.id/25206/1/210316257_Fatriani Nur Hakim_PAI.pdf?](https://etheses.iainponorogo.ac.id/25206/1/210316257_Fatriani_Nur_Hakim_PAI.pdf?)

- Lestary, V. S., Wulandari, R., Fadillah, N. N., Da, M., & Ismi, A. (2023). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika*. 4(3), 1566–1570. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.301>
- Maulidina, F. A. (2024). *Model Pembelajaran Mind Mapping pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. 06(2016), 9–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol6.no1.a6694>
- Mursid, K. B., Suryana, A., & Sugiyanto, A. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Siswa di Mi Al-Mursyid ISSN 2774-5058 yaitu kegiatan awal , kegiatan inti , dan kegiatan pendahuluan Proses belajar adalah proses yang mana seseorang diajarkan untuk ber.* 1(1), 53–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.47467/edui.v1i1.242>
- Musfirah., Muslimin., & Hermalia, I. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Kabupaten Soppeng*. 4(2021), 160–167.
- Nur Janah, N., Afriza, E. F., & Gumilar, R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 5(3), 1041–1051. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3014>
- Paling, S., Sari, R., & Bakar, R. M. (2023). *Belajar & Pembelajaran*. <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/15?>
- Putra, R. A., Luh, N., Spyanawati, P., Jasmani, J. P., Rekreasi, K., & Olahraga, F. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Shooting Bola Basket*. 8, 108–116. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikanjasmani/article/view/19919/18224?>
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). *Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam : 2*, 149–158. <https://journal.institercom-edu.org/index.php/alkarim/article/view/236?>

Saodah, N. A., Heryanto, A., & Sunedi. (2024). *Pengaruh Model Snowball Throwing Berbantuan Quizizz Paper Mode terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 242 Palembang. 4*, 137–147. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/12587?>

Setiawan, M. A. (2025). *Belajar dan Pembelajaran* (Fungky (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia. https://www.researchgate.net/profile/Muhammad-Setiawan-9/publication/343384767_belajar_dan_pembelajaran/links/5f2e49ef458515b7290d42bd/belajar-dan-pembelajaran.pdf

Sihombing, I., & Kemala, S. D. (2023). *Pengaruh Metode Pembelajaran Peta Pikiran (Mind Mapping) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Pematangsiantar Tahun 2022. 05(02)*, 4554–4561. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1180>

Susanti, S. (2016). *Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil. I (I)*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31764/ibtidaiy.v3i1.1056>

Wardi, M. M. (2018). *Guru Konstruktivis Siswapun Kritis. 3(1)*, 74–90. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/ibtidaiy/article/view/1056?>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah/	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> berbantuan Media <i>Mind Mapping</i> Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya pada Peserta Didik Kelas IV SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo?	Adakah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> berbantuan Media <i>Mind Mapping</i> Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya pada Peserta Didik Kelas IV SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo?	Untuk Mengetahui Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Materi Kekayaan Budaya Indonesia setelah diterapkannya Model pembelajaran Kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> Berbantuan Media <i>Mind Mapping</i> di Kelas IV SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo?	a. Variabel Bebas : Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> , Media <i>Mind Mapping</i> b. Hasil belajar c. Kurikulum merdeka d. Variabel kontrol	Tes aktivitas belajar a. <i>Visual activities</i> : Memperhatikan: gambar, membaca, mengamati b. <i>Listening activities</i> : Mendengarkan: percakapan, diskusi, kelompok, mendengarkan guru c. <i>Writing activities</i> : Mencatat: rangkuman d. <i>Oral activities</i> : Berdiskusi: memberi saran, bertanya, mengeluarkan pendapat e. <i>Mental activities</i> :	1. Subjek penelitian: peserta didik kelas IV SDN Sumbersuko 2. Informan: Guru dan peserta didik kelas IV SDN Sumbersuko 3. Bahan rujukan: buku – buku, pustaka, <i>literature</i> dan jurnal 4. Dokumen	1. Jenis Penelitian : <i>Quasi Experimental</i> 2. Desain penelitian: <i>Non Equivalent Control grup Desain</i> 3. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi d. <i>Test</i> 1. Teknik analisis data: a. Normalitas b. Uji-t c. Keefektifan <i>relative (ER)</i>

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Judul	Rumusan Masalah/	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
				Menanggapi, memecahkan masalah Tes hasil belajar a. Ranah kognitif <ul style="list-style-type: none">• Mengingat• Pemahaman• Penerapan Analisis		

Lampiran 2. Pedoman Pengumpulan Data

Lampiran 2.1 Observasi

No.	Data yang Diperoleh	Sumber Data
1.	Proses pembelajaran yang diterapkan guru	Guru kelas IVA dan IVB SDN Sumpersuko Kabupaten Probolinggo

Lampiran 2.2 Wawancara

No.	Data yang Diperoleh	Sumber Data
1.	Model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPAS	Guru kelas IVA dan IVB SDN Sumpersuko Kabupaten Probolinggo
2.	Kendala yang dihadapi siswa saat proses pembelajaran	Guru kelas IVA dan IVB SDN Sumpersuko Kabupaten Probolinggo

Lampiran 2.3 Tes

No.	Data yang Diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil tes awal (<i>pre-test</i>)	Peserta didik kelas IVA dan IVB SDN Sumpersuko Kabupaten Probolinggo
2.	Hasil tes akhir (<i>post-test</i>)	Peserta didik kelas IVA dan IVB SDN Sumpersuko Kabupaten Probolinggo

Lampiran 3. Lembar Hasil Wawancara

Lampiran 3.1 Wawancara Dengan Guru Kelas IVA

Tujuan : Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPAS kelas IV A

Bentuk : Wawancara terstruktur

Nama Guru : Reni Ria Agustina, S.Pd

NIP : 19870820 202221 2 025

Nama Sekolah : SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Metode atau model pembelajaran apa yang biasa ibu gunakan dalam pembelajaran kurikulum merdeka pada muatan IPAS?	Metode diferensiasi dan praktek
2.	Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan metode tersebut dalam pembelajaran kurikulum merdeka pada muatan IPAS?	Meningkat, peserta didik menjadi lebih aktif
3.	Bagaimana aktivitas ketika kegiatan pembelajaran kurikulum merdeka pada muatan IPAS?	Peserta didik aktif dengan disediakan media
4.	Apa saja kendala yang ibu hadapi dalam pelaksanaan pembelajaran?	Peserta didik sering merasa capek dan fokus mudah terpecah
5.	Apakah ibu pernah menggunakan media <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran muatan IPAS?	Sudah pernah
6.	Menurut ibu, apakah model pembelajaran kooperatif tipe <i>snowball throwing</i> berbantuan media <i>mind mapping</i> efektif digunakan dalam pembelajaran muatan IPAS?	Belum pernah menggunakan model kooperatif tipe <i>snowball throwing</i>
7.	Media pembelajaran apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran kurikulum merdeka pada muatan IPAS?	Demonstrasi dan video
8.	Apakah ibu pernah mengajarkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>snowball throwing</i> berbantuan media <i>mind mapping</i> terhadap hasil belajar?	Belum pernah menggunakan model tersebut

Lampiran 3.2 Wawancara Dengan Guru IVB

Tujuan : Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPAS kelas IVB

Bentuk : Wawancara terstruktur

Nama Guru : Ida Siati, S.Pd.SD

NIP : 197803092 02221 2 011

Nama Sekolah : SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Metode pembelajaran apa yang biasa ibu gunakan dalam pembelajaran kurikulum merdeka pada muatan IPAS?	Menggunakan metode ceramah, tanya jawab
2.	Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan metode tersebut dalam pembelajaran kurikulum merdeka pada muatan IPAS?	Meningkat, siswa menjadi lebih aktif
3.	Bagaimana aktivitas ketika kegiatan pembelajaran kurikulum merdeka pada muatan IPAS?	Siswa aktif dengan disediakan media
4.	Apakah kendala yang ibu hadapi dalam pelaksanaan pembelajaran?	Siswa sering merasa capek dan fokus mudah terpecah
5.	Apakah ibu pernah menggunakan media <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran muatan IPAS?	Sudah pernah
6.	Menurut ibu, apakah model pembelajaran kooperatif tipe <i>snowball throwing</i> berbantuan media <i>mind mapping</i> efektif digunakan dalam pembelajaran muatan IPAS?	Masih kurang efektif
7.	Media pembelajaran apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran kurikulum merdeka pada muatan IPAS?	Demonstrasi dan video
8.	Apakah ibu pernah mengajarkan pembelajaran IPAS yang dihubungkan ?	Sudah pernah

Lampiran 3.3 Wawancara Dengan Peserta Didik Kelas IVA

Nama Siswa : Farah Adiba

Kelas : IV A

No	Pertanyaan	Jawaban Peserta Didik
1.	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas?	Suka
2.	Bagaimana cara gurumu saat melakukan pembelajaran di kelas?	Seru
3.	Pakah kamu sering merasa senang atau bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru?	Senang
4.	Apakah guru mu pernah mengajarkan menggunakan media video atau gambar?	Sering
5.	Apakah kamu paham dengan materi yang disampaikan oleh guru?	Belum paham
6.	Apakah gurumu pernah mengajarkan menggunakan media <i>mind mapping</i> ?	Pernah, sebanyak 3x

Wawancara Dengan Peserta Didik

Nama Siswa : Siti Sofia

Kelas : IV A

No	Pertanyaan	Jawaban Peserta Didik
1.	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas?	Seru
2.	Bagaimana cara gurumu saat melakukan pembelajaran di kelas?	Senang
3.	Pakah kamu sering merasa senang atau bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru?	Senang
4.	Apakah guru mu pernah mengajarkan menggunakan media video atau gambar?	Pernah, sebanyak 4x
5.	Apakah kamu paham dengan materi yang disampaikan oleh guru?	Belum paham
6.	Apakah gurumu pernah mengajarkan menggunakan media <i>mind mapping</i> ?	Pernah, di semester 2

Wawancara Dengan Peserta Didik

Nama Siswa : Noval Amzar Fairuz

Kelas : IV A

No	Pertanyaan	Jawaban Peserta Didik
1.	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas?	Senang
2.	Bagaimana cara gurumu saat melakukan pembelajaran di kelas?	Baik, dijelaskan samapai mengerti
3.	Pakah kamu sering merasa senang atau bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru?	Senang
4.	Apakah guru mu pernah mengajarkan menggunakan media video atau gambar?	Pernah pada muatan PPKN BI, IPAS
5.	Apakah kamu paham dengan materi yang disampaikan oleh guru?	Langsung mengerti
6.	Apakah gurumu pernah mengajarkan menggunakan media <i>mind mapping</i> ?	Pernah



Lampiran 3.4 Wawancara Dengan Didik Kelas IVB

Nama Siswa : Kahoirotun Nisa

Kelas : IV B

No	Pertanyaan	Jawaban Peserta Didik
1.	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas?	Senang tapi sedikit sulit
2.	Bagaimana cara gurumu saat melakukan pembelajaran di kelas?	Baik
3.	Pakah kamu sering merasa senang atau bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru?	Sedikit jenuh dan bosan
4.	Apakah guru mu pernah mengajarkan menggunakan media video atau gambar?	Sering
5.	Apakah kamu paham dengan materi yang disampaikan oleh guru?	Tidak terlalu paham
6.	Apakah gurumu pernah mengajarkan menggunakan media <i>mind mapping</i> ?	Pernah, di semester 2

Wawancara Dengan Peserta Didik

Nama Siswa : Nuriska Maulida

Kelas : IV B

No	Pertanyaan	Jawaban Peserta Didik
1.	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas?	Seru
2.	Bagaimana cara gurumu saat melakukan pembelajaran di kelas?	Dijelasin menjadi paham
3.	Pakah kamu sering merasa senang atau bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru?	Senang
4.	Apakah guru mu pernah mengajarkan menggunakan media video atau gambar?	Sering
5.	Apakah kamu paham dengan materi yang disampaikan oleh guru?	Cukup paham
6.	Apakah gurumu pernah mengajarkan menggunakan media <i>mind mapping</i> ?	Pernah pada mauatan IPAS

Wawancara Dengan Peserta Didik

Nama Siswa : Indira Maulida Ahmad

Kelas : IV B

No	Pertanyaan	Jawaban Peserta Didik
1.	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas?	Senang
2.	Bagaimana cara gurumu saat melakukan pembelajaran di kelas?	Seru
3.	Pakah kamu sering merasa senang atau bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru?	Senang
4.	Apakah guru mu pernah mengajarkan menggunakan media video atau gambar?	Pernah 2x
5.	Apakah kamu paham dengan materi yang disampaikan oleh guru?	Langsung paham
6.	Apakah gurumu pernah mengajarkan menggunakan media <i>mind mapping</i> ?	Belum pernah



Lampiran 4. Observasi

Lampiran 4.1 Lembar Observasi Kelas IVA

Petunjuk :

- 1) Pengamatan ditujukan kepada peserta didik
- 2) Beri tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda.

Lembar Observasi Kelas IV-A

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Terlaksana Sebagian	Tidak
1.	Peserta didik mendengarkan apersepsi	√		
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
3.	Guru menuntun siswa untuk bertanya		√	
4.	Peserta didik merespon pertanyaan guru		√	
5.	Peserta didik aktif bertanya		√	
6.	Peserta didik kesulitan bernalar	√		
7.	Guru membimbing peserta didik dalam berdiskusi	√		
8.	Peserta didik aktif berdiskusi		√	
9.	Peserta didik aktif dalam kegiatan mengamati suatu benda yang terdapat dalam materi pembelajaran		√	
10.	Peserta didik dan guru menyimpulkan materi materi yang telah dipelajari			√

Lampiran 4.2 Lembar Observasi Kelas IV B

Petunjuk :

- 1) Pengamatan ditujukan kepada peserta didik
- 2) Beri tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda.

Lembar Observasi Kelas IV-B

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Terlaksana Sebagian	Tidak
1.	Peserta didik mendengarkan apersepsi		√	
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
3.	Guru menuntun siswa untuk bertanya	√		
4.	Peserta didik merespon pertanyaan guru		√	
5.	Peserta didik aktif bertanya		√	
6.	Peserta didik kesulitan bernalar	√		
7.	Guru membimbing siswa dalam berdiskusi	√		
8.	Peserta didik aktif berdiskusi		√	
9.	Peserta didik aktif dalam kegiatan mengamati suatu benda yang terdapat dalam materi pembelajaran		√	
10.	Peserta didik dan guru menyimpulkan materi materi yang telah dipelajari	√		

Lampiran 5. Nilai PTS IPS Kelas IV

Lampiran 5.1 Daftar Nilai Kelas IV A

No.	Nama	Nilai
1	Ahmad Sufajar	65
2	Andre Frimansyah	80
3	Dewi Hanifah Khoiriyah	71
4	Adini Olivia Putri	53
5	Adwi Kurnia Safara	70
6	Eka Abdul Jabbar	50
7	Fara Naila Rohmatika	75
8	Farah Adibah	68
9	Fina Nailatul Izzah	83
10	Ismawati	72
11	M. Fahmi Alfarabi	55
12	Muhammad Billin Akini	70
13	Muhammad Denis Alfanani	69
14	Muhammad Iqbal Maulana	76
15	Naufal Amzar Fairuz	65
16	Novita Anggraeni	70
17	Rama Dani	61
18	Siti Sofiah	80
19	Sofi Tadkirotul Faisal	72
20	Yuzril Ilham Maulana	55
21	Yumna Azahra	70
22	Yuki Putri	69
23	Yuyun Anatasyah	65
24	Zahra Ramadani Adinda Putri	64
25	Zahro Fatimatus	75
26	Zaki Zaidan Arkana	58
27	Zidan Alam Putra	72
28	Zidni Eka Wulandari	70
	Rata-rata	68

Lampiran 5.2 Daftar Nilai Kelas VB

No.	Nama	Nilai
1	Abdul Fadilah Abyan	85
2	Alfiatus Zahrotul Jannah	80
3	Alfin Maulana	60
4	Alfiyatus Sa'adah	65
5	Barin Nikola Andiloka	75
6	Dinar Rohmah	65
7	Galih Dwi Bahtriar	70
8	Cinta Maura Febriliane	50
9	Hartanti Zahra Alya Rifqi	75
10	Hilmy Nur Cahaya	82
11	Imbron Hamsah	65
12	Indira Maulidia Achmad	72
13	Khoirotun Nisa	65
14	Misbahul Munir	56
15	Muhammad Ibrohim	76
16	Muhammad Nurul Huda	73
17	Nur Rizka Maulidia	71
18	Risma Finurika	80
19	Ulin Fitria Ramadani	65
20	UMAMI PUTRI	76
21	Vina Auliya	70
22	Vivi Lestari	55
23	Yahya Aksara	58
24	Yanuar Akbar	75
25	Yoga Eka Ramdhani	58
26	Zahra Salsabilah	65
27	Zakirotn Navisa	75
28	Zulfa Sabita Az Azahra	70
Rata-rata		69

Lampiran 6. Desain Penelitian dan Uji Homogenitas

Lampiran 6.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	0_1	X	0_2
Kontrol	0_1		0_2

Lampiran 6.2 Hasil Uji Homogenitas

No.	X1	X ₁	X ₁ ²	X2	X ₂	X ₂ ²
1	65	-2,96	8,7616	85	16	256
2	80	12,04	144,9616	80	11	121
3	71	3,04	9,2416	60	-9	81
4	53	-14,96	223,8016	65	-4	16
5	70	2,04	4,1616	75	6	36
6	50	-17,96	322,5616	65	-4	16
7	75	7,04	49,5616	70	1	1
8	68	0,04	0,0016	50	-19	361
9	83	15,04	226,2016	75	6	36
10	72	4,04	16,3216	82	13	169
11	55	-12,96	167,9616	65	-4	16
12	70	2,04	4,1616	72	3	9
13	69	1,04	1,0816	65	-4	16
14	76	8,04	64,6416	56	-13	169
15	65	-2,96	8,7616	76	7	49
16	70	2,04	4,1616	73	4	16
17	61	-6,96	48,4416	71	2	4
18	80	12,04	144,9616	80	11	121
19	72	4,04	16,3216	65	-4	16
20	55	-12,96	167,9616	76	7	49
21	70	2,04	4,1616	70	1	1
22	69	1,04	1,0816	55	-14	196
23	65	-2,96	8,7616	58	-11	121
24	64	-3,96	15,6816	75	6	36
25	75	7,04	49,5616	58	-11	121
26	58	-9,96	99,2016	65	-4	16
27	72	4,04	16,3216	75	6	36
28	70	2,04	4,1616	70	1	1
Jumlah	1903		1832,965	1932		2086
Rerata	67,96			69		

Lampiran 7. Lembar Validasi Produk

Lampiran 7.1 Surat Pernyataan Validator Ahli Media

SURAT PERNYATAAN

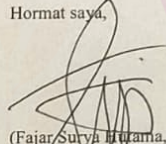
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fajar Surya Utama, S.Pd. M.Pd.
NIP : 1987072112014041001
Pekerjaan : Dosen PGSD

dengan ini menyatakan ~~bersedia~~ ^{tidak bersedia} menjadi Validator untuk instrumen mahasiswa berikut.

Nama Mahasiswa : Rosita Ayu Diastari
NIM : 190210204264
Judul Penelitian : Pengaruh Strategi Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Muatan IPAS di SDN Wirowongso 02 Jember
Jenis Validasi : Validasi Media

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

16, Juni 2023
Hormat saya,

(Fajar Surya Utama, S.Pd., M.Pd.)
NIP. 1987072112014041001

Keterangan:
*) = coret salah satu

Lampiran 7.2 Hasil Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Ahli
Mind Mapping IPAS Bab 6 Topik B Kekayaan Budaya Indonesia

Sekolah/Penelitian : SDN Wiruwongo 02
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata Pelajaran : IPAS
 Materi : Kekayaan Budaya Indonesia

Identitas Validator:
 Nama Validator : Peter Surya Hartono, S.Pd, M.Pd
 Sekolah/instansi : UNED

Petunjuk:
 1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian dan masukan pada media *Mind Mapping* Bab 6 Topik B Kekayaan Budaya Indonesia untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas IV.
 2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian anda terhadap media *Mind Mapping* dengan skala penilaian sebagai berikut.
 Skor 1 = sangat kurang efektif
 Skor 2 = kurang efektif
 Skor 3 = cukup efektif
 Skor 4 = efektif
 Skor 5 = sangat efektif

Pernyataan	Skor				
	1	2	3	4	5
Format					
1. Kejelasan Pembagian Materi				✓	
2. Memiliki daya tarik					✓
3. Sistem Penomoran jelas				✓	
4. Pengaturan tata letak				✓	✓
5. Jenis dan ukuran huruf sesuai				✓	✓
6. Kesesuaian ukuran font <i>Mind Mapping</i> dengan peserta didik				✓	
Bahasa					
1. Kebenaran tata bahasa				✓	

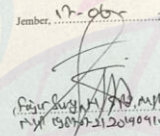
2. Kesesuaian kalimat dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca serta usia peserta didik				✓	
3. Mendorong minat bekerja				✓	
4. Kejelasan struktur kalimat					✓
5. Kalimat tidak mengandung arti ganda				✓	
6. Kejelasan petunjuk dan arah					✓
7. Sifat komunikasi bahasa yang digunakan				✓	
Isi					
1. Kesesuaian media <i>Mind Mapping</i> dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran				✓	
2. Kebenaran isi/ materi					✓
3. Merupakan materi yang esensial				✓	
4. Kesesuaian dengan strategi pembelajaran <i>Mind Mapping</i>				✓	
5. Perannya untuk mendorong peserta didik dalam menemukan konsep				✓	
6. Kelengkapan sebagai perangkat pembelajaran					✓
Kegrafikan					
1. Teks dalam <i>Mind mapping</i> dapat dibaca dengan jelas				✓	
2. Kombinasi warna menarik					✓
3. Kombinasi Background dengan warna teks sesuai					✓
4. Desain gambar menarik					✓
5. Tampilan <i>Mind Mapping</i> secara keseluruhan menarik					✓

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai) media *Mind Mapping* ini:
 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
 2. Dapat digunakan dengan revisi
 3. Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran: Media bisa di edit menggunakan software lainnya.

17-06-2023
 Jember, 2023


 Peter Surya Hartono, S.Pd, M.Pd
 NIP. 198702212014091001

Lampiran 7.3 Surat Pernyataan Validator Ahli Praktisi

SURAT PERNYATAAN


Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Reni Ria Agustin, S.Pd.
NIP/NRP/NIK : 19870820 202221 2 025
Pekerjaan : Guru Kelas IV

Dengan ini menyatakan ~~bersedia~~/~~tidak bersedia~~ menjadi Validator untuk instrumen mahasiswa berikut.

Nama Mahasiswa : Rosita Ayu Diastari
NIM : 190210204264
Judul Penelitian : Pengaruh Strategi Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Kurikulum Merdeka Muatan IPAS BAB 6 Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV di SDN Sumpersuko Kabupaten Probolinggo

Jenis Validasi : Ahli Praktisi

Jember, Juni 2024
Validator

Reni Ria Agustin, S.Pd
NIP. 19870820 202221 2 025

Keterangan:
*) = coret salah satu

Lampiran 7.4 Hasil Validasi Ahli Praktisi

LEMBAR VALIDASI AHLI PRAKTIKI
PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN MIND MAPPING IPAS
"KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA"

Juhal Penelitian : Pengaruh Strategi Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Kurikulum Merdeka Muatan IPAS BAB 6 Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV di SDN Sumberuko Kabupaten Probolinggo

Sekolah Penelitian : SDN Sumberuko Kabupaten Probolinggo
 Kelas : IV (Empat)
 Bab : 6 (Indonesia Kaya Budaya)
 Topik : B (Kekayaan Budaya Indonesia)

Data Validator :
 Nama Validator : Rini Ria Agustini, S.Pd.
 NIP : 19870820 202221 2 025
 Pekerjaan : Guru Kelas IV

Petunjuk Penilaian !
 Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat anda.
 Keterangan : 1 : berarti "tidak valid"
 2 : berarti "kurang valid"
 3 : berarti "cukup valid"
 4 : berarti "valid"
 5 : berarti "sangat valid"


No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kebahasaan					
a.	Bahasa yang digunakan memenuhi					✓

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	aspek keterbacaan					
b.	Kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
c.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami					✓
d.	Kalimat tidak menggunakan arti ganda			✓		
e.	Kejelasan petunjuk dan arah pada <i>Mind Mapping</i>					✓
f.	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan					✓
2.	Kelayakan Isi					
a.	Kesesuaian <i>Mind Mapping</i> dengan tujuan pembelajaran					✓
b.	Kesesuaian materi yang terdapat pada <i>Mind Mapping</i>					✓
c.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik			✓		
3.	Tampilan					
a.	Memiliki tampilan yang menarik					✓
b.	Ukuran media <i>Mind Mapping</i> sesuai dengan ukuran standar kartu					✓
c.	Memiliki tampilan yang jelas					✓
d.	Warna yang ditampilkan pada media <i>Mind Mapping</i> menarik					✓
e.	Memiliki daya tarik visual					✓
f.	Kesesuaian tampilan <i>Mind Mapping</i> terhadap perkembangan peserta didik					✓
4.	Kegrafisan					
a.	Desain gambar menarik					✓
b.	Resolusi gambar yang ditampilkan jelas					✓
c.	Pengaturan ruang/tata letak sesuai					✓
d.	Jenis ukuran dan huruf yang sesuai					✓

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
e.	Kesesuaian antara teks dengan ilustrasi					✓

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai).
 Media pembelajaran ini:
 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
 2. Dapat digunakan dengan revisi
 3. Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan butir – butir revisi pada kolom saran berikut.
 Saran : *Sudah sesuai dengan materi yang ada*

Jember, Juni 2024
 Validator

 Rini Ria Agustini, S. Pd.
 NIP. 19870820 202221 2 025

Lampiran 8. Analisis Hasil Validasi Media

Keterangan :

Validator 1 = Fajar Surya Utama, S.Pd., M.Pd.

Validator 2 = Reni Ria Agustin, S.Pd.

Nomor Pertanyaan	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Skor Rerata	Nilai Skala 1-100
1	4	4	4	80
2	5	4	4,5	90
3	4	4	4	80
4	4	3	3,5	70
5	5	4	4,5	90
6	4	4	4	80
7	4	5	4,5	90
8	4	4	4	80
9	4	3	3,5	70
10	5	5	5	100
11	4	4	4	80
12	5	4	4,5	90
13	4	5	4,5	90
14	4	4	4	80
15	5	4	4,5	90
16	4	4	4	80
17	4	4	4	80
18	4	4	4	80
19	5	3	4	80
20	4	5	4,5	90
21	5	4	4,5	90
22	5	5	5	100
23	5	5	5	100
24	5	4	4,5	90
Total	106	99	102,5	2050

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = Validitas Produk*Srt* = Skor rill tercapai*Smt* = Skor maksimal yang tercapai (Masyhud, 2021:264)

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$= \frac{102,5}{120} \times 100$$

$$= 85,4 \text{ (Sangat layak)}$$

Lampiran 9. Hasil Validasi Instrumen Tes

Lampiran 9.1 Hasil Validasi Instrumen Tes

**LEMBAR VALIDASI
SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST**

Sekolah Penelitian : SDN Sumberuko Kabupaten Probolinggo
 Kelas : IV (Empat)
 Bab : 6 (Indonesia Kaya Budaya)
 Topik : Topik B (Kekayaan Budaya Indonesia)


Data Validator :
 Nama Validator : Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 199201082022032012
 Pekerjaan : Dosen

Petunjuk Penilaian :
 Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat anda.
 Keterangan : 1 : berarti "tidak valid"
 2 : berarti "kurang valid"
 3 : berarti "cukup valid"
 4 : berarti "valid"
 5 : berarti "sangat valid"

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi a. Kesesuaian soal dengan Capaian Pembelajaran (CP) b. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan tujuan pembelajaran c. Kejelasan batasan pertanyaan atau ruang lingkup yang diukur d. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.				✓	
					✓	
					✓	
			✓			

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
2	Konstruksi a. Pertanyaan butir soal menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban terurai b. Rumusan butir soal tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓
						✓
3	Bahasa a. Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami b. Rumusan butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar c. Rumusan butir soal tidak menggunakan bahasa daerah setempat					✓
						✓
						✓

Mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan butir – butir revisi pada kolom saran berikut.
 Saran : Perbaikan soal yang kurang HOTS

Jember, 27 Januari 2025
 Validator

 Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 199201082022032012

Lampiran 9.2 Surat Pernyataan validator 2

SURAT PERNYATAAN


Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Reni Ria Agustin, S.Pd.
NIP/NRP/NIK : 19870820 202221 2 025
Pekerjaan : Guru Kelas IV

Dengan ini menyatakan ~~bersedia~~/~~tidak bersedia~~ menjadi Validator untuk instrumen mahasiswa berikut.

Nama Mahasiswa : Rosita Ayu Diastari
NIM : 190210204264
Judul Penelitian : Pengaruh Strategi Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Kurikulum Merdeka Muatan IPAS BAB 6 Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo

Jenis Validasi : Ahli Praktisi

Jember, Juni 2024
Validator

Reni Ria Agustin, S.Pd
NIP. 19870820 202221 2 025

Keterangan:
*) = coret salah satu

Lampiran 9.3 Hasil Validasi Instrumen Tes (Validator 2 Ahli Praktisi)

LEMBAR VALIDASI
SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

Sekolah Penelitian : SDN Sumberoko
Kelas : IV (Empat)
Bab : IV (Indonesia Kaya Budaya)
Topik : Topik B (Kekayaan Budaya Indonesia)

Data Validator :
Nama Validator : Rini Ria Agustini, S.Pd.
NIP : 19870820 202221 2 025
Pekerjaan : Guru Kelas IV

Petunjuk Penilaian :
Kepada Bapak/Dia yang tertera, beriilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat anda.


Keterangan :
1 : berarti "tidak valid"
2 : berarti "kurang valid"
3 : berarti "cukup valid"
4 : berarti "valid"
5 : berarti "sangat valid"

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Kesesuaian soal dengan Capaian Pembelajaran (CP)				✓	
	b. Isi materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
	c. Kejelasan batasan pertanyaan atau ruang lingkup yang dituntut		✓			
	d. Isi materi yang disajikan sesuai					✓

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	dengan tingkat perkembangan anak.					
2	Konstruksi					
	a. Pertanyaan butir soal menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban terarah					✓
	b. Rumusan butir soal tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓	
3	Bahasa					
	a. Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami					✓
	b. Rumusan butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
	c. Rumusan butir soal tidak menggunakan bahasa daerah setempat					✓

Mohon kepada Bapak/Dia untuk memuliskan butir - butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran :

Probolinggo, Juni 2024
Validator

Rini Ria Agustini, S.Pd.
NIP. 19870820 202221 2 025

Lampiran 10. Analisis Validasi Instrumen Tes

Keterangan :

Validator 1 = Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd.

Validator 2 = Reni Ria Agustin, S.Pd.

Nomor Pertanyaan	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Skor Rerata	Nilai Skala 1-100
1	4	4	4	80
2	4	4	4	80
3	4	3	3,5	70
4	3	4	3,5	70
5	4	5	4,5	90
6	4	4	4	80
7	4	5	4,5	90
8	4	5	4,5	90
9	4	4	4	80
Total	35	38	36,5	730

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = Validitas Produk*Srt*= Skor rill tercapai*Smt*= Skor maksimal yang tercapai (Masyhud, 2021:264)

$$\begin{aligned}
 Valpro &= \frac{srt}{smt} \times 100 \\
 &= \frac{36,5}{45} \times 100 \\
 &= 81,1 \text{ (Sangat layak)}
 \end{aligned}$$

Lampiran 11. Tabel Uji Validitas Instrumen Tes

No	Nama	Skor Butir Soal																									Total					
		1	2	3	4	5	Faktor1	6	7	8	9	10	Faktor2	11	12	13	14	15	Faktor3	16	17	18	19	20	Faktor4	21		22	23	24	25	Faktor5
1	Adzka Samba Saula Hijabia	1	1	0	0	0	2	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	4	1	1	0	1	1	4	0	0	1	1	1	3	18
2	Akio Ken Putra Negara	0	1	0	1	0	2	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	2	1	1	0	1	1	4	0	1	1	1	0	3	12
3	Ameera Yustisa Pramodawardhani	1	1	1	0	0	3	0	1	0	1	1	3	0	1	0	0	1	2	0	0	1	0	1	2	1	1	0	1	0	3	13
4	Andra Bhakti Al Fahhvi	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	4	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	1	4	22
5	Asyari Hadziq Erdiansyah	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	2	0	1	1	1	0	3	8
6	Athar Zava Syah	1	0	1	1	1	4	1	0	1	0	1	3	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	4	1	0	0	1	1	3	18
7	Aura Angel Ramadhania Perwita	0	1	1	1	0	3	1	1	0	1	0	3	1	1	1	0	0	3	1	0	1	1	0	3	1	1	0	0	1	3	15
8	Cintya Risyi Citraningrum	1	1	1	0	0	3	0	1	1	0	1	3	0	1	0	1	1	3	0	0	1	1	0	2	1	1	0	0	1	3	14
9	Fabianca Princess Aurora	0	1	0	0	1	2	1	1	0	1	0	3	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	2	1	0	1	1	0	3	12
10	FaiREL Atharizz Calief	0	1	0	1	0	2	1	1	1	0	0	3	0	1	1	1	1	4	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	11
11	Gevi Izza Kamala	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	0	3	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	0	5	1	1	0	1	1	4	19
12	Giandra Mahija Jenar Purnomo	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	21
13	Gilda Izzat Faya Nazhifa	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	4	0	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	18
14	Ishika Qian Krisnandi	1	1	0	0	1	3	0	1	1	0	0	1	3	0	1	1	0	3	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	0	4	16
15	Jelita Tansa Morain	0	1	1	1	1	3	1	1	0	0	0	2	0	0	1	0	1	2	1	0	0	1	0	2	0	1	0	0	1	2	11
16	Maelanie Erdo Nur Zhaifra	0	1	1	1	1	4	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	4	20
17	Muhammad Ibra Dzaki Zaidan	1	0	0	1	1	3	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	4	1	0	1	1	1	4	1	0	1	1	1	4	20
18	Muhammad Vino Pradana	0	1	0	1	1	3	1	1	0	0	1	3	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	2	0	1	0	0	1	2	11
19	Nadhira Putri Radany	1	1	1	1	0	4	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	4	20
20	Pradiya Revan Narendra	1	1	1	1	0	4	0	1	1	0	0	2	0	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	18
Jumlah		10	18	11	13	9	61	13	16	13	9	11	62	11	13	15	13	12	64	14	9	15	14	12	64	13	14	11	14	15	66	
r tabel		0,444	0,444	0,444	0,444	0,444		0,444	0,444	0,444	0,444	0,444		0,444	0,444	0,444	0,444	0,444		0,444	0,444	0,444	0,444	0,444		0,444	0,444	0,444	0,444	0,444		
r total		0,46355	-0,2631	0,4193	0,31389	0,41174		0,23509	-0,3946	0,76042	0,41174	0,39411		0,5704	0,47149	-0,2242	0,76042	0,40406		0,3308	0,63839	0,52803	-0,1886	0,63422		0,47149	-0,1066	0,31857	0,3308	0,52803		
r faktor		0,25683	-0,1541	0,76922	0,57616	0,46979		0,54775	-0,1833	0,54775	0,65413	0,63571		0,41367	0,66518	-0,099	0,84496	0,57762		0,60265	0,73419	0,20574	0,11664	0,69102		0,59403	0,21822	0,52485	0,58191	0,06415		
Status		Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid		Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid		Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid		Valid	Valid	Valid	Tidak	Valid		Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid		
			Valid						Valid							Valid						Valid					Valid					

Lampiran 12. Tabel Uji Reliabilitas

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	7	8	49	64	56
2	3	4	9	16	12
3	5	5	25	25	25
4	9	10	81	100	90
5	1	2	1	4	2
6	7	10	49	100	70
7	5	5	25	25	25
8	5	5	25	25	25
9	5	3	25	9	15
10	2	6	4	36	12
11	6	8	36	64	48
12	9	7	81	49	63
13	7	8	49	64	56
14	4	7	16	49	28
15	3	3	9	9	9
16	8	10	64	100	80
17	8	9	64	81	72
18	2	4	4	16	8
19	9	9	81	81	81
20	5	8	25	64	40
Jumlah	110	131	722	981	817

Berdasarkan data yang diperoleh, maka perhitungan korelasi koefisien skor soal adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2].[N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{20(817) - (110)(131)}{\sqrt{[20(722) - (110)^2].[20(981) - (131)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{16340 - 14410}{\sqrt{[14440 - 12100].[19620 - 17161]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1930}{\sqrt{[2340].[2459]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1930}{\sqrt{5754060}}$$

$$r_{xy} = \frac{1930}{2399}$$

$$r_{xy} = 0,80$$

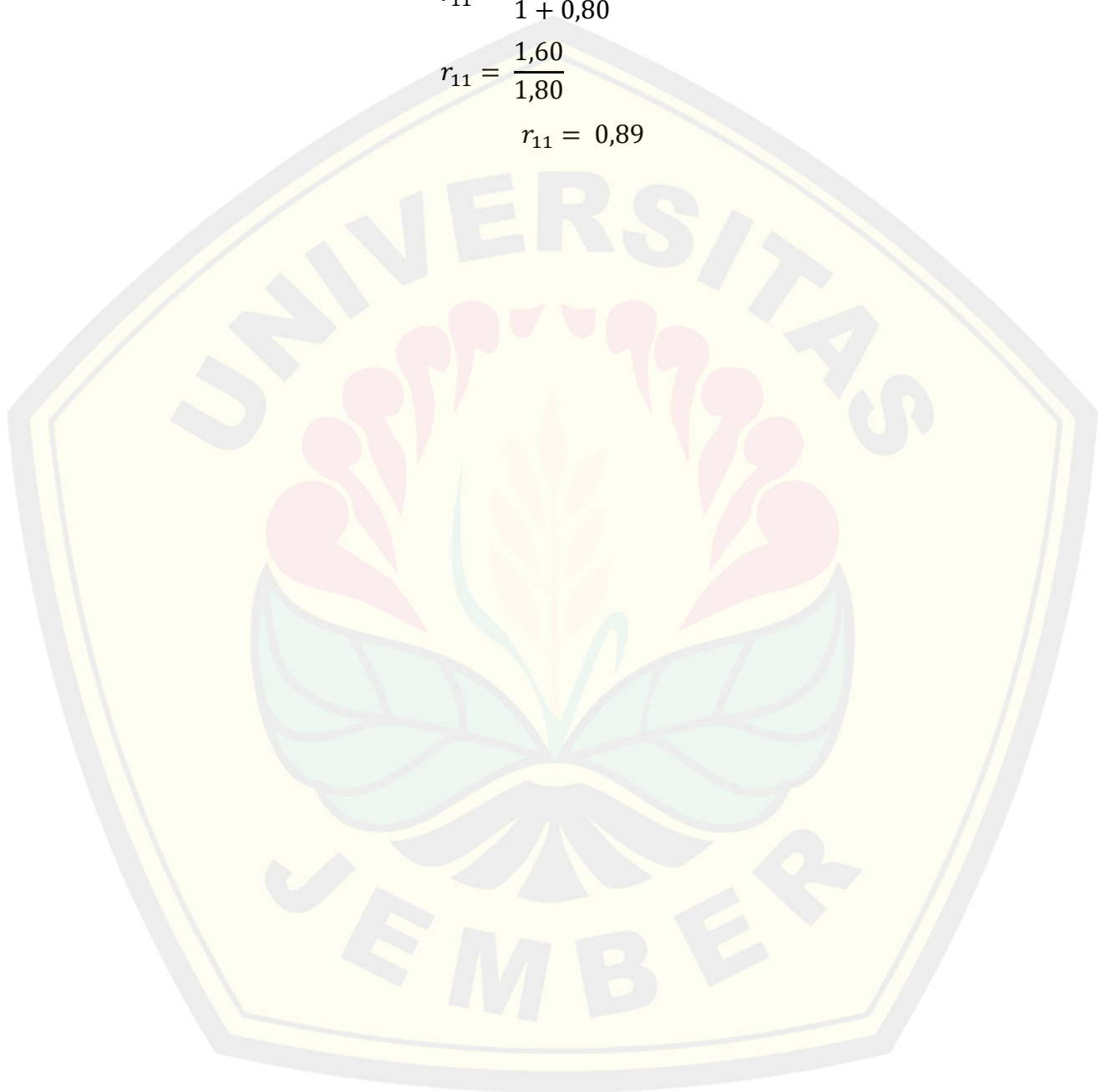
Hasil dari korelasi tersebut, kemudian digunakan untuk perhitungan koefisien reliabilitas dengan rumus *spearman-brown* sebagai berikut.

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}}$$

$$r_{11} = \frac{2 \times 0,80}{1 + 0,80}$$

$$r_{11} = \frac{1,60}{1,80}$$

$$r_{11} = 0,89$$



Lampiran 13. Hasil Perhitungan IDP dan IKES

No. Soal	Jawaban Benar Kelompok Tinggi	%	Jawaban Benar Kelompok Rendah	%	Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan	Keterangan
1	7	70	3	30	0,40	50	Baik
3	7	70	4	40	0,30	55	Baik
4	8	80	5	50	0,30	65	Baik
5	6	60	3	30	0,30	45	Baik
6	8	80	5	50	0,30	65	Baik
8	10	100	3	30	0,70	65	Baik
9	6	60	3	30	0,30	45	Baik
10	7	70	4	40	0,30	55	Baik
11	8	80	3	30	0,30	55	Baik
12	8	80	5	50	0,50	65	Baik
14	10	100	3	30	0,30	65	Baik
15	8	80	4	40	0,70	60	Baik
16	9	90	5	50	0,40	70	Baik
17	8	80	1	10	0,70	45	Baik
18	9	90	6	60	0,30	75	Baik
20	9	90	3	30	0,60	60	Baik
21	8	80	5	50	0,30	65	Baik
23	7	70	4	40	0,30	55	Baik
24	9	90	5	50	0,40	70	Baik
25	10	100	5	50	0,50	75	Baik

Lampiran 14. Kisi-kisi Soal Tes

Kisi-kisi Soal Tes					
Capain Pembelajaran	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pemetaan Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik dapat mengidentifikasi letak strategis dan keragaman budaya, etnis dan agama di Indonesia	Topik B. Bagian Kekayaan Budaya Indonesia	a. Peserta didik bisa mengidentifikasi letak strategis negara Indonesia	1. Disajikan soal cerita, peserta didik dapat menganalisis sebutan ciri suku bangsa yang didasarkan dalam ciri fisik dengan benar.	C4	1
			2. Disajikan soal, peserta didik dapat memilih bahasa daerah yang digunakan sebagai alat komunikasi daerah banyuwangi dengan benar	C1	2
			3. Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menentukan pakaian adat tersebut berasal dengan benar	C3	3
			4. Disajikan soal pernyataan, peserta didik dapat menganalisis ragam agama yang diakui di negara Indonesia dengan benar	C4	4
			5. Disajikan soal cerita, peserta didik dapat menentukan kerajaan Hindu Budha terbesar di Indonesia dengan benar	C3	5
			6. Disajikan tabel pernyataan, peserta didik dapat mengelompokkan warisan budaya Indonesia yang diakui oleh dunia dengan benar	C2	6
			7. Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menganalisis kategori wayang kulit termasuk warisan budaya Indonesia dengan benar	C4	7
			8. Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat mengidentifikasi gambar asal rumah adat tersebut dengan benar	C3	8

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Capain Pembelajaran	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pemetaan Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
			9. Disajikan sebuah lirik lagu daerah, peserta didik dapat menganalisis asal lagu daerah tersebut dengan benar	C4	9
			10. Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menentukan gambar alat musik tradisional tersebut dengan benar	C3	10
			11. Disajikan tabel pernyataan, peserta didik dapat mengidentifikasi tujuan upacara adat era era tu ura daerah papua dengan benar	C3	11
			12. Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menentukan sebutan tarian tradisional tersebut dengan benar	C3	12
			13. Disajikan soal ilustrasi, peserta didik dapat menganalisis upacara adat pada suku tengger dengan benar	C4	13
			14. Disajikan soal ilustrasi, peserta didik dapat menganalisis sebutan tarian adat yang bersal dari aceh dilakukan secara berkelompok dengan benar	C4	14
			15. Disajikan soal, peserta didik dapat menentukan gambar makanan khas dari jawa timur dengan benar	C3	15
			16. Disajikan soal, peserta dapat mengidentifikasi penyebab dari letak negara Indonesia di antara 2 benua dan 2 samudera serta dilalui garis katulistiwa dengan benar	C3	16

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Capain Pembelajaran	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pemetaan Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
			17. Disajikan soal, peserta didik dapat mengidentifikasi jumlah kepulauan yang ada di Indonesia dengan benar	C3	17
			18. Disajikan gambar pulau dan tabel, peserta didik dapat menentukan salah satu pulau terbesar yang ada di Indonesia dengan benar	C3	18
			19. Disajikan soal ilustrasi, peserta didik dapat menganalisis penanaman nilai-nilai dengan benar	C4	19
			20. Disajikan soal pernyataan, peserta didik dapat menentukan faktor penyebab keberagaman budaya di Indonesia dengan benar	C4	20

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER



DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Lampiran 15. Instrumen Tes**LEMBAR SOAL PRETEST DAN POSTEST BAB 6 INDONESIA KAYA
BUDAYA ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL**

Nama :
No. Absen :
Kelas : IV (Empat)
Topik : Kekayaan Budaya Indonesia

Petunjuk pengerjaan soal.

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
2. Bacalah secara teliti setiap soal yang akan dikerjakan !
3. Kerjakanlah soal yang dianggap mudah terlebih dahulu!
4. Berikanlah tanda (X) pada jawaban yang menurutmu benar !
5. Periksa Kembali jawaban sebelum mengumpulkan!

-
1. Asyifa berasal dari aceh sedangkan Yohana berasal dari Papua. Asyifa berkulit putih, sedangkan Yohana berkulit hitam. Perbedaan tersebut didasarkan oleh
 - a. agama
 - b. ras
 - c. etnis
 - d. kekerabatan
 2. Perhatikan pernyataan berikut!
 - (1) Bahasa osing
 - (2) Bahasa musi
 - (3) Bahasa barakai
 - (4) Bahasa bantikBahasa daerah yang digunakan sebagai alat komunikasi pada daerah Banyuwangi ditunjukkan oleh nomor ...
 - a. (1)

- b. (2)
 - c. (3)
 - d. (4)
3. Perhatikan gambar tersebut!



Sumber: <https://id.pinterest.com/pi>

Pakaian adat di atas berasal dari daerah

- a. Sumatera barat
 - b. Sulawesi barat
 - c. Sulawesi timur
 - d. Nusa tenggara barat
4. Perhatikan pernyataan berikut!

- (1) Kristen
- (2) Islam
- (3) Budha
- (4) Hindu
- (5) Khonghucu
- (6) Ateis
- (7) Yahudi

Ragam agama yang benar diakui di negara Indonesia adalah

- a. (1),(2)
- b. (7),(3)
- c. (4),(6)
- d. (5),(7)

5. Fira berkunjung ke Candi Sumberawan di Malang dan Candi Jabung di Probolinggo. Candi tersebut merupakan peninggalan dari Kerajaan Hindu Budha terbesar yang mendapat julukan Kerajaan Nusantara adalah
- Kerajaan kalingga
 - Kerajaan kutai
 - Kerajaan mataram
 - Kerajaan majapahit
6. Perhatikan tabel di bawah ini!

No.	Warisan budaya	No.	Warisan budaya
(1)	Candi Prambanan	(5)	Celurit
(2)	Tari piring	(6)	Gamelan
(3)	Angklung	(7)	Batik
(4)	Rumah joglo	(8)	Wayang kulit

Salah satu warisan budaya Indonesia yang diakui oleh dunia adalah

- (5),(6)
 - (2),(7)
 - (1),(3)
 - (4),(8)
7. Perhatikan gambar di bawah ini!



Sumber: <https://umsu.ac.id/artikel/wayang-kulit-seni-tradisional-indonesia->

Pertunjukan seperti wayang kulit, ludruk, ketoprak warisan budaya Indonesia yang termasuk dalam kategori

- Tradisi daerah
- Kesenian tradisional

- c. Alat musik tradisional
 - d. Upacara adat
8. Perhatikan gambar untuk menjawab soal berikut!



Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/>

Gambar di atas adalah rumah adat dari

- a. Jawa barat
 - b. Kalimantan selatan
 - c. Sumatera utara
 - d. Sulawesi selatan
9. Perhatikan lirik lagu di bawah ini!

Sada dua tolu

Binilang ni da pamilangi

Jong jong hami na tolu

Jumolo hami marsattab

Penggalan lirik lagu tersebut dinamakan dengan lagu

- a. Bubuy bulan
 - b. Ayam den lapeh
 - c. Sue ora jamu
 - d. Sinanggar tulo
10. Perhatikan gambar berikut!



Sumber: <https://parto.id/produk/det>

Alat musik tradisional ini sering disebut

- a. Bonang
- b. Kendang
- c. Saron
- d. Slentem

11. Perhatikan tabel dibawah ini!

No.	Tujuan	No.	Tujuan
(1)	Untuk upacara kematian suku asmat	(3)	Sebagai upacara penyabutan tamu
(2)	Sebagai upacara keagamaan	(4)	Untuk upacara menindik telinga

Tujuan dari upacara adat eroda tu ura di daerah papua adalah

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

12. Perhatikan gambar tersebut!



Sumber: <https://www.kememparekraf.go.id/>

Gambar di atas termasuk tarian khas dari Kalimantan Timur adalah

- a. Tarian datun ngentau
- b. Tarian sajojo
- c. Tarian huduq
- d. Tarian mandau

13. Cika menganut agama Hindu. Cika akan memperingati upacara adat yang dikakukan pada bulan agustus-september di lereng kawah gunung bromo

bertujuan sebagai penghormatan sekaligus ras syukur serta barkti kepada sang hyang widhi dan leluhur daerah suku tengger dikenal dengan

- a. Upacara kasada
- b. Upacara tedak sinten
- c. Upacara mamanda
- d. Upacara bakar batu

14. Rania dan teman-temannya mengikuti perlombaan tarian. Mereka berusaha kerja keras berlatih karena tarian tradisional ini membutuhkan kelompakan dan kecepatan bagian tangan yang dilakukan secara berkelompok. Tarian tersebut berasal dari Aceh yang sering disebut

- a. Tari remo
- b. Tari saman
- c. Tari piring
- d. Tari jaipong

15. Makanan khas dari Jawa timur ditunjukkan oleh gambar berikut

a.



Sumber: <https://www.kompasiana.co>

b.



Sumber: <https://www.masakapahariini>

c.



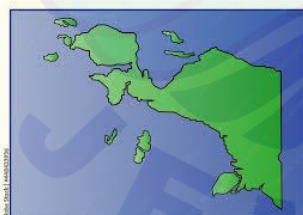
Sumber: <https://www.antaraneews.com>

d.



Sumber:<https://blog.tokowahab>.

16. Letak negara Indonesia yang dilintasi oleh garis khatulistiwa berada diantara 2 benua Asia dan Australia serta 2 samudera Hindia dan Pasifik. Hal tersebut menyebabkan
- Indonesia dilalui oleh angin muson utara dan angin muson selatan
 - Negara Indonesia mengalami perkembangan ekonomi karena sebagai tempat jalur perdagangan internasional melalui jalur udara dan laut
 - Banyaknya pendatang wisatawan
 - Perubahan kecil yang tidak terlalu berpengaruh
17. Negara Indonesia dijuluki sebagai negara kepulauan terbesar di dunia dengan beberapa ribu pulau dan yang dihuni lebih 360 suku. Jumlah kepulauan tersebut adalah
- 17.000
 - 13.000
 - 17.374
 - 17.380
18. Perhatikan tabel dan gambar di bawah ini!



Sumber:<https://stock.adobe.com>

No.	Pulau Terbesar di Indonesia	No.	Pulau Terbesar di Indonesia
(1)	Jawa	(4)	Kalimantan
(2)	Bali	(5)	Buton

No.	Pulau Terbesar di Indonesia	No.	Pulau Terbesar di Indonesia
(3)	Sulawesi	(6)	Sumbawa

Pulau terbesar di Indonesia yang benar pada gambar di atas adalah

- a. Kalimantan, Buton
 - b. Bali, Jawa
 - c. Sulawesi, Sumbawa, Jawa
 - d. Papua
19. Arta bersama teman kelasnya belajar sedang berlatih gamelan untuk diperlombakan dalam acara daerahnya. Hal yang dilakukan oleh mereka menanamkan nilai-nilai yakni
- a. Melestarikan dan mencintai kesenian daerah sebagai budaya bangsa
 - b. Untuk mendapat pujian dari orang lain
 - c. Mendapatkan hadiah dari lomba tersebut
 - d. Menjunjung tinggi budaya lain
20. Perhatikan faktor penyebab berikut!
- (1) Perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi
 - (2) Letak strategis
 - (3) Pengaruh budaya yang di bawa bangsa lain
 - (4) Kondisi kepulauan Indonesia
 - (5) Agama
- Faktor-faktor penyebab keberagaman budaya Indonesia adalah
- a. (1), (2)
 - b. (2), (3), (4)
 - c. (3), (4), (5)
 - d. (1), (2), (3), (4), (5) Semua benar

Lampiran 16. Modul Ajar

Lampiran 16.1 Modul Ajar Kelas Eksperimen

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SD KELAS 4
(KELAS EKSPERIMEN)****Pertemuan 1****INFORMASI UMUM****A. IDENTITAS MODUL**

Penyusun	:	Rosita Ayu Diastari
Instansi	:	SDN Sumbersuko
Tahun Penyusunan	:	Tahun Pelajaran 2025/2026 (Semester Gasal)
Jenjang Sekolah	:	Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	:	B/4
BAB 6	:	Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	:	B (Kekayaan Budaya Indonesia)
Alokasi Waktu	:	2 JP (1 jam pembelajaran = 35 menit)

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Gotong Royong (Menumbuhkan rasa kekompakan dan bekerjasama peserta didik dalam berkolaborasi ketika berdiskusi dengan teman sekelompok)
2. Bernalar Kritis (Menumbuhkan sikap bernalar kritis peserta didik dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi maupun dalam waktu pembelajaran klasikal)
3. Mandiri (menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik yang tidak bergantung pada teman dalam menyelesaikan tugas)

C. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Guru (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
2. Buku Siswa (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

D. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Kooperatif tipe *snowball throwing*
2. Metode : Tanya jawab, ceramah, diskusi, dan penugasan.

KOMPETENSI INTI**F. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui media pembelajaran *mind mapping* peserta didik dapat menganalisis keanekaragaman budaya di Indonesia dengan benar
2. Melalui kegiatan pembelajaran, peserta didik menjelaskan keanekaragaman budaya Indonesia dengan benar

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan****Kegiatan Orientasi**

1. Guru mengucapkan salam pembuka dan siswa menjawab salam
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik untuk memimpin doa
3. Guru dan siswa melakukan pembiasaan menyanyikan salah satu wajib nasional
4. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar melakukan ice breaking

Kegiatan Apersepsi

1. Peserta didik bersama guru melaksanakan tanya jawab mengenai pernyataan pemantik yang berkaitan dengan materi
2. Guru memberikan tepuk tangan pada peserta didik yang telah berusaha menjawab pertanyaan

Kegiatan Inti

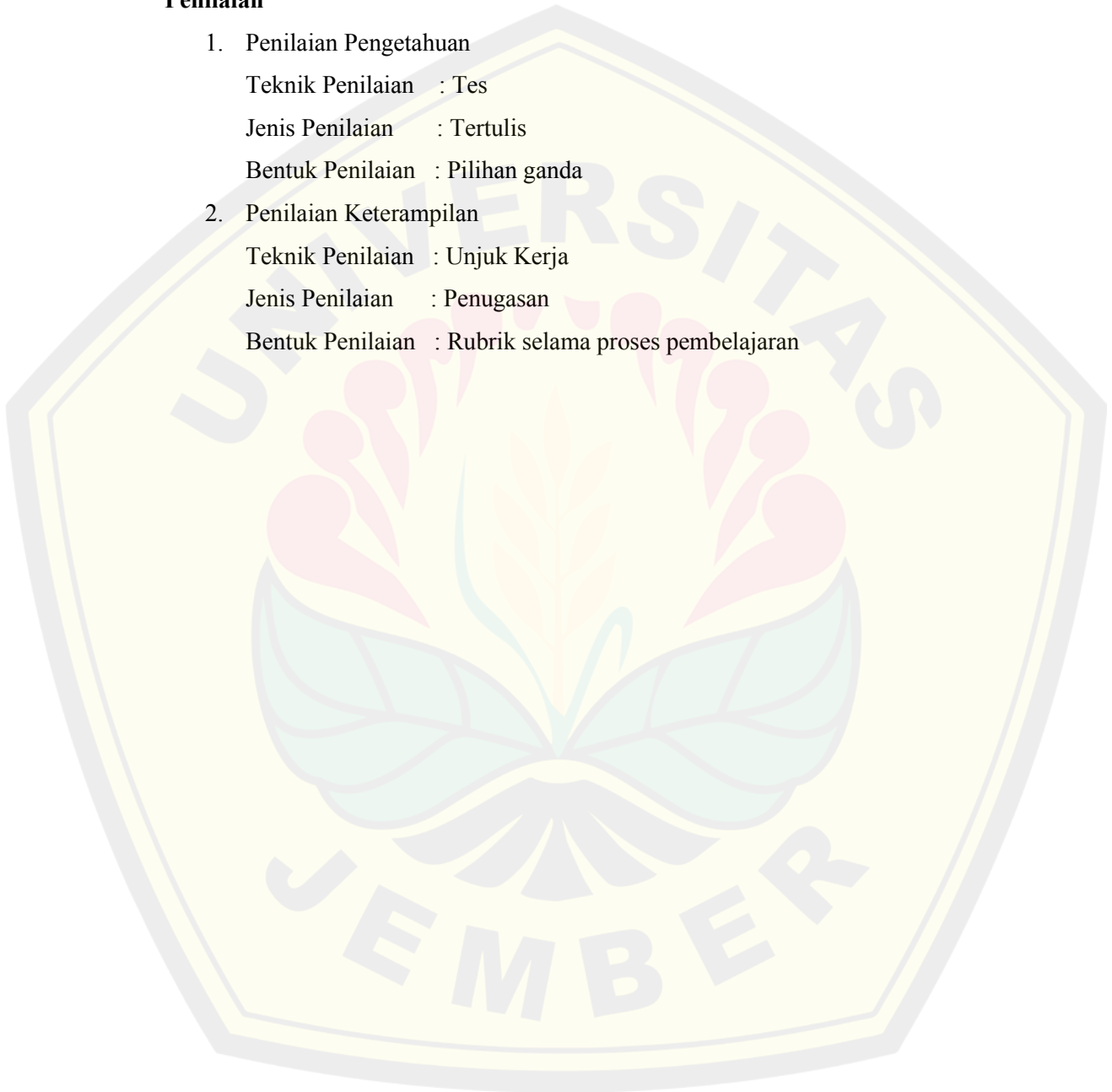
1. Peserta didik diberi tes individu (*pretest*) untuk mengukur kemampuan tujuan pembelajaran
2. Peserta didik mengerjakan *pretest*
3. Peserta didik mengumpulkan lembar tes individu (*pretest*) yang telah dikerjakan kepada guru

Kegiatan Penutup

1. Guru mengakhiri pembelajaran
2. Salah satu peserta didik diminta untuk memimpin doa
3. Peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru

Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan
Teknik Penilaian : Tes
Jenis Penilaian : Tertulis
Bentuk Penilaian : Pilihan ganda
2. Penilaian Keterampilan
Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Jenis Penilaian : Penugasan
Bentuk Penilaian : Rubrik selama proses pembelajaran



**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SD KELAS 4
(KELAS EKSPERIMEN)
Pertemuan 2**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Rosita Ayu Diastari
Instansi	: SDN Sumpersuko
Tahun Penyusunan	: Tahun Pelajaran 2025/2026 (Semester Gasal)
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	: B/4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: B (Kekayaan Budaya Indonesia)
Alokasi Waktu	: 2 JP (1 jam pembelajaran = 35 menit)

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Gotong Royong (Menumbuhkan rasa kekompakan dan bekerjasama peserta didik dalam berkolaborasi ketika berdiskusi dengan teman sekelompok)
2. Bernalar Kritis (Menumbuhkan sikap bernalar kritis peserta didik dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi maupun dalam waktu pembelajaran klasikal)
3. Mandiri (menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik yang tidak bergantung pada teman dalam menyelesaikan tugas)

C. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Guru (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021)).
2. Buku Siswa (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

D. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Kooperatif tipe *snowball throwing*
2. Metode : Tanya jawab, ceramah, diskusi, dan penugasan.

KOMPETENSI INTI**F. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui media pembelajaran *mind mapping* peserta didik dapat menganalisis keanekaragaman budaya di Indonesia dengan benar
2. Melalui kegiatan pembelajaran, peserta didik menjelaskan keanekaragaman budaya Indonesia dengan benar

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan****Kegiatan Orientasi**

1. Guru mengucapkan salam pembuka dan siswa menjawab salam
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik untuk memimpin doa
3. Guru dan siswa melakukan pembiasaan menyanyikan salah satu wajib nasional
4. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar melakukan ice breaking

Kegiatan Apersepsi

1. Peserta didik bersama guru melaksanakan tanya jawab mengenai pernyataan pemantik yang berkaitan dengan materi
2. Guru memberikan tepuk tangan pada peserta didik yang telah berusaha menjawab pertanyaan

Kegiatan Inti**Tahap 1 : menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik**

1. Peserta didik menyimak motivasi dari guru
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada proses pembelajaran

Tahap 2 : Menyampaikan materi yang akan disajikan

1. Guru menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran di depan kelas pada peserta didik

2. Memberikan informasi kepada peserta didik tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran *snowball throwing*

Tahap 3: Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar

1. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 5 orang peserta didik

Kegiatan Penutup

1. Melalui bimbingan guru, peserta didik membuat simpulan tentang poin-poin yang muncul dalam kegiatan pembelajaran
2. Peserta didik melakukan refleksi tentang materi yang telah dipelajari
3. Guru dan peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran
4. Guru mengucapkan salam penutup

Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan
Teknik Penilaian : Tes
Jenis Penilaian : Tertulis
Bentuk Penilaian : Pilihan ganda
2. Penilaian Keterampilan
Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Jenis Penilaian : Penugasan
Bentuk Penilaian : Rubrik selama proses pembelajaran

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SD KELAS 4
(KELAS EKSPERIMEN)**

Pertemuan 3

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Rosita Ayu Diastari
Instansi	: SDN Sumbersuko
Tahun Penyusunan	: Tahun Pelajaran 2025/2026 (Semester Gasal)
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	: B/4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: B (Kekayaan Budaya Indonesia)
Alokasi Waktu	: 2 JP (1 jam pembelajaran = 35 menit)

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Gotong Royong (Menumbuhkan rasa kekompakan dan bekerjasama peserta didik dalam berkolaborasi ketika berdiskusi dengan teman sekelompok)
2. Bernalar Kritis (Menumbuhkan sikap bernalar kritis peserta didik dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi maupun dalam waktu pembelajaran klasikal)
3. Mandiri (menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik yang tidak bergantung pada teman dalam menyelesaikan tugas)

C. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Guru (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
2. Buku Siswa (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

D. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Kooperatif tipe *snowball throwing*
2. Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

KOMPETENSI INTI**F. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui media pembelajaran *mind mapping* peserta didik dapat menganalisis keanekaragaman budaya di Indonesia dengan benar
2. Melalui kediatan pembelajaran, peserta didik menjelaskan keanekaragaman budaya Indonesia dengan benar

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan****Kegiatan Orientasi**

1. Guru mengucapkan salam pembuka dan siswa menjawab salam
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik untuk memimpin doa
3. Guru dan siswa melakukan pembiasaan menyanyikan salah satu wajib nasional
4. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar melakukan ice breaking

Kegiatan Apersepsi

1. Peserta didik Bersama guru melaksanakan tanya jawab mengenai pernyataan pemantik yang berkaitan dengan materi
2. Guru memberikan tepuk tangan pada peserta didik yang telah berusaha menjawab pertanyaan

Kegiatan Inti**Tahap 4 : Membimbing kelompok belajar**

1. Guru memanggil ketua kelompok dan menjelaskan materi serta pembagian tugas kelompok
2. Guru meminta ketua kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru dengan anggota kelompok
3. Memberikan selembar kertas kepada setiap kelompok dan meminta kelompok tersebut menulis pertanyaan yang telah ditulis pada kertas kepada kelompok lain
4. Guru meminta setiap kelompok menuliskan jawaban atas pertanyaan dari kelompok lain pada kertas kerja tersebut

Tahap 5 : Evaluasi

1. Guru meminta setiap kelompok untuk membaca jawaban atas pertanyaan yang diterima dari kelompok lain

Tahap 6 : Memberi penilaian

1. Guru memberi penilaian terhadap hasil kerja kelompok

Kegiatan Penutup

1. Melalui bimbingan guru, peserta didik membuat kesimpulan tentang poin-poin yang muncul dalam kegiatan pembelajaran
2. Peserta didik melakukan refleksi tentang materi yang telah dipelajari
3. Guru dan peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran
4. Guru mengucapkan salam penutup

Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan
Teknik Penilaian : Tes
Jenis Penilaian : Tertulis
Bentuk Penilaian : Pilihan ganda
2. Penilaian Keterampilan
Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Jenis Penilaian : Penugasan
Bentuk Penilaian : Rubrik selama proses pembelajaran

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SD KELAS 4
(KELAS EKSPERIMEN)**

Pertemuan 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Rosita Ayu Diastari
Instansi	: SDN Sumbersuko
Tahun Penyusunan	: Tahun Pelajaran 2025/2026 (Semester Gasal)
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	: B/4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: B (Kekayaan Budaya Indonesia)
Alokasi Waktu	: 2 JP (1 jam pembelajaran = 35 menit)

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Gotong Royong (Menumbuhkan rasa kekompakan dan bekerjasama peserta didik dalam berkolaborasi ketika berdiskusi dengan teman sekelompok)
2. Bernalar Kritis (Menumbuhkan sikap bernalar kritis peserta didik dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi maupun dalam waktu pembelajaran klasikal)
3. Mandiri (menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik yang tidak bergantung pada teman dalam menyelesaikan tugas)

C. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Guru (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
2. Buku Siswa (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

D. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Kooperatif tipe *snowball throwing*
2. Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

KOMPETENSI INTI**F. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui media pembelajaran *mind mapping* peserta didik dapat menganalisis keanekaragaman budaya di Indonesia dengan benar
2. Melalui kediatan pembelajaran, peserta didik menjelaskan keanekaragaman budaya Indonesia dengan benar

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan****Kegiatan Orientasi**

1. Guru mengucapkan salam pembuka dan siswa menjawab salam
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik untuk memimpin doa
3. Guru dan siswa melakukan pembiasaan menyanyikan salah satu wajib nasional
4. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar melakukan ice breaking

Kegiatan Apersepsi

1. Peserta didik Bersama guru melaksanakan tanya jawab mengenai pernyataan pemantik yang berkaitan dengan materi
2. Guru memberikan tepuk tangan pada peserta didik yang telah berusaha menjawab pertanyaan

Kegiatan Inti

1. Peserta didik diberi tes individu (*posttest*) untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran
2. Peserta didik mengerjakan *posttest*
3. Peserta didik mengumpulkan lembar tes individu (*posttest*) yang telah dikerjakan kepada guru

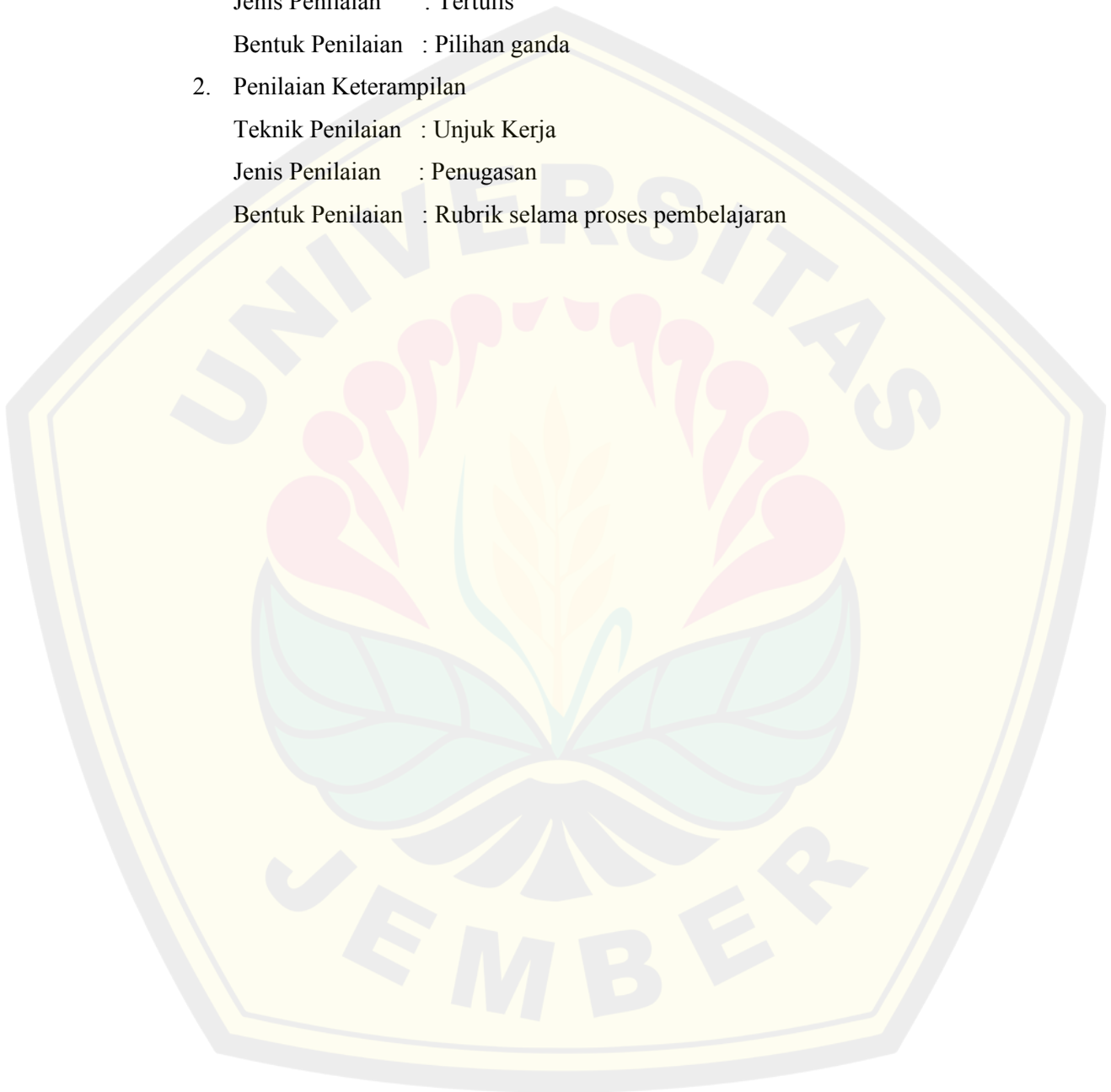
Kegiatan Penutup

1. Melalui bimbingan guru, peserta didik membuat kesimpulan tentang poin-poin yang muncul dalam kegiatan pembelajaran
2. Peserta didik melakukan refleksi tentang materi yang telah dipelajari

3. Guru dan peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran
4. Guru mengucapkan salam penutup

Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan
Teknik Penilaian : Tes
Jenis Penilaian : Tertulis
Bentuk Penilaian : Pilihan ganda
2. Penilaian Keterampilan
Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Jenis Penilaian : Penugasan
Bentuk Penilaian : Rubrik selama proses pembelajaran



Lampiran 16.2 Modul Ajar Kelas Kontrol

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SD KELAS 4
(KELAS KONTROL)
Pertemuan 1**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Rosita Ayu Diastari
Instansi	: SDN Sumbersuko
Tahun Penyusunan	: Tahun Pelajaran 2025/2026 (Semester Gasal)
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	: B/4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: B (Kekayaan Budaya Indonesia)
Alokasi Waktu	: 2 JP (1 jam pembelajaran = 35 menit)

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Gotong Royong (Menumbuhkan rasa kekompakan dan bekerjasama peserta didik dalam berkolaborasi ketika berdiskusi dengan teman sekelompok)
2. Bernalar Kritis (Menumbuhkan sikap bernalar kritis peserta didik dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi maupun dalam waktu pembelajaran klasikal)
3. Mandiri (menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik yang tidak bergantung pada teman dalam menyelesaikan tugas)

C. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Guru (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
2. Buku Siswa (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

D. TARGET SISWA

Peserta didik regular

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Kooperatif tipe *talking stick*
2. Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

KOMPETENSI INTI**F. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui media pembelajaran *mind mapping* peserta didik dapat menganalisis keanekaragaman budaya di Indonesia dengan benar
2. Melalui kediatan pembelajaran, peserta didik menjelaskan keanekaragaman budaya Indonesia dengan benar

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan****Kegiatan Orientasi**

1. Guru mengucapkan salam pembuka dan siswa menjawab salam
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik untuk memimpin doa
3. Guru dan siswa melakukan pembiasaan menyanyikan salah satu wajib nasional
4. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar melakukan ice breaking

Kegiatan Apersepsi

1. Peserta didik bersama guru melaksanakan tanya jawab mengenai pernyataan pemantik yang berkaitan dengan materi
2. Peserta didik menyimak motivasi dari guru dengan menyampaikana tujuan pembelajaran
3. Guru memberikan tepuk tangan pada peserta didik yang telah berusaha menjawab pertanyaan

Kegiatan Inti

1. Peserta didik diberi tes individu (*Pretest*) untuk mengukur kecapaian tujuan pembelajaran
2. Peserta didik mengumpulkan tes individu yang telah dikerjakan
3. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi kekayaan budaya Indonesia (rumah adat, pakaian adat, dan kesenian).

4. Peserta didik diminta untuk menjelaskan kembali terkait materi kekayaan budaya Indonesia (rumah adat, pakaian adat, dan kesenian).
5. Guru memberikan pertanyaan terkait materi yang telah dijelaskan kepada peserta didik
6. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
7. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik bersama guru membuat menyimpulkan tentang poin-poin yang muncul dalam kegiatan pembelajaran
2. Guru memberikan enguatan tentang pembelajaran yang telah diberikan
3. Peserta didik berdoa bersama dan menjawab salam dari guru

Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan
Teknik Penilaian : Tes
Jenis Penilaian : Tertulis
Bentuk Penilaian : Pilihan ganda
2. Penilaian Keterampilan
Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Jenis Penilaian : Penugasan
Bentuk Penilaian : Rubrik selama proses pembelajaran

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SD KELAS 4
(KELAS KONTROL)**

Pertemuan 2

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Rosita Ayu Diastari
Instansi	: SDN Summersuko
Tahun Penyusunan	: Tahun Pelajaran 2025/2026 (Semester Gasal)
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	: B/4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: B (Kekayaan Budaya Indonesia)
Alokasi Waktu	: 2 JP (1 jam pembelajaran = 35 menit)

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Gotong Royong (Menumbuhkan rasa kekompakan dan bekerjasama peserta didik dalam berkolaborasi ketika berdiskusi dengan teman sekelompok)
2. Bernalar Kritis (Menumbuhkan sikap bernalar kritis peserta didik dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi maupun dalam waktu pembelajaran klasikal)
3. Mandiri (menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik yang tidak bergantung pada teman dalam menyelesaikan tugas)

C. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Guru (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
2. Buku Siswa (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

D. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Kooperatif *talking stick*
2. Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

KOMPETENSI INTI**F. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui media pembelajaran mind mapping peserta didik dapat menganalisis keanekaragaman budaya di Indonesia dengan benar
2. Melalui kediatan pembelajaran, peserta didik menjelaskan keanekaragaman budaya Indonesia dengan benar

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan****Kegiatan Orientasi**

1. Guru mengucapkan salam pembuka dan siswa menjawab salam
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik untuk memimpin doa
3. Guru dan siswa melakukan pembiasaan menyanyikan salah satu wajib nasional
4. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar melakukan ice breaking

Kegiatan Apersepsi

1. Guru mengajak peserta didik untuk ice breaking agar peserta didik untuk belajar
2. Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi pertanyaan-pertanyaan
3. Guru memberikan tepuk tangan pada peserta didik yang telah berusaha menjawab pertanyaan

Kegiatan Inti

1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok
2. Peserta didik mendengar penjelasan dari guru tentang menganalisis keberagaman budaya Indonesia
3. Peserta didik memperhatikan contoh yang diberikan guru cara mengerjakan soal cerita yang berhubungan dengan keberagaman budaya
4. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya materi yang kurang dipahami
5. Guru memberikan tugas kelompok
6. Peserta didik mengerjakan tugas kelompok, apabila sudah ada anggota

kelompok yang sudah mengerti tentang tugas tersebut dapat mempresentasikan di depan kelas

7. Setiap perwakilan kelompok dapat menyajikan hasil kelompoknya dan kelompok lainnya menyimak dari kelompok penyaji
8. Guru membimbing peserta didik apabila terdapat kesulitan dalam penyelesaian tugas

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran pada hari ini
2. Guru memberikan penguatan tentang pembelajaran yang telah diberikan
3. Peserta didik berdoa bersama dan menjawab salam dari guru

Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan
Teknik Penilaian : Tes
Jenis Penilaian : Tertulis
Bentuk Penilaian : Pilihan ganda
2. Penilaian Keterampilan
Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Jenis Penilaian : Penugasan
Bentuk Penilaian : Rubrik selama proses pembelajaran

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SD KELAS 4
(KELAS KONTROL)**

Pertemuan 3

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Rosita Ayu Diastari
Instansi	: SDN Sumbersuko
Tahun Penyusunan	: Tahun Pelajaran 2025/2026 (Semester Gasal)
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	: B/4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: B (Kekayaan Budaya Indonesia)
Alokasi Waktu	: 3 JP (1 jam pembelajaran = 35 menit)

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Gotong Royong (Menumbuhkan rasa kekompakan dan bekerjasama peserta didik dalam berkolaborasi ketika berdiskusi dengan teman sekelompok)
2. Bernalar Kritis (Menumbuhkan sikap bernalar kritis peserta didik dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi maupun dalam waktu pembelajaran klasikal)
3. Mandiri (menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik yang tidak bergantung pada teman dalam menyelesaikan tugas)

C. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Guru (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
2. Buku Siswa (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

D. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Kooperatif *talking stick*
2. Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

KOMPETENSI INTI**F. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui media pembelajaran mind mapping peserta didik dapat menganalisis keanekaragaman budaya di Indonesia dengan benar
2. Melalui kediatan pembelajaran, peserta didik menjelaskan keanekaragaman budaya Indonesia dengan benar

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan****Kegiatan Orientasi**

1. Guru mengucapkan salam pembuka dan siswa menjawab salam
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik untuk memimpin doa
3. Guru dan siswa melakukan pembiasaan menyanyikan salah satu wajib nasional
4. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar melakukan ice breaking

Kegiatan Apersepsi

1. Guru mengajak peserta didik untuk ice breaking agar peserta didik untuk belajar
2. Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi pertanyaan-pertanyaan
3. Guru memberikan tepuk tangan pada peserta didik yang telah berusaha menjawab pertanyaan

Kegiatan Inti

1. Peserta didik mendengar penjelasan dari guru tentang keberagaman budaya di Indonesia
2. Peserta didik diminta mencari poin-poin penting dalam keberagaman budaya Indonesia
3. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang macam-macam budaya Indonesia
4. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang cara mencari poin-poin penting dalam keberagamann budaya Indonesia

5. Peserta didik memperhatikan contoh yang diberikan guru cara mencari poin-poin penting dalam dalam kebergaman budaya Indonesia
6. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya materi yang kurang dipahami
7. Guru memberikan tugas kelompok
8. Guru mengamati aktivitas peserta didik dalam melaksanakan kegiatan
9. Peserta didik bersama kelompok berdiskusi untuk mengerjakan lembar kerja
10. Guru menyampaikan ketentuan dalam presentasi hasil diskusi

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran pada hari ini
2. Guru memberikan penguatan tentang pembelajaran yang telah diberikan
3. Peserta didik berdoa bersama dan menjawab salam dari guru

Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan
Teknik Penilaian : Tes
Jenis Penilaian : Tertulis
Bentuk Penilaian : Pilihan ganda
2. Penilaian Keterampilan
Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Jenis Penilaian : Penugasan
Bentuk Penilaian : Rubrik selama proses pembelajaran

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SD KELAS 4
(KELAS KONTROL)**

Pertemuan 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Rosita Ayu Diastari
Instansi	: SDN Summersuko
Tahun Penyusunan	: Tahun Pelajaran 2025/2026 (Semester Gasal)
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	: B/4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: B (Kekayaan Budaya Indonesia)
Alokasi Waktu	: 4 JP (1 jam pembelajaran = 35 menit)

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Gotong Royong (Menumbuhkan rasa kekompakan dan bekerjasama peserta didik dalam berkolaborasi ketika berdiskusi dengan teman sekelompok)
2. Bernalar Kritis (Menumbuhkan sikap bernalar kritis peserta didik dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi maupun dalam waktu pembelajaran klasikal)
3. Mandiri (menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik yang tidak bergantung pada teman dalam menyelesaikan tugas)

C. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Guru (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
2. Buku Siswa (Kementerian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021).
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

D. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Kooperatif tipe *talking stick*
2. Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

KOMPETENSI INTI**F. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui media pembelajaran *mind mapping* peserta didik dapat menganalisis keanekaragaman budaya di Indonesia dengan benar
2. Melalui kegiatan pembelajaran, peserta didik menjelaskan keanekaragaman budaya Indonesia dengan benar

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan****Kegiatan Orientasi**

1. Guru mengucapkan salam pembuka dan siswa menjawab salam
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik untuk memimpin doa
3. Guru dan siswa melakukan pembiasaan menyanyikan salah satu wajib nasional
4. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar melakukan ice breaking

Kegiatan Apersepsi

1. Guru mengajak peserta didik untuk ice breaking agar peserta didik untuk belajar
2. Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi pertanyaan-pertanyaan
3. Guru memberikan tepuk tangan pada peserta didik yang telah berusaha menjawab pertanyaan

Kegiatan Inti

1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai aturan presentasi
3. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi lembar kerja yang sudah dikerjakan
4. Guru memonitor jalannya resensi dan memberikan tanggapan terkait hasil diskusi
5. Guru memberikan memberikan tentang kekayaan budaya Indonesia
6. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru tentang kekayaan budaya

Indonesia

7. Peserta didik bertanya pada guru mengenai materi yang belum dipahami
8. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh hasil maksimal
9. Guru membagikan soal *posttest* kepada peserta didik
10. Peserta didik mengerjakan soal tersebut
11. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh hasil maksimal

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran pada hari ini
2. Guru memberikan penguatan tentang pembelajaran yang telah diberikan
3. Peserta didik berdoa bersama dan menjawab salam dari guru

Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan
Teknik Penilaian : Tes
Jenis Penilaian : Tertulis
Bentuk Penilaian : Pilihan ganda
2. Penilaian Keterampilan
Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Jenis Penilaian : Penugasan
Bentuk Penilaian : Rubrik selama proses pembelajaran

Lampiran 17. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)****Ayo Menganalisis Keanekaragaman Budaya Indobesia Pada Teks Cerita**

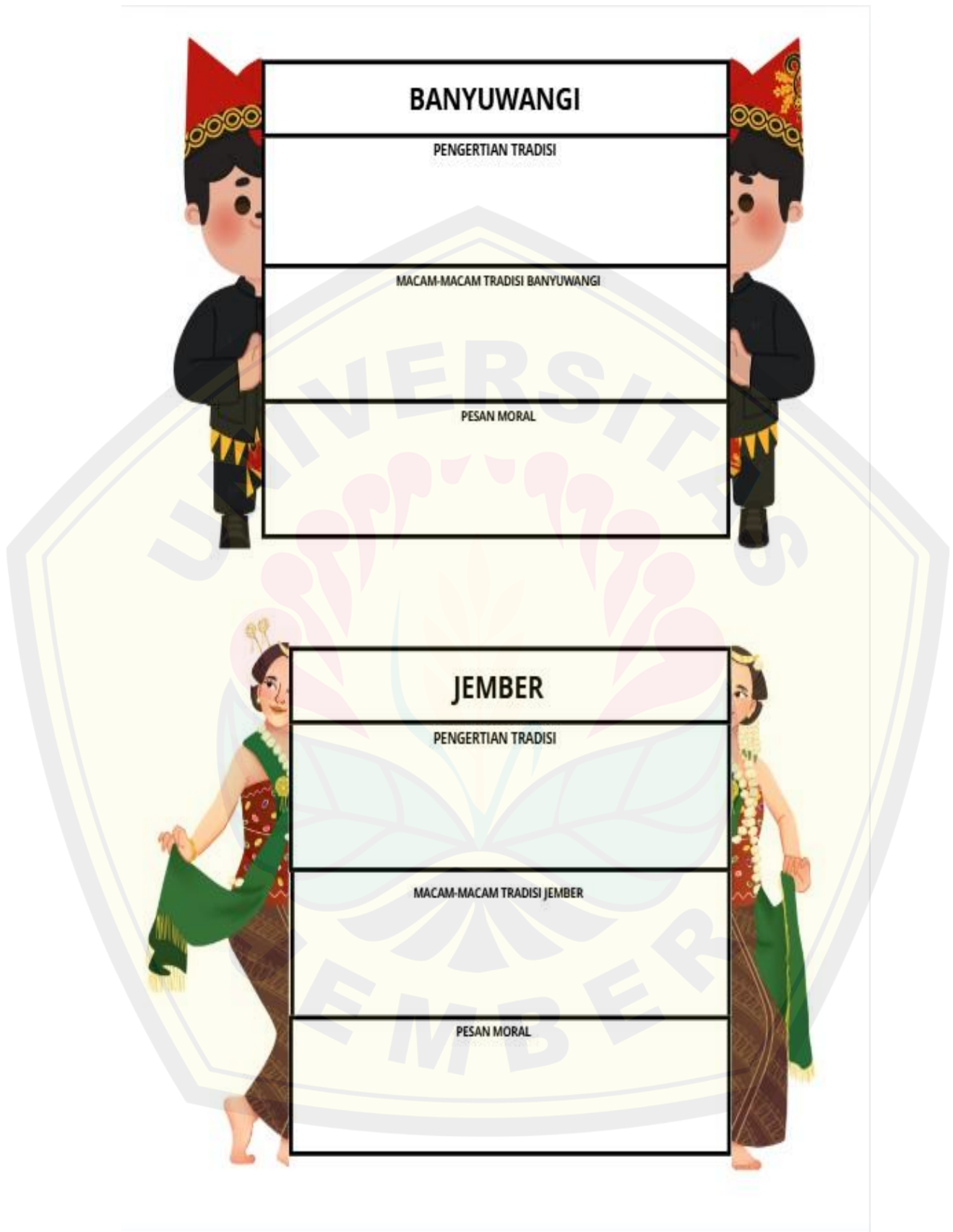
Nama Kelompok :
 Nama Anggota Kelompok :
 Kelas :

1. Materi Pembelajaran: Tradisi Keluarga dan Masyarakat Sekitar Pada Teks Cerita
2. Tujuan Pembelajaran:
 - Melalui media pembelajaran Teks Cerita Pendek dan *Happy Notes* peserta didik dapat menganalisis tradisi keluarga dan Masyarakat sekitar dengan benar (C4)
 - Melalui Kegiatan pembelajaran peserta didik dapat menjelaskan tradisi keluarga dan Masyarakat sekitar dengan benar (C2)
3. Langkah-Langkah Kegiatan
 - Bacalah teks cerita pendek pada LKPD kemudian analisislah macam-macam tradisi serta pesan moral yang terdapat pada cerita tersebut!
 - Tulislah hasil analisismu pada lembar *Happy Note* yang telah disediakan oleh guru pada LKPD!
 - Gunting dan lipatlah dengan rapi *Happy Notes* yang telah diisi!
 - Presentasikan hasil analisismu di depan kelas dengan jelas dan percaya diri!
 -

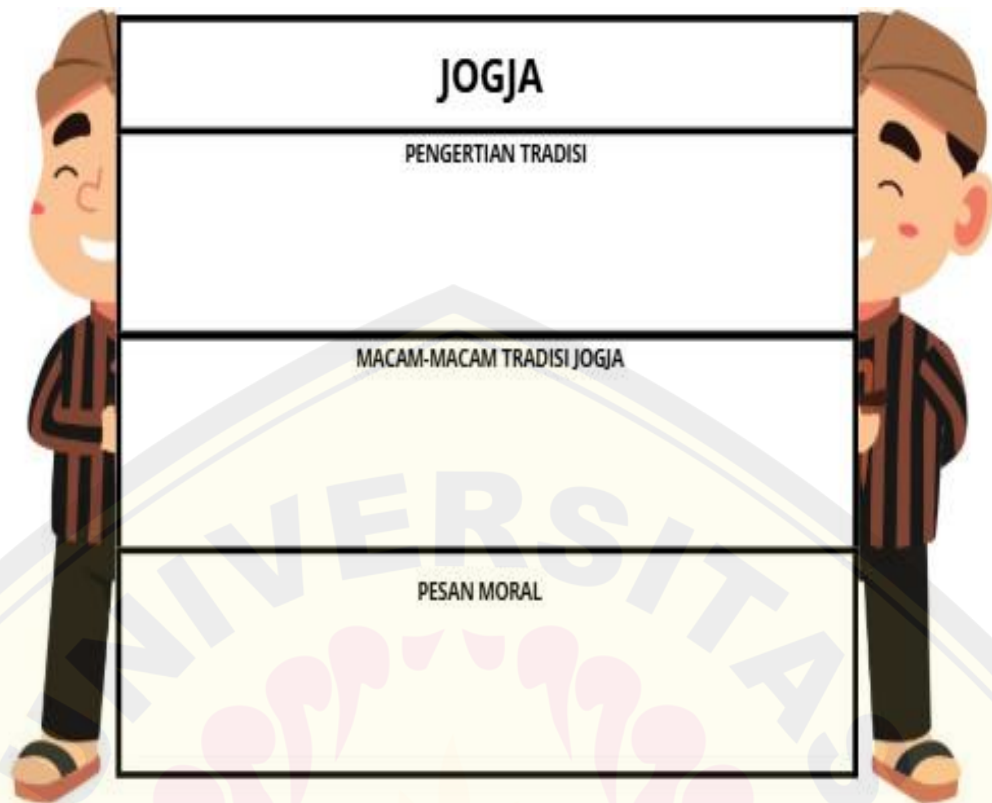
Happy Notes

MADURA	
PENGERTIAN TRADISI	
MACAM-MACAM TRADISI MADURA	
PESAN MORAL	









Petualangan Seru di Pulau Madura

Pada suatu hari, ada seorang anak laki-laki bernama Andi yang tinggal di Jakarta. Saat liburan sekolah, Andi berkesempatan mengunjungi rumah kakek dan neneknya di Pulau Madura. Andi sangat senang karena ini adalah pertama kalinya ia menginjakkan kaki di pulau yang terkenal dengan tradisi uniknya.

Selama di Madura, Andi diajak oleh kakeknya untuk melihat secara langsung tradisi karapan sapi. Karapan sapi adalah tradisi balapan sapi yang sangat populer di Madura. Andi sangat terkejut melihat sapi-sapi yang berlari kencang dengan membawa sebuah kereta kayu di belakangnya. Kakek Andi menjelaskan bahwa karapan sapi ini sudah menjadi tradisi turun-temurun di Madura.

Selain karapan sapi, Andi juga diajak untuk melihat tradisi Roket Tase'. Roket Tase' adalah tradisi upacara petik laut sebagai ungkapan syukur atas rezeki yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Andi melihat banyak perahu nelayan yang dihias dengan indah dan membawa berbagai macam sesajen. Kemudian, sesajen tersebut dilarung ke laut sebagai simbol rasa syukur. Andi sangat terkesan dengan tradisi Roket Tase' ini.

Andi sangat senang bisa belajar tentang tradisi-tradisi yang ada di Madura. Ia menjadi lebih mengenal dan mencintai budaya Indonesia. Andi berjanji akan menceritakan pengalamannya ini kepada teman-temannya di Jakarta.



Komang Si Anak di Pulau Dewata

Komang adalah seorang anak kelas 3 SD yang tinggal di Bali. Ia sangat bangga dengan pulau tempat tinggalnya yang terkenal dengan keindahan alam dan budayanya yang kaya. Suatu hari, Komang diajak oleh kakeknya untuk mengikuti upacara Melasti di pantai.

Kakek menjelaskan bahwa Melasti adalah upacara penyucian diri dan alam semesta yang dilakukan oleh umat Hindu di Bali. Upacara ini biasanya diadakan sebelum Hari Raya Nyepi. Kadek sangat tertarik dengan penjelasan kakeknya dan tidak sabar ingin melihat langsung upacara tersebut.

Keesokan harinya, Komang dan kakeknya sudah berada di pantai sejak pagi-pagi sekali. Mereka melihat banyak orang yang berpakaian adat Bali membawa sesajen dan persembahan. Ia juga melihat orang-orang bersembahyang dan berdoa dengan sungguh-sungguh.

Setelah upacara Melasti selesai, kakek mengajak Komang berjalan-jalan di sekitar pantai. Kakek menceritakan tentang berbagai tradisi lain yang ada di Bali, seperti tradisi Ngaben, yaitu upacara pembakaran jenazah, dan tradisi Galungan, yaitu hari raya kemenangan kebaikan atas kejahatan. Kadek sangat senang mendengar cerita dari kakeknya. Ia menjadi lebih mengenal dan mencintai tradisi Bali.

Komang berjanji pada dirinya sendiri untuk selalu menjaga dan melestarikan tradisi Bali. Ia ingin menjadi anak yang berbakti kepada orang tua dan leluhurnya, serta ikut serta dalam kegiatan-kegiatan adat yang ada di desanya.



Mengenal Tradisi Banyuwangi

Di ujung timur pulau Jawa, terdapat sebuah kabupaten yang terkenal dengan keindahan alamnya, yaitu Banyuwangi. Selain alamnya yang indah, Banyuwangi juga memiliki tradisi yang unik dan menarik untuk dipelajari. Dua di antaranya adalah tradisi Seblang dan Gandrung.

Tradisi Seblang merupakan tarian ritual yang dilakukan oleh masyarakat Banyuwangi. Tarian ini biasanya diadakan pada saat acara bersih desa atau upacara adat lainnya. Penari Seblang biasanya seorang wanita yang menari dengan gerakan yang lemah gemulai sambil membawa kipas. Yang unik dari tarian ini adalah, sebelum menari sang penari akan mengalami trance atau kerasukan. Tarian Seblang ini diiringi oleh musik gamelan yang khas dan dinyanyikan oleh sinden.

Selain Seblang, Banyuwangi juga memiliki tradisi Gandrung. Gandrung adalah tarian yang menggambarkan cinta kasih antara Raden Sulasih dan Dewi Lanjar. Tarian ini biasanya ditarikan oleh seorang wanita dan seorang pria. Penari wanita akan menari dengan gerakan yang lincah dan gemulai, sedangkan penari pria akan menari dengan gerakan yang gagah dan berani. Tarian Gandrung diiringi oleh musik gamelan dan juga dinyanyikan oleh sinden.

Kedua tradisi ini, baik Seblang maupun Gandrung, adalah bagian dari kekayaan budaya Banyuwangi yang harus kita lestarikan. Dengan mengenal dan mempelajari tradisi-tradisi ini, kita dapat lebih mencintai dan menghargai budaya Indonesia.



Jember Kota Karnaval

Di sebuah kota kecil bernama Jember, hiduplah seorang anak laki-laki bernama Dika. Dika sangat senang tinggal di Jember karena kotanya punya banyak tradisi unik dan menarik. Salah satu tradisi yang paling disukai Dika adalah Jember Fashion Carnival atau disingkat JFC.

JFC adalah karnaval busana yang sangat meriah. Para peserta JFC memakai kostum-kostum yang indah dan unik, terbuat dari berbagai bahan seperti kain, bulu, dan bahkan daur ulang. Kostum-kostum itu menggambarkan berbagai macam tema, mulai dari budaya Indonesia, hewan, hingga tokoh-tokoh terkenal. Dika selalu terpukau melihat kostum-kostum yang warna-warni dan megah itu.

Selain JFC, Jember juga punya tradisi lain yang tak kalah menarik, yaitu tradisi "Ulangan Kembang." Tradisi ini diadakan saat perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia. Warga Jember membuat hiasan dari janur atau daun kelapa muda yang dibentuk sedemikian rupa, sehingga menyerupai bunga. Hiasan-hiasan itu kemudian dipasang di sepanjang jalan dan di rumah-rumah warga. Dika sangat suka melihat hiasan-hiasan "Ulangan Kembang" yang cantik itu.

Dika sangat bangga menjadi warga Jember. Ia berjanji akan selalu menjaga dan melestarikan tradisi-tradisi yang ada di kotanya. Karena tradisi adalah bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang harus kita jaga bersama.



Jogja dan Tradisinya

Di sebuah desa yang asri di Yogyakarta, hiduplah seorang anak laki-laki bernama Arya. Arya sangat suka bermain dan belajar tentang budaya Jawa. Suatu hari, Kakek mengajak Arya untuk melihat upacara Tedhak Siten. Tedhak Siten adalah upacara saat seorang anak pertama kali belajar berjalan di tanah. Arya melihat seorang bayi yang lucu dituntun berjalan melewati tujuh jadah berwarna-warni. Kakek menjelaskan bahwa setiap warna jadah memiliki arti, seperti merah untuk keberanian dan putih untuk kesucian. Arya sangat senang melihat upacara itu dan jadi tahu bahwa tradisi itu mengajarkan anak untuk berani dan memiliki hati yang bersih saat menjalani hidup.

Selain Tedhak Siten, Arya juga diajak melihat Gejog Lesung. Gejog Lesung adalah upacara yang menggambarkan kegembiraan para petani setelah panen. Para petani memukul lesung, alat penumbuk padi, secara bersamaan hingga menghasilkan bunyi yang merdu. Mereka bernyanyi dan menari dengan gembira. Arya ikut bertepuk tangan menikmati suasana meriah itu. Kakek berkata bahwa Gejog Lesung mengajarkan tentang pentingnya bersyukur atas hasil panen dan kebersamaan dalam bekerja.

Arya sangat bersemangat menceritakan pengalamannya kepada teman-temannya di sekolah. Ia menjelaskan makna dari setiap tradisi yang dilihatnya. Teman-temannya pun jadi tertarik untuk belajar lebih banyak tentang budaya Yogyakarta. Arya merasa bangga bisa menjadi bagian dari masyarakat yang kaya akan tradisi dan budaya. Ia berjanji akan selalu menjaga dan melestarikan warisan leluhur agar tetap hidup dan dikenal oleh generasi mendatang.



Jakarta dan Tradisinya

Di sebuah desa yang ramai di Jakarta, hiduplah seorang anak laki-laki bernama Rano. Rano sangat suka bermain layangan di lapangan dekat rumahnya. Suatu hari, kakek Rano, seorang tokoh Betawi yang disegani, mengajak Rano untuk melihat perayaan Betawi di kampung sebelah. Rano sangat senang karena ia akan melihat ondel-ondel, boneka raksasa yang menjadi ikon Jakarta. Kakek menjelaskan bahwa ondel-ondel ini seperti nenek moyang yang menjaga mereka. Rano jadi tidak sabar ingin melihatnya.

Sesampainya di sana, Rano terpujau dengan ramainya suasana. Ada lenong, teater tradisional Betawi yang lucu dengan dialog bahasa Betawi. Kemudian, Rano melihat pertunjukan palang pintu, tradisi Betawi yang menggabungkan silat dan pantun. Kakek menjelaskan bahwa palang pintu sering ada di pernikahan adat Betawi. Rano juga melihat orang-orang memainkan tanjidor, musik Betawi yang dipengaruhi oleh bangsa Eropa. Ia jadi tahu bahwa Jakarta punya banyak budaya yang menarik.

Kakek kemudian mengajak Rano mencicipi kerak telur dan roti buaya. Kakek menjelaskan bahwa roti buaya selalu ada di pernikahan Betawi. Bentuknya yang seperti buaya melambangkan kesetiaan. Setelah kenyang, Rano diajak melihat pencak silat, seni bela diri khas Jakarta. Kakek berpesan agar Rano selalu melestarikan budaya Betawi agar tidak hilang ditelan zaman. Rano mengangguk dan berjanji akan selalu mengingat semua yang telah dilihat dan dipelajarinya hari itu.



Mengenal Tradisi Unik Suku Sasak

Matahari bersinar cerah di Pulau Lombok. Angin sepoi-sepoi membawa aroma laut yang segar. Hari ini, Dita dan teman-temannya, Made dan Ayu, akan berpetualang mengenal tradisi unik suku Sasak, suku asli yang tinggal di Lombok. Mereka sangat bersemangat!

Pak Budi, guru mereka yang ramah, mengajak mereka mengunjungi sebuah desa tradisional. Di sana, mereka melihat rumah-rumah adat yang disebut "Bale." Bentuknya unik, dengan atap tinggi menjulang. Pak Budi menjelaskan bahwa Bale adalah tempat tinggal keluarga suku Sasak. Dita, Made, dan Ayu terkejut melihat keunikan rumah adat tersebut. Mereka juga melihat orang-orang yang sedang menenun kain Sasak yang indah. Kain itu berwarna-warni dengan motif yang menarik. Pak Budi bilang, kain Sasak dibuat dengan tangan dan membutuhkan kesabaran serta ketekunan.

Setelah puas melihat-lihat, Pak Budi mengajak mereka mencicipi makanan khas Lombok, yaitu "Ayam Taliwang." Aromanya sangat menggoda! Dita, Made, dan Ayu mencicipi dengan lahap. Rasanya pedas dan lezat! Mereka juga mencoba "Plecing Kangkung," sayur kangkung yang direbus dan diberi bumbu khas Lombok. "Wah, makanan di sini enak-enak sekali!" kata Dita sambil tersenyum. Made dan Ayu mengangguk setuju. Mereka sangat senang bisa belajar tentang tradisi Lombok yang kaya dan unik. Mereka berjanji akan menceritakan pengalaman seru ini kepada teman-teman mereka di rumah.



Lampiran 18. Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

Lampiran 18.1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama IV A	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Ahmad Sufajar	45	58
2.	Andre Frimansyah	52	68
3.	Dewi Hanifah Khoiriyah	48	55
4.	Adini Olivia Putri	72	86
5.	Adwi Kurnia Safara	38	54
6.	Eka Abdul Jabbar	46	60
7.	Fara Naila Rohmatika	42	66
8.	Farah Adibah	68	84
9.	Fina Nailatul Izzah	57	63
10.	Ismawati	62	72
11.	M. Fahmi Alfarabi	47	62
12.	Muhammad Billin Akini	66	81
13.	Muhammad Denis Alfanani	37	48
14.	Muhammad Iqbal Maulana	43	63
15.	Naufal Amzar Fairuz	36	52
16.	Novita Anggraeni	44	59
17.	Rama Dani	53	77
18.	Siti Sofiah	61	82
19.	Sofi Tadkirotul Faisal	63	86
20.	Yuzril Ilham Maulana	51	67
21.	Yumna Azahra	56	62
22.	Yuki Putri	67	76
23.	Yuyun Anatasyah	42	61
24.	Zahra Ramadani Adinda Putri	62	87
25.	Zahro Fatimatus	51	63
26.	Zaki Zaidan Arkana	46	71
27.	Zidan Alam Putra	32	44
28.	Zidni Eka Wulandari	74	89
JUMLAH		1461	1896

Lampiran 18.2 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama IV B	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Abdul Fadilah Abyan	48	74
2.	Alfiatus Zahrotul Jannah	52	71
3.	Alfin Maulana	62	81
4.	Alfiyatus Sa'adah	56	76
5.	Barin Nikola Andiloka	78	93
6.	Dinar Rohmah	47	71
7.	Galih Dwi Bahtriar	32	59
8.	Cinta Maura Febriliane	51	70
9.	Hartanti Zahra Alya Rifqi	73	94
10.	Ilmy Nur Cahaya	37	56
11.	Mbron Hamsah	57	81
12.	Indira Maulidia Achmad	69	86
13.	Khoirotun Nisa	61	79
14.	Isbahul Munir	42	69
15.	Muhammad Ibrohim	62	84
16.	Muhammad Nurul Huda	46	71
17.	Nur Rizka Maulidia	47	73
18.	Rima Finurika	56	82
19.	Ulin Fitria Ramadani	66	86
20.	Umami Putri	74	91
21.	Vina Auliya	43	74
22.	Vivi Lestari	36	52
23.	Yahya Aksara	41	57
24.	Yanuar Akbar	74	94
25.	Yoga Eka Ramdhani	52	71
26.	Zahra Salsabilah	71	93
27.	Zakirotun Navisa	61	86
28.	Zulfa Sabita Az Azahra	46	74
JUMLAH		1540	2148

Lampiran 19. Tabel Persiapan Analisis Data Uji T

No.	X1	x_1	x_1^2	X2	x_2	x_2^2
1.	13	-2,54	6,429847	26	4,29	18,37
2.	16	0,46	0,22	19	-2,71	7,37
3.	7	-8,54	72,86	19	-2,71	7,37
4.	14	-1,54	2,36	20	-1,71	2,94
5.	16	0,46	0,22	15	-6,71	45,08
6.	14	-1,54	2,36	24	2,29	5,22
7.	24	8,46	71,64	27	5,29	27,94
8.	16	0,46	0,22	19	-2,71	7,37
9.	6	-9,54	90,93	21	-0,71	0,51
10.	10	-5,54	30,64	19	-2,71	7,37
11.	15	-0,54	0,29	24	2,29	5,22
12.	15	-0,54	0,29	17	-4,71	22,22
13.	11	-4,54	20,57	18	-3,71	13,80
14.	20	4,46	19,93	27	5,29	27,94
15.	16	0,46	0,22	22	0,29	0,08
16.	15	-0,54	0,29	25	3,29	10,80
17.	24	8,46	71,64	26	4,29	18,37
18.	21	5,46	29,86	26	4,29	18,37
19.	23	7,46	55,72	20	-1,71	2,94
20.	16	0,46	0,22	17	-4,71	22,22
21.	6	-9,54	90,93	31	9,29	86,22
22.	9	-6,54	42,72	16	-5,71	32,65
23.	19	3,46	12,00	16	-5,71	32,65
24.	25	9,46	89,57	20	-1,71	2,94
25.	12	-3,54	12,50	19	-2,71	7,37
26.	25	9,46	89,57	22	0,29	0,08
27.	12	-3,54	12,50	25	3,29	10,80
28.	15	-0,54	0,29	28	6,29	39,51
Jumlah	435	0,00	826,96	608	0,00	483,71
Rerata	15,54			21,71		

Lampiran 20. Hasil Uji ER

No. Absen	Kelas Kontrol		Beda	Kelas Eksperimen		Beda
	Pretest	Posttest		Pretest	Posttest	
1.	45	58	13	48	74	26
2.	52	68	16	52	71	19
3.	48	55	7	62	81	19
4.	72	86	14	56	76	20
5.	38	54	16	78	93	15
6.	46	60	14	47	71	24
7.	42	66	24	32	59	27
8.	68	84	16	51	70	19
9.	57	63	6	73	94	21
10.	62	72	10	37	56	19
11.	47	62	15	57	81	24
12.	66	81	15	69	86	17
13.	37	48	11	61	79	18
14.	43	63	20	42	69	27
15.	36	52	16	62	84	22
16.	44	59	15	46	71	25
17.	53	77	24	47	73	26
18.	61	82	21	56	82	26
19.	63	86	23	66	86	20
20.	51	67	16	74	91	17
21.	56	62	6	43	74	31
22.	67	76	9	36	52	16
23.	42	61	19	41	57	16
24.	62	87	25	74	94	20
25.	51	63	12	52	71	19
26.	46	71	25	71	93	22
27.	32	44	12	61	86	25
28.	74	89	15	46	74	28
Jumlah	1461	1896	435	1540	2148	608
Rata-rata	52,18	67,71	15,54	55,00	76,71	21,71

Lampiran 21. Lembar Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol

Lembar Hasil Pretest Peserta Didik Kelas Eksperimen

75

Lampiran 15. Instrumen Tes
LEMBAR SOAL PRETEST DAN POSTEST BAB 6 INDONESIA KAYA
BUDAYA ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL

Nama : Sofiq
No. Absen : 15
Kelas : IV (Empat)
Topik : Kekayaan Budaya Indonesia

Petunjuk pengerjaan soal.

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah secara teliti setiap soal yang akan dikerjakan!
- Kerjakanlah soal yang dianggap mudah terlebih dahulu!
- Berikanlah tanda (X) pada jawaban yang menurutmu benar!
- Periksa Kembali jawaban sebelum mengumpulkan!

1. Asyifa berasal dari Aceh sedangkan Yohana berasal dari Papua. Asyifa berkulit putih, sedangkan Yohana berkulit hitam. Perbedaan tersebut didasarkan oleh ...

a. agama
b. ras
c. etnis
d. kekerabatan

2. Perhatikan pernyataan berikut!

(1) Bahasa osing
(2) Bahasa musi
(3) Bahasa barakai
(4) Bahasa bantik

Bahasa daerah yang digunakan sebagai alat komunikasi pada daerah Banyuwangi ditunjukkan oleh nomor ...

a. (1)

Lembar Hasil Posttest Peserta Didik Kelas Eksperimen

76

Lampiran 15. Instrumen Tes
LEMBAR SOAL PRETEST DAN POSTEST BAB 6 INDONESIA KAYA
BUDAYA ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL

Nama : Sofiq
No. Absen : 15
Kelas : IV (Empat)
Topik : Kekayaan Budaya Indonesia

Petunjuk pengerjaan soal.

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah secara teliti setiap soal yang akan dikerjakan!
- Kerjakanlah soal yang dianggap mudah terlebih dahulu!
- Berikanlah tanda (X) pada jawaban yang menurutmu benar!
- Periksa Kembali jawaban sebelum mengumpulkan!

1. Asyifa berasal dari Aceh sedangkan Yohana berasal dari Papua. Asyifa berkulit putih, sedangkan Yohana berkulit hitam. Perbedaan tersebut didasarkan oleh ...

a. agama
b. ras
c. etnis
d. kekerabatan

2. Perhatikan pernyataan berikut!

(1) Bahasa osing
(2) Bahasa musi
(3) Bahasa barakai
(4) Bahasa bantik

Bahasa daerah yang digunakan sebagai alat komunikasi pada daerah Banyuwangi ditunjukkan oleh nomor ...

a. (1)

Lembar Hasil Pretest Peserta Didik Kelas Kontrol

74

Lampiran 15. Instrumen Tes

LEMBAR SOAL. PRETEST DAN POSTEST BAB 6 INDONESIA KAYA
BUDAYA ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL

Nama	: Rizki Nurika	56
No. Absen	: 13	
Kelas	: IV (Empat)	
Topik	: Kekayaan Budaya Indonesia	

Petunjuk pengerjaan soal.

- Berdialah sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah secara teliti setiap soal yang akan dikerjakan!
- Kerjakanlah soal yang dianggap mudah terlebih dahulu!
- Berikanlah tanda (X) pada jawaban yang menurutmu benar!
- Periksa Kembali jawaban sebelum mengumpulkan!

- Asyifa berasal dari aceh sedangkan Yohana berasal dari Papua. Asyifa berkulit putih, sedangkan Yohana berkulit hitam. Perbedaan tersebut didasarkan oleh ...
 - agama
 - ras
 - etnis
 - kekerabatan
- Perhatikan pernyataan berikut!
 - Bahasa oling
 - Bahasa musi
 - Bahasa barakai
 - Bahasa bantik
 Bahasa daerah yang digunakan sebagai alat komunikasi pada daerah Banyuwangi ditunjukkan oleh nomor ...
 - (1)

Lembar Hasil Posttest Peserta Didik Kelas Kontrol

76

Lampiran 15. Instrumen Tes

LEMBAR SOAL. PRETEST DAN POSTEST BAB 6 INDONESIA KAYA
BUDAYA ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL

Nama	: Rizki Nurika	82
No. Absen	: 13	
Kelas	: IV (Empat)	
Topik	: Kekayaan Budaya Indonesia	

Petunjuk pengerjaan soal.

- Berdialah sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah secara teliti setiap soal yang akan dikerjakan!
- Kerjakanlah soal yang dianggap mudah terlebih dahulu!
- Berikanlah tanda (X) pada jawaban yang menurutmu benar!
- Periksa Kembali jawaban sebelum mengumpulkan!

- Asyifa berasal dari aceh sedangkan Yohana berasal dari Papua. Asyifa berkulit putih, sedangkan Yohana berkulit hitam. Perbedaan tersebut didasarkan oleh ...
 - agama
 - ras
 - etnis
 - kekerabatan
- Perhatikan pernyataan berikut!
 - Bahasa oling
 - Bahasa musi
 - Bahasa barakai
 - Bahasa bantik
 Bahasa daerah yang digunakan sebagai alat komunikasi pada daerah Banyuwangi ditunjukkan oleh nomor ...
 - (1)

Lampiran 22. Surat Izin Uji Coba



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475
Laman: <http://fkip.unej.ac.id> e-mail: fkip@unej.ac.id

Nomor : 1656/UN25.1.5/SP/2025
Perihal : Permohonan Izin Uji Coba

06 Februari 2025

Yth. Kepala Sekolah
SDN Jember Lor 01
di Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Rosita Ayu Diastari
NIM : 190210204264
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan : Februari 2025

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Uji Coba di SDN Jember Lor 01 yang Saudara pimpin dengan judul "Pengaruh strategi pembelajaran Mind Mapping terhadap hasil belajar peserta didik dalam kurikulum merdeka muatan IPAS bab 6 Indonesiaku kaya budaya kelas IV SDN Sumberuko Kabupaten Probolinggo". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.




Direktur Bidang Akademik,

Muriman, Ph.D.

0606011993021001



Lampiran 23. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475
Laman: <http://fkjp.unej.ac.id> e-mail: fkjp@unej.ac.id

Nomor : 490/UN25.1.5/SP/2026
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

12 Januari 2026

Yth. Kepala Sekolah
SDN Sumbersuko
di Probolinggo

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Rosita Ayu Diastari
NIM : 190210204264
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan : Januari 2026

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Penelitian di SDN Sumbersuko yang Saudara pimpin dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwinh Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV Di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.


 a.n. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,
 Nuriman, Ph.D.
 NIP. 196506011993021001




Lampiran 24. Surat Keterangan Selesai Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN PROBOLINGGO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SUMBERSUKO
Alamat: Dusun Sekolah Desa Sumbersuko Kecamatan Dringu Kode Pos 67271
Email : sdhsybersuko9@gmail.com

SURAT KETERANGAN PEMBERIAN IZIN

No: 421.2/04/426.101.419.2.9/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : **SUHAI, S.Pd**
NIP : 19760510 199911 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Sumbersuko

Memberikan izin keada Mahasiswa tersebut, dibawah ini :

Nama : **Rosita Ayu Diastari**
NIM : 190210204264
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk melaksanakan penelitian di SDN Sumbersuko dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV Di SDN Sumbersuko Kabupaten Probolinggo"

Demikian Surat keterangan pemberian izin ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Probolinggo, 15 Januari 2026
Kepala SDN Sumbersuko

SUHAI, S.Pd
NIP. 19760510 199911 2 001

Lampiran 25. Dokumentasi



Lampiran 25.1 Wawancara pada peserta didik SDN Summersuko Kelas IV

Lampiran 25.2 Penelitian Kelas Eksperimen



Guru melakukan apresiasi pada peserta didik



Peserta didik mengerjakan soal *pretest*



Guru memberi pemahaman topik keanekaragaman budaya Indonesia berbantuan media *mind mapping* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*



Peserta didik membuat kelompok dan melakukan lempar menggunakan bola kertas



Peserta didik berdiskusi bersama kelompok masing-masing



Peserta didik mempelkan hasil kerja kelompok pada LKPD



Peserta didik mengerjakan *pottest*

Lampiran 25.3 Penelitian Kelas Kontrol



Guru melakukan apresiasi pada peserta didik



Peserta didik mengerjakan *pretest*



Guru memberi pemahaman topik keanekaragaman budaya Indonesia berbantuan buku guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick*



Peserta didik mengerjakan *posttest*

Lampiran 25.4 Uji Coba Kelas IV di SDN Jember Lor 1



Guru melakukan apresiasi pada peserta didik



Pengenalan media *mind mapping* pada peserta didik menggunakan model pembelajaran *snowball throwing*



Peserta didik mengerjakan ujian tes secara individual

Lampiran 26 Biodata Diri**A. Identitas Diri**

Nama : Rosita Ayu Diastari
 NIM : 190210204264
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat, Tanggal dan Lahir : Kota Probolinggo, 09 Oktober 2000
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Alamat : Jl. Srikandi GG. Gumuk 1 No. 18, Wiroborang,
 Mayangan, Kota Probolinggo.
 Agama : Islam

B. Riwayat Pendidikan

No.	Jentang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1.	SDN Sukoharjo 1	2013	Probolinggo
2.	SMPN 4 Kota Probolinggo	2016	Probolinggo
3.	SMAN 1 Dringu	2019	Probolinggo

Kegiatan/ Prestasi Akademik yang diikuti/ diperoleh selama menjadi mahasiswa

No	Tahun	No. Sertifikat	Peranan dan Nama Kegiatan
1	2019	14016/UN.25/KM/2019	Peserta pengenalan kehidupan kampus mahasiswa baru (PK2MABA) Universitas Jember tahun akademik 2019/2020
2	2019	8410/UN25.1.5/KM/2019	Peserta orientasi mahasiswa baru (OMB) tahun akademik 2019/2020
3	2019	8679/UN.25/KM/2019	Peserta pembinaan dan pengembangan mahasiswa baru (PPMB) tahun akademik 2019/2020
4.	2019	7289/UN25.1.5/KM/2019	Peserta Seminar Nasional dengan Tema Menciptakan Milenial yang Berkarakter, Bermoral, dan Berwawasan Global melalui Literasi Digital dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0
5.	2019	001/1/JEF/OEC/XI/2019	Peserta Passion Character Building dalam Acara Seminar Talkshow Jember Entrepreneur Festival Nasional 2019
6.	2019	001/2/JEF/OEC/XI/2019	Peserta Public Speaking dalam Acara Seminar Talkshow Jember Entrepreneur Festival Nasional 2019
7.	2019	001/2/EMS/OEC/XI/2019	Peserta Seminar Nasional The Topic Be The Next Young Asia Entrepreneur Jember 2019
8.	2019	001/3/JEF/OEC/XI/2019	Peserta Entrepreneurship dalam Acara Seminar Talkshow Jember Entrepreneur Festival Nasional 2019
9.	2020	20571/UN.25.1/KM/2020	Panitia Diesnatalis PGSD 2020
10	2021	015/ 1309-C	Kursus pembina pramuka tingkat dasar 2021

