



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA  
DAERAH TEMPAT TINGGALKU SISWA KELAS IV  
SDN KEPATIHAN 05 JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh

**Dwi Ayu Anggraini**

**NIM 150210204095**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA  
DAERAH TEMPAT TINGGALKU SISWA KELAS IV  
SDN KEPATIHAN 05 JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Dwi Ayu Anggraini**

**NIM 150210204095**

**Dosen Pembimbing 1 : Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd.**

**Dosen Pembimbing 2 : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd.**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk.

1. Orang tuaku Ibunda Srianah dan Ayahanda Kusnadi, serta kakakku Dicky Junanda Riadi, terimakasih atas doa, semangat, dan kasih sayang yang telah mengiringi langkahku selama menuntut ilmu.
2. Guru-guruku sejak TK, SD, SMP, SMA, sampai dengan Perguruan Tinggi, yang selalu mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang ku banggakan.

**MOTTO**

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(terjemahan Surat Al-Insyirah ayat 5)\*



**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Ayu Anggraini

NIM : 150210204095

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* terhadap Hasil Belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, 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 manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 07 Mei 2019

Yang menyatakan,

**SKRIPSI**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA  
DAERAH TEMPAT TINGGALKU SISWA KELAS IV  
SDN KEPATIHAN 05 JEMBER**

Oleh

**Dwi Ayu Anggraini**

**NIM 150210204095**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA  
DAERAH TEMPAT TINGGALKU SISWA KELAS IV  
SDN KEPATIHAN 05 JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Nama Mahasiswa : Dwi Ayu Anggraini**  
**NIM : 150210204095**  
**Angkatan Tahun : 2015**  
**Daerah Asal : Jombang**  
**Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 05 Oktober 1997**  
**Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/PGSD**

**Disetujui oleh**

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* terhadap Hasil Belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal : Selasa, 07 Mei 2019

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

**Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd.**

NIP 19540917 198010 1 002

Anggota I,

**Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd.**

NIP 19770915 200501 2 001

Anggota II,

**Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum.**

NIP 19540712 198003 1 005

**Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.**

NIP 19580614 198702 2 001

## RINGKASAN

**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember;** Dwi Ayu Anggraini; NIM 150210204095; 61 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kurikulum 2013 menekankan pendidikan karakter dan mengembangkan keseimbangan capaian pembelajaran pada ranah afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan). Selain itu, kurikulum 2013 juga menekankan penerapan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik. Guru sebagai komponen yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran hendaknya dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tema dalam pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara di SDN Kepatihan 05 Jember menunjukkan bahwa siswa sulit memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa kurang optimal. Adapun salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok/tim, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Penerapan model pembelajaran ini mampu menumbuhkan keaktifan siswa, mengembangkan pengetahuan serta menciptakan situasi belajar yang menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat dan pembelajaran dapat lebih bermakna.

hasil belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV di SDN Kepatihan 05 Jember.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimental sebenarnya (*true eksperimental*) dengan pola *pretest posttest control group design*. Sebelum diadakan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan nilai harian siswa dengan aplikasi SPSS versi 25.00. Berdasarkan hasil uji homogenitas, diketahui nilai  $t_{hitung} = 1,532$  kemudian dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  dengan db 57 pada taraf 5%, dengan demikian dapat disimpulkan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $1,532 < 2,002$ ) sehingga kedua kelas tersebut dinyatakan homogen. Setelah kedua kelas dinyatakan homogen, dilakukan penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan teknik undian, dan diperoleh kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku pada siswa kelas IV. Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan selisih skor *pretest* dan *posttest* menggunakan uji-t dengan aplikasi SPSS versi 25.00. Berdasarkan perhitungan uji-t diketahui nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,658 kemudian dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan db = 57 untuk uji dua pihak dan diperoleh jumlah  $t_{tabel}$  sebesar 2,002. Berdasarkan analisis tersebut diketahui nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  ( $2,658 > 2,002$ ), sehingga hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Perhitungan uji keefektifan relatif menunjukkan 33,73% lebih efektif penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar Tema Daerah Tempat

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Sholawat serta salam yang selalu tumpahruhan untuk junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* terhadap Hasil Belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas IV SDN Kapatihan 05 Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, Ibu Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan perhatiannya memberikan bimbingan dan pengarahannya demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.
2. Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum., dan Ibu Dra. Yayuk Mardiaty, M.A. yang telah memberikan masukan dalam menyempurnakan skripsi ini.
3. Kepala SDN Kapatihan 05 Jember dan seluruh guru yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini.
4. Dan semua pihak yang berperan dalam proses penyelesaian penelitian ini. Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menerima kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB 2 Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Pembelajaran Tematik Integratif .....</b>	<b>6</b>

2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	16
<b>2.4 Hasil Belajar Siswa .....</b>	<b>17</b>
<b>2.5 Penelitian yang Relevan .....</b>	<b>20</b>
<b>2.6 Kerangka Berpikir .....</b>	<b>21</b>
<b>2.7 Hipotesis Penelitian .....</b>	<b>24</b>
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
<b>3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>25</b>
<b>3.2 Jenis dan Desain Penelitian .....</b>	<b>25</b>
<b>3.3 Subjek Penelitian .....</b>	<b>27</b>
<b>3.4 Variabel Penelitian .....</b>	<b>29</b>
<b>3.5 Definisi Operasional .....</b>	<b>30</b>
<b>3.6 Langkah-langkah Penelitian .....</b>	<b>31</b>
<b>3.7 Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>33</b>
<b>3.8 Pengembangan Instrumen Tes .....</b>	<b>34</b>
3.8.1 Uji Validitas Instrumen .....	34
3.8.2 Uji Reliabilitas Instrumen .....	38
3.8.3 Analisis Daya Beda dan Tingkat Kesulitan Instrumen Tes .....	39
<b>3.9 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>42</b>
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
<b>4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian .....</b>	<b>45</b>
<b>4.2 Analisis Data Penelitian .....</b>	<b>47</b>
<b>4.3 Pengujian Hipotesis .....</b>	<b>49</b>
<b>4.4 Uji Keefektifan Relatif .....</b>	<b>50</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 3.1 Hasil Uji Homogenitas .....</b>	<b>28</b>
<b>Tabel 3.2 Validasi Instrumen Soal .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3.3 Kriteria Butir-butir Hasil Validasi Instrumen Soal .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3.4 Hasil Validitas Soal .....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas .....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Tes .....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 3.7 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes .....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 3.8 Rangkuman Hasil Analisis Indeks Daya Pembeda dan Indeks Tingkat Kesulitan .....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 3.9 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 4.1 Jadwal Penelitian .....</b>	<b>45</b>
<b>Tabel 4.2 Data Hasil Tes pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....</b>	<b>45</b>
<b>Tabel 4.3 Perhitungan Uji-t Ranah Kognitif .....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 4.4 Data Penghitungan ER .....</b>	<b>50</b>

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
<b>Gambar 2.1 Bagan Pembagian Kelompok <i>Tournaments</i> .....</b>	<b>15</b>
<b>Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir .....</b>	<b>23</b>
<b>Gambar 3.1 Diagram Pola Penelitian <i>Random pretest posttest design</i> .....</b>	<b>25</b>
<b>Gambar 3.2 Pola Perlakuan Silang .....</b>	<b>27</b>
<b>Gambar 3.3 Diagram Langkah-langkah Penelitian .....</b>	<b>31</b>

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Matrik Penelitian .....	62
Lampiran 2. Pedoman Pengumpulan Data .....	63
Lampiran 3. Hasil Wawancara .....	64
Lampiran 4. Daftar Nilai Siswa .....	68
Lampiran 5. Silabus Pembelajaran .....	72
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	76
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol .....	91
Lampiran 8. Lembar Penilaian .....	105
Lampiran 9. Materi Pembelajaran .....	108
Lampiran 10. Lembar Kerja Peserta Didik .....	113
Lampiran 11. Contoh Desain Kartu Soal .....	116
Lampiran 12. Kisi-kisi Soal Uji Validitas .....	119
Lampiran 13. Soal Uji Validitas .....	120
Lampiran 14. Kunci Jawaban Soal Uji Validitas .....	130
Lampiran 15. Lembar Validasi Soal .....	131
Lampiran 16. Tabel Persiapan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes .....	133
Lampiran 17. Analisis Daya Pembeda dan Tingkat Kesulitan .....	136
Lampiran 18. Soal <i>Pretest Posttest</i> .....	138
Lampiran 19. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest Posttest</i> .....	147
Lampiran 20. Paparan Hasil <i>Pretest Posttest</i> Ranah Kognitif .....	148
Lampiran 21. Paparan Hasil <i>Pretest Posttest</i> Ranah Afektif .....	150

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan yang meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian.

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan pemerintah untuk mewujudkan salah satu tujuan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki pengaruh besar terhadap kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Pendidikan yang baik tentu akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas ini diharapkan nantinya dapat membangun bangsa dan negara menjadi lebih baik.

Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu pembelajaran, oleh karena itu guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, aktif dan menyenangkan. Guru juga dituntut untuk dapat menggunakan berbagai macam pendekatan, model, strategi maupun metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah. Usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan juga dilakukan dengan melakukan pembaharuan kurikulum. Pembaharuan kurikulum yang digunakan di sekolah harus selalu sesuai dengan perkembangan zaman.

kognitif, dan psikomotorik. Ranah afektif berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada perasaan dan emosi, seperti sikap, minat dan perhatian. Ranah kognitif menekankan pada kemampuan intelektual, seperti pengetahuan yang dimiliki peserta didik dan keterampilan berpikir peserta didik. Ranah psikomotorik adalah aspek yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada keterampilan, seperti menulis, menggambar, menggunting, menari, berolahraga, dan sebagainya.

Kurikulum 2013 menekankan pendidikan karakter pada siswa, dan mengembangkan keseimbangan capaian pembelajaran pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Hal ini dapat dilihat dalam Kompetensi Inti (KI) yang ada di dalam kurikulum 2013. Kompetensi inti I dan II memuat tentang ranah afektif. Perbedaannya adalah kompetensi inti I lebih menekankan kepada hubungan antara anak dengan agamanya, sedangkan kompetensi inti II lebih menekankan kepada hubungan antara anak dengan sesamanya. Kompetensi III menekankan kepada ranah kognitif, dan kompetensi IV menekankan kepada ranah psikomotorik.

Model pembelajaran juga berpengaruh langsung terhadap proses pembelajaran. Guru sebagai komponen yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran hendaknya dapat memilih model pembelajaran yang cocok digunakan untuk tema tertentu dalam proses pembelajaran. Peserta didik hendaknya dapat menentukan dan menggunakan model pembelajaran yang dapat memudahkan proses belajarnya, karena untuk memahami suatu materi siswa memiliki cara belajar yang berbeda dengan siswa yang lainnya. Ada siswa yang lebih memahami hal-hal dengan cara mendengarkan, ada yang lebih senang

prestasi belajarnya. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap guru kelas IVA dan guru kelas IVB di SDN Kepatihan 05 Jember pada tanggal 11 November 2018, dapat diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas guru sudah menggunakan pendekatan saintifik, namun dalam pelaksanaannya belum berjalan secara optimal sebagaimana yang diharapkan. Kesulitan yang dihadapi guru yaitu memunculkan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring dalam pembelajaran. Guru menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru disesuaikan dengan materi serta pemahaman siswa, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Rendahnya rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajarinya juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan guru kesulitan menerapkan pendekatan saintifik. Kesulitan lainnya yang dihadapi guru yaitu peserta didik yang berprestasi rendah mengalami kesulitan belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik pada tanggal 11 November 2018, diketahui bahwa peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Hal ini disebabkan terlalu banyak materi yang harus dipelajari. Kesulitan dalam memahami materi pelajaran menyebabkan peserta didik mendapatkan skor hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh dari guru kelas IVA dan IVB melalui data nilai harian siswa dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SDN Kepatihan 05 Jember dapat diketahui tingkat pencapaian telah

Permasalahan yang terjadi di SDN Kepatihan 05 Jember merupakan permasalahan yang sering terjadi di sekolah. Permasalahan ini harus segera dicari solusi pemecahannya, karena apabila permasalahan ini dibiarkan berlarut-larut dikhawatirkan dapat mengganggu kemampuan hasil belajar siswa di sekolah. Upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan ini dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran di kelas. Peneliti tertarik untuk mengujicobakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments* terhadap siswa kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok/tim, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Setelah mengikuti *game*, siswa kembali ke kelompok awal dengan membawa skor yang diperoleh pada saat kuis. Skor ini dijumlahkan dengan anggota kelompok awal. Kelompok yang mempunyai skor paling tinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Kelompok tertinggi akan ditempelkan di sebuah papan dan mendapatkan *reward* bintang secara penuh. Penghargaan bertujuan memotivasi siswa agar lebih giat belajar lagi serta membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan variasi pembelajaran menggunakan permainan dan penghargaan kelompok mampu menumbuhkan keaktifan siswa, mengembangkan pengetahuan serta menciptakan situasi belajar yang menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat dan pembelajaran dapat lebih bermakna. Motivasi belajar siswa yang meningkat diharapkan dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV di SDN Kepatihan 05 Jember?”.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV di SDN Kepatihan 05 Jember.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka hasil penelitian diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

- a. bagi guru, sebagai motivasi untuk lebih meningkatkan keterampilan dan kreativitas dalam memilih model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran;
- b. bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan perbaikan proses pembelajaran dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi pelajaran sehingga diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran pada khususnya dan memperbaiki kualitas sekolah pada umumnya.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dipaparkan tentang : (1) pembelajaran tematik integratif; (2) model pembelajaran kooperatif; (3) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT); (4) hasil belajar siswa; (5) penelitian yang relevan; (6) kerangka berpikir; dan (7) hipotesis penelitian.

### 2.1 Pembelajaran Tematik Terpadu

#### 2.1.1 Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu pada Kurikulum 2013

Menurut Poerwadarminta (dalam Majid, 2014:80) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada murid. Menurut Majid (2014:85) pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang sengaja menghubungkan beberapa aspek baik intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep dari mata pelajaran lain, sehingga setelah mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan tema tersebut anak akan menguasai kompetensi dari masing-masing mata pelajaran yang diintegrasikan. Pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai pola pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dengan menggunakan

sekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan tema.

Menurut Mulyasa (2013:170), pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang diterapkan pada tingkatan pendidikan dasar yang menyuguhkan proses belajar berdasarkan tema untuk kemudian dikombinasikan dengan mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu, pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

#### 2.1.2 Tujuan dan Ciri-ciri Pembelajaran Tematik Integratif pada Kurikulum 2013

Program pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Tujuan kompetensi yang akan dicapai dari pendidikan dan latihan tematik ini adalah agar siswa mampu: 1) memahami konsep pembelajaran tematik terpadu, dan 2) pengelolaan pembelajaran tematik (perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian). Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Oleh karena itu, guru harus merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan siswa.

Berdasarkan Permendikbud (2016:22), tujuan pembelajaran tematik integratif adalah sebagai berikut:

- a. mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu;
- b. mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama;

- g. guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 minggu pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan;
- h. budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh-kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Menurut Ahmadi dan Amri (2014:91), pembelajaran tematik integratif memiliki ciri-ciri atau karakteristik sebagai berikut:

- a. berpusat pada siswa,
- b. memberikan pengalaman langsung kepada siswa,
- c. pemisahan antar mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran,
- d. bersifat luwes (fleksibel),
- e. hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Proses pembelajaran tematik integratif, materi ajar tidak disampaikan berdasarkan mata pelajaran tertentu, melainkan dalam bentuk tema-tema yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran. Pada umumnya setiap tingkatan kelas mempunyai delapan tema yang harus dipelajari dalam jangka waktu satu tahun. Satu tema yang dipilih guru dapat diintegrasikan pada tujuh mata pelajaran yang ditentukan yaitu IPA, IPS, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya, serta Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.

## 2.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yaitu antara empat sampai enam orang

Pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif di dalam kelompok. Ini artinya siswa boleh bertukar ide dan memeriksa ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam. Pembelajaran hendaknya mampu mengondisikan dan memberikan dorongan (motivasi) untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika dalam proses pembelajaran menurut Slavin (dalam Prastowo, 2013:78).

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan guru untuk membentuk pembelajaran secara bersama dengan kelompok kecil yang memiliki karakteristik dan kemampuan yang heterogen untuk menyelesaikan suatu permasalahan secara bersama-sama dan penuh tanggung jawab.

Menurut Rusman (dalam Prastowo, 2013:78-79), pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila:

- a. guru menekankan pentingnya usaha bersama di samping usaha secara individual;
- b. guru menghendaki pemerataan;
- c. guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri;
- d. guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif;
- e. guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan.

Unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif yaitu:

- d. para siswa harus berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab diantara para anggota kelompok;
- e. para siswa harus diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan berpengaruh terhadap evaluasi kelompok;
- f. para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerjasama dalam belajar;
- g. setiap siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Menurut Rusman (2014:212), prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut.

a. Penjelasan materi

Pada tahapan ini pokok-pokok materi pelajaran disampaikan sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama agar siswa mengerti dan memahami materi pelajaran. Pemaparan materi pelajaran harus jelas agar siswa mudah memahami dan mengingat materi pelajaran yang sudah diajarkan.

b. Belajar kelompok

Tahap ini dilakukan setelah guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa, guru membentuk kelompok agar siswa dapat belajar serta berdiskusi bersama anggota kelompoknya. Pembagian tugas dan peraturan dalam setiap kelompok harus jelas agar tidak ada kesalahan penafsiran pada siswa.

c. Penilaian

Tahapan ini dilaksanakan setelah siswa belajar bersama anggota kelompoknya dan menyelesaikan tugasnya. Penilaian pada pembelajaran

Slavin (dalam Priansa, 2015) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, antara lain: *Student Team Achievement Division* (STAD), *Group Investigation* (GI), *Jigsaw*, *Team Assisted Individualization* (TAI), *Teams Games Tournaments* (TGT), dan pendekatan struktural yang meliputi *Think Pair Share* (TPS) dan *Numbered Head Together* (NHT).

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe *Teams Games Tournaments*. Model pembelajaran ini akan diterapkan pada tema Daerah Tempat Tinggalku.

### **2.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)**

#### **2.3.1 Pengertian *Teams Games Tournaments***

Model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah *Teams Games Tournaments* (TGT). Hal ini dikarenakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu tipe atau strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa SD. Menurut Ernawati, dkk (2012), model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan model pembelajaran dengan model permainan kepada siswa. Melalui permainan yang dilakukan secara kelompok, anak belajar cara bergaul dan peka terhadap kebutuhan orang lain. Pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi siswa karena diselingi dengan permainan.

dalam *tournament* yang menantang untuk dapat mengumpulkan skor tertinggi dalam kelompoknya. Kelompok dengan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

Menurut Slavin (terjemahan Yusron, 2005:166), langkah-langkah dalam *Teams Games Tournaments*) adalah sebagai berikut.

a. Presentasi kelas

Pada tahap ini, guru memulai pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments* dengan memberikan penjelasan secara langsung kepada siswa secara klasikal mengenai tujuan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan.

b. *Team* (kelompok belajar)

*Team* terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengikuti permainan dengan baik.

c. *Game* (permainan)

*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan empat sampai lima orang yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

Aturan dalam permainan ini adalah sebagai berikut. Masing-masing siswa dalam sebuah meja *tournament* mengambil sebuah kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama.

Setelah permainan tersebut dimulai, pembaca mengambil kartu dan menaruh kartu

menantang dan menyampaikan jawaban berbeda atau setuju pada pembaca. Jika ia menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut, atau jika penantang kedua mempunyai jawaban berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua dapat menantang. Sementara itu para penantang harus berhati-hati, karena mereka akan kehilangan kartu yang berhasil dikumpulkan apabila jawaban mereka salah, apabila setiap orang telah menjawab atau pas, maka pemain di sebelah kanan pembaca yang disebut penantang kedua mencocokkan dengan lembar jawaban dan membacakan jawaban tersebut dengan keras. Pemain yang menjawab dengan benar menyimpan kartu tersebut. Jika ada penantang memberikan jawaban salah, maka ia harus mengembalikan kartu yang ia menangkan sebelumnya ke tumpukan kartu, apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan. Ketika permainan telah selesai, para pemain mencatat banyak kartu yang mereka menangkan pada Lembar Skor Permainan.

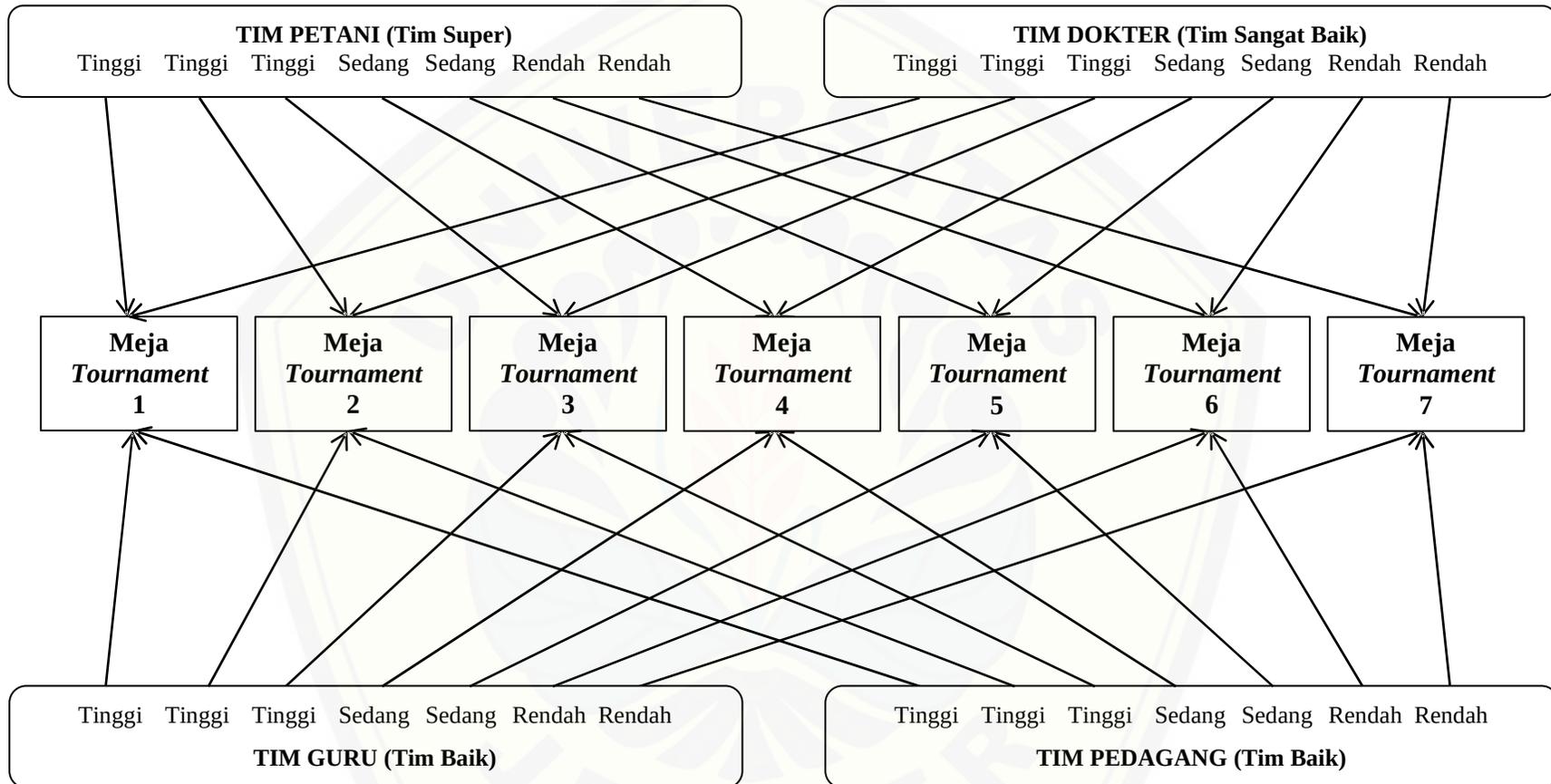
#### d. *Tournament*

*Tournament* adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung di akhir minggu atau akhir unit, setelah guru mempresentasikan materi dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. *Tournament* ini memungkinkan siswa dari setiap tingkat untuk menyumbangkan skor bagi kelompoknya dengan maksimal. *Tournament* ini berfungsi sebagai review materi pelajaran.

*Tournament* biasanya dilaksanakan pada akhir minggu, setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS. *Tournament* pertama guru menetapkan 4 atau 5 siswa yang

bagi siswa dari seluruh tingkat kinerja yang lalu menyumbang secara maksimal kepada skor timnya apabila mereka melakukan yang terbaik.

Setelah minggu pertama, siswa dapat berpindah meja bergantung pada kinerja mereka sendiri pada *tournament* paling akhir yang mereka jalani. Pemenang pada tiap meja berpindah ke meja yang ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik lebih tinggi, misalnya dari meja *tournament* 2 ke meja *tournament* 1. Siswa yang memperoleh skor urutan kedua tetap berada di meja yang sama, sedangkan siswa yang mendapat skor paling rendah berpindah ke meja yang ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik rendah, misalnya dari meja *tournament* 2 ke meja *tournament* 3.



Sumber: Slavin (terjemahan Yusron, 2005:168)

Gambar 2.1 Bagan Pembagian Kelompok *Tournaments*

e. Penghargaan

Langkah terakhir dalam pembelajaran teknik TGT adalah pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi. Penghargaan kelompok didasarkan pada skor kelompok yang diperoleh dari poin yang didapatkan para siswa selama bersaing di meja *tournament*. Penghargaan bertujuan untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar dan sekaligus untuk menghargai usaha siswa selama mengikuti *tournament*.

Secara umum pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sama dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Perbedaannya yaitu TGT menggunakan *tournament* akademik, menggunakan kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu sehingga para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kemampuan akademiknya setara. Hasilnya, para siswa yang berprestasi rendah di setiap kelompok memiliki peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi kelompoknya sebagai siswa yang berprestasi tinggi. Keanggotaan kelompok tetap sama, tetapi siswa yang mewakili kelompok untuk bertanding dapat berubah-ubah atas dasar penampilan dan prestasi masing-masing anggota. Misalnya mereka yang berprestasi rendah, yang mula-mula bertanding melawan siswa-siswa kemampuannya sama dapat bertanding melawan siswa-siswa yang berprestasi tinggi ketika mereka menjadi lebih mampu.

Berdasarkan *tournament* yang telah dilaksanakan, tim petani dan dokter memperoleh kartu terbanyak dan mendapatkan penghargaan berupa hadiah yang telah disediakan oleh guru. Tim petani termasuk dalam kategori sebagai tim super dengan perolehan 330 poin, tim dokter termasuk dalam kategori sebagai tim sangat baik dengan perolehan 300 poin, tim guru dan tim pedagang termasuk

- a. terciptanya gairah siswa untuk belajar,
- b. mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu,
- c. siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran,
- d. mendidik siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain,
- e. motivasi belajar siswa lebih tinggi,
- f. hasil belajar siswa lebih baik.

Kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* yaitu.

- a. Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Waktu yang dihabiskan siswa untuk berdiskusi cukup banyak, sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.
- b. Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Cara mengatasi kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* tersebut adalah:

- a. guru yang bertindak sebagai pemegang kendali harus teliti dalam menentukan pembagian kelompok,
- b. guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh sehingga dapat mengontrol jalannya diskusi agar sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

#### 2.4 Hasil Belajar Siswa

Menurut Susanto (2016:5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sesuai dengan yang dimaksud

menurut Bloom (dalam Sudjana 2016:23-31) taksonomi yang dimaksud adalah sebagai berikut.

a. Ranah Kognitif

Berdasarkan dengan hasil belajar ranah kognitif hasil revisi taksonomi Bloom yang dilakukan oleh Krathwohl (dalam Basuki dan Hariyanto, 2014:14) mencakup enam kategori.

1) Mengingat (C1)

Mampu menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan atau mampu mengingat bahan-bahan yang baru saja dipelajari.

2) Memahami (C2)

Memahami instruksi, translasi, interpolasi, dan penafsiran bahan ajar dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram.

3) Menerapkan (C3)

Mampu menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan lain-lain di dalam pembelajaran. Siswa mampu menerapkan apa yang dipelajari di dalam kelas ke dalam situasi yang baru.

4) Menganalisis (C4)

Siswa mampu menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.

5) Menilai (C5)

unsur-unsur menjadi suatu pola baru atau struktur baru melalui membangkitkan, merencanakan, atau menghasilkan sesuatu.

Hasil belajar dari ranah kognitif meliputi tingkatan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Mengukur tingkat keberhasilan belajar tersebut melalui tes. Tes yang digunakan adalah tes tertulis yang berupa soal objektif.

#### b. Ranah Afektif

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2016:30) ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif mencakup lima kategori yaitu :

- 1) penerimaan (*receiving*), yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll;
- 2) jawaban (*responding*), yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar;
- 3) penilaian (*valuing*), berkaitan dengan nilai dan kepercayaan terhadap stimulus;
- 4) organisasi (*organization*), yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang dimilikinya;
- 5) karakteristik (*characterization*) nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Penilaian pada ranah afektif meliputi tingkatan karakteristik nilai

- 2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar,
- 3) kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain,
- 4) kemampuan dalam bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan,
- 5) gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks,
- 6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang bersifat menetap pada diri siswa akibat dari proses belajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran dan dilakukan dalam jangka waktu tertentu.

Penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif, sehingga data yang dianalisis hanya data pada penilaian ranah kognitif, sedangkan ranah afektif dan psikomotorik tidak dianalisis dan hanya dijadikan sebagai penunjang penilaian kurikulum 2013.

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Aliyah (2015), dalam pannelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01 Jember”. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata beda pada belajar eksperimen yaitu sebesar 22,2106 sedangkan nilai rata-rata beda pada

Fitriyah (2018), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang”. Berdasarkan hasil analisis data dengan model uji Paired Sampel T-Test, menunjukkan bahwa hasil uji-t dengan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,008 dengan nilai signifikansi 0,05, dimana  $0,008 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pada subtema usaha pelestarian lingkungan yang diberi perlakuan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan siswa yang tidak diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.

Wati (2016), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 8 di SDN Babatan I/456 Surabaya”. Berdasarkan hasil analisis data, dengan penghitungan menggunakan rumus *independent sample t test* melalui bantuan program SPSS versi 17, menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 5,376 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,005. Ini berarti bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,376 > 2,005$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil belajar siswa kelas V Tema 8 di SDN Babatan I/456 Surabaya.

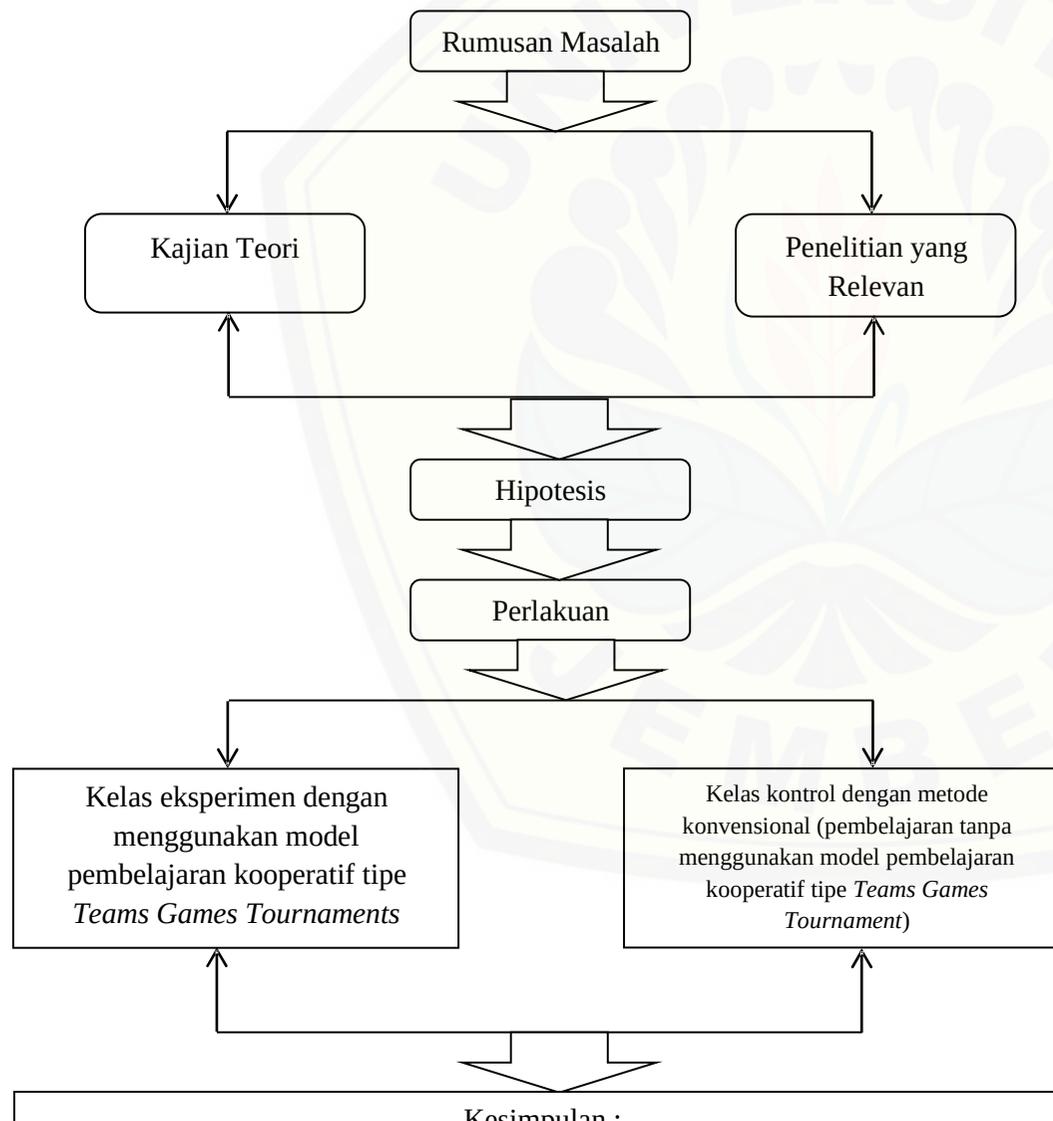
Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berdampak positif terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

pembelajaran dan siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang disajikan oleh guru. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa masih rendah. Guru seharusnya memberikan pelajaran yang lebih bervariasi dan peserta didik juga harus dilibatkan dalam proses pembelajaran, maka perlu digunakan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) ini dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan karena mengemas materi yang disajikan dalam bentuk permainan, yang nantinya siswa akan berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Jika proses pembelajaran dilakukan dengan permainan, maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, yang nantinya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Melalui observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan dapat ditentukan suatu model pembelajaran yang sesuai agar dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV dapat diteliti melalui penelitian eksperimen, dalam penelitian eksperimen terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan dengan cara *random* (acak) atau melakukan pengundian. Awal pertemuan diberikan tes awal (*pretest*) dengan alat ukur yang sama terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki siswa, kemudian pada pertemuan selanjutnya diterapkan pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada kelas eksperimen

kelas IV di SDN Kepatihan 05 Jember. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



### **2.7 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka, hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV di SDN Kepatihan 05 Jember”.



## **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Pada bab ini diuraikan: (1) tempat dan waktu penelitian; (2) jenis dan desain penelitian; (3) subjek penelitian; (4) variabel penelitian; (5) definisi operasional; (6) langkah-langkah penelitian; (7) teknik pengumpulan data; (8) pengembangan instrumen tes; dan (9) teknik analisis data.

### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

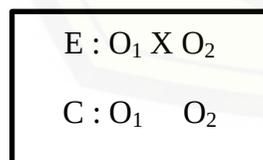
Tempat penelitian yaitu di SDN Kepatihan 05 Jember dengan pertimbangan adanya kesediaan dari SDN Kepatihan 05 Jember untuk dijadikan tempat pelaksanaan penelitian dan adanya kelas paralel yang dapat dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penelitian. Waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

### **3.2 Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimental. Menurut Sugiyono (2016:107) penelitian eksperimental merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Atau dengan perkataan lain, penelitian eksperimen mengkaji ada tidaknya hubungan sebab-akibat antara perlakuan yang diberikan terhadap dampak yang timbul. Penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan satu atau lebih variabel eksperimental yang diberikan perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol atau pembanding yang tidak diberi perlakuan, serta mencari pengaruh perlakuan terhadap variabel lain yang dapat mempengaruhi

kelompok lain atau kelompok kontrol yang tidak dikenal dalam eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol akan dapat diketahui secara pasti akibat yang diperoleh dari perlakuan karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan (Arikunto, 2010:125).

Pola penelitian ini menggunakan *random pretest posttest design*. Pola penelitian eksperimental ini digunakan untuk mengetahui pengaruh murni dari suatu perlakuan dengan cara membentuk dua kelompok secara berimbang. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara acak atau random. Kemudian, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan diberikan tes berupa *pretest* atau tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran koopeartif tipe *teams games tournaments*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan tes berupa *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Menurut Arikunto (2014:126) pola pelaksanaan penelitian *random pretest posttest design* dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 3.1 Diagram Pola Penelitian *Random pretest posttest design*

(Masyhud,2016:155)

Keterangan:

eksperimen ( $O_2$ ) disebut *posttest*. Perbedaan antara  $O_1$  dan  $O_2$  diasumsikan merupakan efek dari perlakuan.

### 3.3 Subjek Penelitian

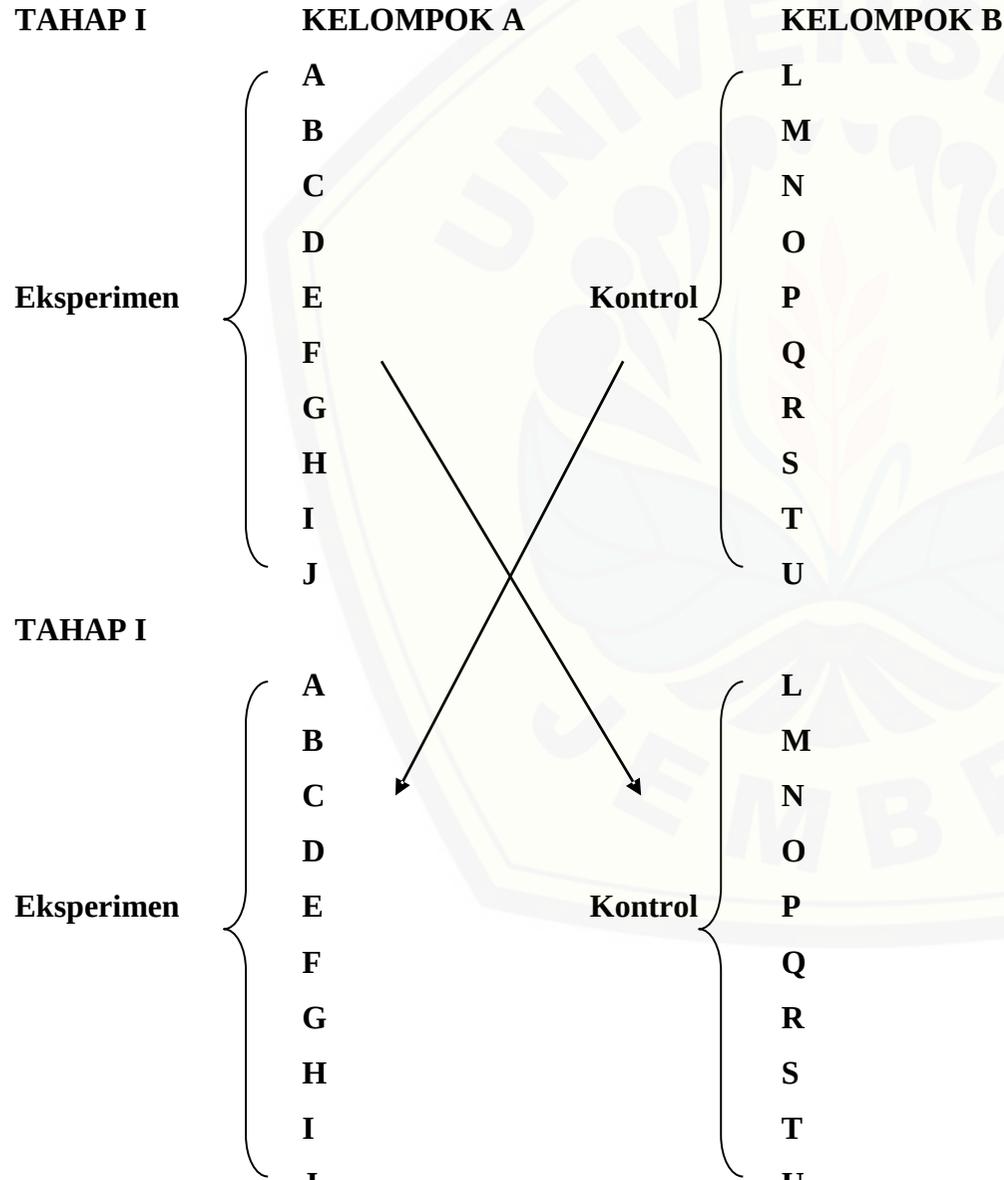
Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember yang terdiri atas 2 kelas yaitu kelas IVA terdapat 28 siswa dan kelas IVB terdapat 31 siswa. Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlebih dahulu diawali dengan uji homogenitas dengan menggunakan uji t untuk menguji perbedaan nilai rata-rata antara kedua variabel.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji-t, karena subjek penelitian hanya terdiri dari 2 kelas. Adapun ketentuan analisis hasil t observasi dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Jika analisis hasil  $t_0 < t_t$  dengan taraf signifikansi 5%, maka populasi dinyatakan homogen, sehingga dapat langsung menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui teknik pengundian.
2. Jika analisis hasil  $t_0 > t_t$  dengan taraf signifikansi 5%, maka populasi dinyatakan heterogen, sehingga perlu memberikan perlakuan silang terhadap kedua kelompok agar tidak menimbulkan bias subjek dalam penelitian.

Uji homogenitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan menggunakan nilai harian sebagai acuan perhitungan. Hasil observasi dinyatakan homogen jika  $t_0 < t_{tabel}$ , setelah diketahui hasil observasi yang homogen maka selanjutnya penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen secara acak atau *random* melalui pengundian. Jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelas tidak homogen maka akan dilakukan

Untuk lebih jelasnya perlakuan silang dalam pelaksanaan penelitian eksperimen ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Hasil perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan nilai harian siswa kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember pada semester ganjil menggunakan program SPSS versi 25 dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Hasil Uji Homogenitas

Group Statistics										
		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Nilai Ulangan Harian	Kelas A		28	66.2143	7.73332	1.46146				
	Kelas B		31	61.3548	15.08100	2.70863				

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Ulangan Harian	Equal variances assumed	11.566	.001	1.532	57	.131	4.85945	3.17208	-1.49253	11.21142
	Equal variances not assumed			1.579	45.706	.121	4.85945	3.07775	-1.33681	11.05571

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang sudah dilakukan, diperoleh hasil  $t_{hitung} = 1,532$ . Hasil  $t_{hitung}$  kemudian dikonsultasikan dengan  $t_{tabel} = 2,002$  dengan  $db=57$  pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan uji homogenitas diketahui hasil  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $1,532 < 2,002$ ), sehingga kedua kelas tersebut dapat dinyatakan homogen. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan dengan

- a. variabel bebas merupakan variabel yang menjadi penyebab atau mempengaruhi suatu perubahan atau penyebab timbulnya variabel terikat.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments*.

- b. variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IVA dan IVB.

- c. variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak teliti.

Variabel kontrol pada penelitian ini meliputi guru kelas eksperimen dan kontrol, lama proses pembelajaran yang sama, alat evaluasi yang sama, pelaksanaan penelitian dilakukan di waktu yang sama, kemampuan siswa yang sama.

### 3.5 Definisi Operasional

Gambaran mengenai variabel-variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini dibutuhkan agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda-beda. Adapun istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*

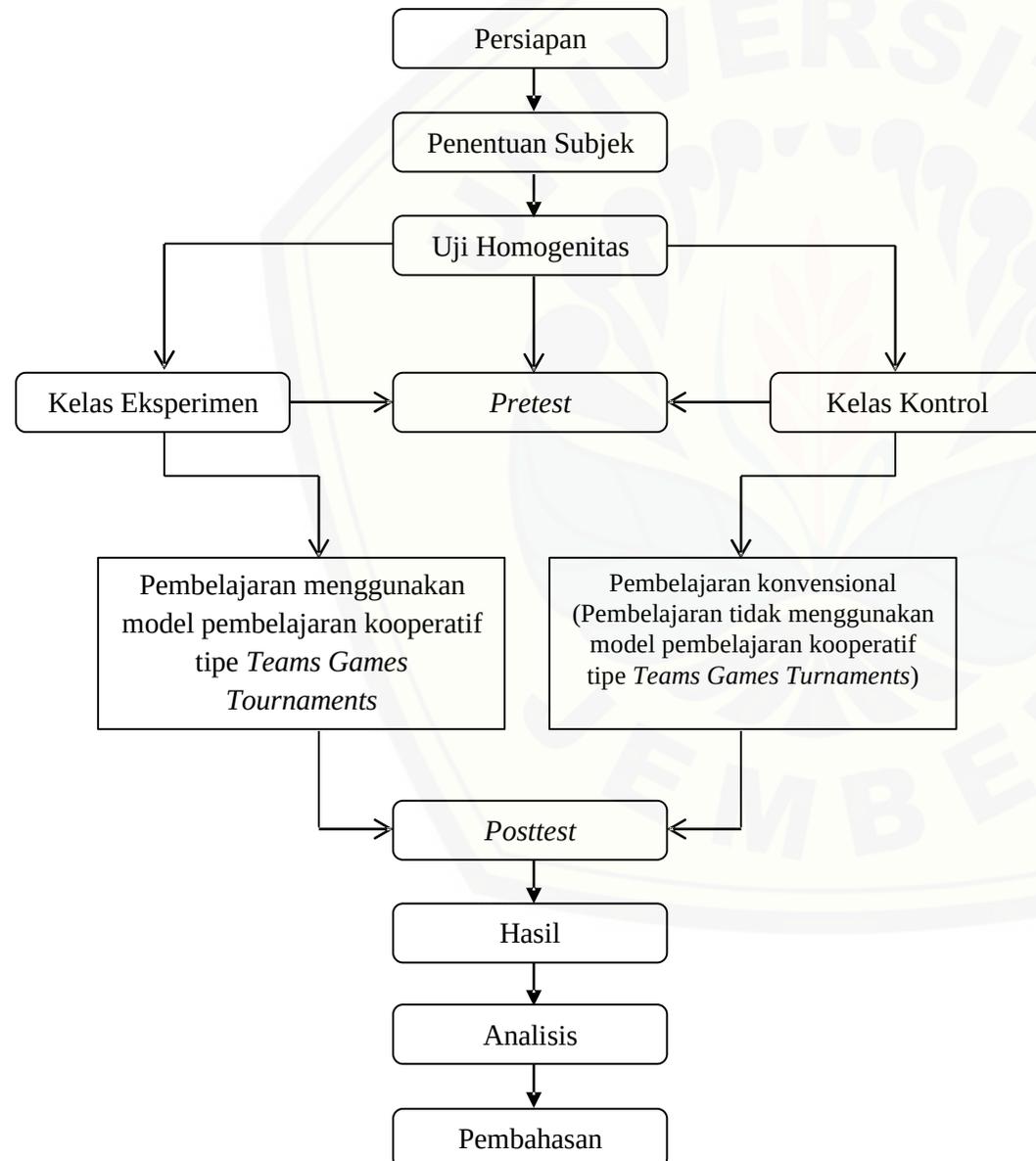
Siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing dalam turnamen. Permainan dapat dimainkan secara langsung atau dengan bantuan alat permainan yang

### 3.6 Langkah-langkah Penelitian

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

- a. Persiapan, yaitu menentukan tempat penelitian yang sesuai dengan judul dan jenis penelitian, melakukan observasi pembelajaran yang digunakan guru, dan meminta kesediaan sekolah sebagai tempat penelitian.
- b. Melakukan survei untuk menentukan subjek penelitian di SDN Kepatihan 05 Jember.
- c. Menentukan subjek penelitian dengan menggunakan uji homogenitas.
- d. Menguji kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran berlangsung menggunakan *pretest*.
- e. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional tanpa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments*.
- f. Mengadakan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- g. Menganalisis data hasil penelitian (*pretest* dan *posttest*).
- h. Mengkaji hasil.
- i. Membuat kesimpulan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar 3.3 diagram langkah-langkah penelitian sebagai berikut.



### 3.7 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian penggunaan teknik pengumpulan data yang tepat memungkinkan pemerolehan data yang objektif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Observasi

Menurut Arikunto (1996:102) observasi merupakan pengamatan yang sistematis dan teliti tentang suatu objek yang akan dijadikan penelitian. Penelitian eksperimen ini menggunakan metode observasi untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

#### b. Wawancara

Menurut Arikunto (1996:108) wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui proses interaksi langsung antara pewawancara dan yang diwawancarai dengan menggunakan daftar pertanyaan yang sudah disiapkan. Tujuan dari kegiatan wawancara dengan guru dan siswa kelas IVA serta IVB SDN Kepatihan 05 Jember yaitu untuk mengetahui cara mengajar guru di kelas dan kesulitan yang dihadapi siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Narasumber dalam wawancara ini yaitu Ibu Erwining Hudaydiyah, S.Pd., Bapak Yudhi Susanto, S.Pd., serta siswa kelas IVA dan IVB SDN Kepatihan 05 Jember.

#### c. Dokumentasi

Menurut Masyhud (2016:277) dokumentasi merupakan instrumen pengumpulan data untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data yang

pemahaman, keterampilan, sikap), intelegensi (IQ), bakat minat, kepribadian, serta potensi lain yang dimiliki individu atau kelompok. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar kognitif siswa berupa *pretest* dan *posttest*.

- 1) *Pretest* adalah tes yang dilakukan sebelum pembelajaran atau sebelum perlakuan diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Pretest* dilakukan sebelum perlakuan atau penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam proses pembelajaran.
- 2) *Posttest* adalah tes yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar perolehan hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan. Pada penelitian ini *posttest* dilakukan setelah dilaksanakannya proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

### **3.8 Pengembangan Instrumen Tes**

Menurut Hadjar (1996:160) instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif. Instrumen memiliki peranan yang sangat penting dalam penelitian kuantitatif karena kualitas data dan kualitas hasil penelitian dipengaruhi oleh kualitas instrumen yang digunakan. Kualitas instrumen suatu penelitian ditentukan oleh validitas dan reliabilitas.

#### **3.8.1 Uji Validitas Instrumen**

Menurut Arikunto (2006:168) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau keaslian suatu instrumen, sebelum instrumen diberikan kepada responden maka terlebih dahulu menguji

objektif dengan cara memberi skor 1 pada jawaban benar, dan skor 0 pada jawaban salah. Setelah itu data dianalisis dan dikelola dengan menggunakan rumus *Product moment* dari Pearson, kemudian hasil korelasi tersebut dikonsultasikan dengan r-tabel pada taraf signifikansi 0,05. Jika hasil nilai korelasi tersebut sama atau lebih tinggi dari pada r-tabel, maka item tersebut dinyatakan valid. Jika hasil nilai korelasi tersebut lebih rendah dari r-tabel, maka item tersebut tidak valid.

Instrumen soal digunakan sebanyak 40 soal. Sebelum soal-soal tersebut diujikan kepada siswa, soal tersebut dikonsultasikan terlebih dahulu kepada validator dan diuji pada siswa kelas IV di sekolah lain. Validator instrumen dalam penelitian ini yaitu Bapak Rizky Firdian Syah, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember serta dosen ahli yaitu Bapak Drs. Hari Satrijono, M.Pd.

Butir-butir instrumen soal terlebih dahulu diuji validitas untuk mengetahui soal tersebut layak atau tidak untuk diuji cobakan di lapangan. Uji validitas menggunakan lembar instrumen berupa skala penilaian yang diberikan kepada validator pada saat menilai kelayakan butir-butir instrumen soal yang akan diujikan. Berikut merupakan tabel pada lembar validasi instrumen soal penilaian.

Tabel 3.2 Validasi Instrumen Soal

No.	Pernyataan	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Petunjuk pengerjaan soal jelas dan mudah dipahami.						
2.	Butir soal sesuai dengan kompetensi dasar.						
3.	Kesesuaian butir soal dengan kisi-kisi.						

Berdasarkan tabel di atas, validator diminta untuk memberi penilaian dengan memberi tanda centang pada kolom skor 1-5 pada lembar validasi. Berdasarkan jumlah 40 butir instrumen soal, maka setiap validator mendapat skor minimal 7 dan skor maksimal 35, kemudian untuk memudahkan perhitungan 2 validator, maka skor dua validator digabung sehingga kedua validator memiliki 14 skor minimal dan 70 skor maksimal. Langkah selanjutnya, skor tersebut diubah menjadi skala 100 dengan rumus sebagai berikut.

Keterangan:

Valpro = validitas produk

Srt = skor riil tercapai

Smt = skor maksimal yang dapat dicapai.

(Masyhud, 2016:242)

Berdasarkan rumus di atas, untuk mengetahui kelayakan instrumen soal yang akan diuji cobakan perlu dikonfirmasi dengan tabel kriteria hasil validasi instrumen soal sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Butir-Butir Hasil Validasi Instrumen Soal

Kriteria Soal	Kategori Kelayakan Produk
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Sangat Kurang Layak

(Masyhud, 2016:242)

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validator, kemudian skor tersebut

Hasil validasi instrumen soal yang telah diuji validitas oleh para ahli menunjukkan skor yang didapat pada lembar validasi yaitu 82,86 dengan kriteria sangat layak, yang artinya menunjukkan bahwa butir-butir instrumen soal sangat layak untuk diuji cobakan di lapangan. Butir-butir instrumen soal yang sudah diuji validitas oleh para ahli kemudian diuji coba kepada siswa kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember. Pemilihan SDN Kepatihan 01 Jember sebagai tempat uji validitas karena sekolah tersebut memiliki kemampuan akademik yang hampir sama dengan SDN Kepatihan 05 Jember. Selanjutnya hasil dari uji coba di SDN Kepatihan 01 Jember diolah untuk dicari soal yang valid. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut.

Tabel 3.4 Hasil Validitas Soal

Nomor Soal	Korelasi Butir dengan Total	r-tabel N=37	Kesimpulan
1	0.550	0.325	Valid
2	0.477	0.325	Valid
3	0.651	0.325	Valid
4	0.474	0.325	Valid
5	0.729	0.325	Valid
6	0.771	0.325	Valid
7	0.648	0.325	Valid
8	0.409	0.325	Valid
9	0.799	0.325	Valid
10	0.408	0.325	Valid
11	-0.034	0.325	Tidak Valid
12	0.731	0.325	Valid
13	0.517	0.325	Valid
14	0.264	0.325	Tidak Valid
15	0.643	0.325	Valid
16	0.503	0.325	Valid
17	0.504	0.325	Valid
18	0.712	0.325	Valid

Nomor Soal	Korelasi Butir dengan Total	r-tabel N=37	Kesimpulan
30	0.504	0.325	Valid
31	0.708	0.325	Valid
32	0.503	0.325	Valid
33	0.521	0.325	Valid
34	0.729	0.325	Valid
35	0.517	0.325	Valid
36	0.490	0.325	Valid
37	0.828	0.325	Valid
38	0.700	0.325	Valid
39	0.731	0.325	Valid
40	0.517	0.325	Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa ada 4 soal yang tidak valid dari 40 item soal, sehingga soal yang valid sebanyak 36 item soal. Hasil dari uji validitas instrumen yaitu sebanyak 36 soal yang valid dilanjutkan dengan uji reliabilitas instrumen.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Menurut Masyhud (2016:280), instrumen dapat dikatakan reliabel jika instrumen tersebut memiliki hasil yang konsisten meskipun dilakukan berkali-kali dan data yang dihasilkan dalam penelitian juga kan bagus.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan validitas dan reliabilitas instrumen dengan menggunakan analisis butir item *Alpha Cronbachs* dengan bantuan *software* SPSS versi 25. Hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's	N of

### 3.8.3 Analisis Daya Beda dan Tingkat Kesulitan Instrumen Tes

Instrumen tes memiliki daya pembeda, artinya bahwa setiap butir instrumen tes harus dapat membedakan kelompok siswa yang pandai dan kurang pandai atau lemah dalam menjawab pertanyaan. Butir tes yang baik merupakan butir tes yang dapat membedakan antara kelompok siswa yang pandai dan kelompok siswa yang lemah. Sedangkan butir soal dinyatakan tidak baik, jika dapat dijawab oleh kelompok siswa pandai, maupun kelompok siswa lemah, sehingga daya pembedanya 0 (nol). Suatu instrumen tes atau soal dinyatakan memenuhi persyaratan daya pembeda jika memiliki indeks daya pembeda (IDP) minimal 0,20. Tingkat kesulitan mengarah kepada seberapa sulit instrumen tes yang digunakan. Butir tes yang direkomendasikan untuk digunakan adalah butir tes yang memiliki tingkat kesulitan antara 10% sampai dengan 90%.

Untuk mengetahui daya pembeda butir tes dilakukan dengan cara menghitung perbedaan presentase jawaban betul dari peserta tes kelompok pandai atau kelompok tinggi dan kelompok lemah atau kelompok rendah. Sebelum melakukan perhitungan, terlebih dahulu membuat tabel distribusi jawaban betul untuk kelompok pandai atau tinggi dan tabel yang sama untuk kelompok lemah atau rendah. Kemudian daya pembeda butir tes dapat dihitung menggunakan rumus berikut ini.

$$\frac{\text{—————}}{(\text{—————})}$$

Keterangan :

IDP = Indeks Daya Pembeda Tes

IKT = Indeks Kesulitan pada kelompok tinggi/pandai

Hasil perhitungan daya pembeda butir soal kemudian diklasifikasikan berdasarkan tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Tes

<b>Indeks Daya Pembeda</b>	<b>Klasifikasi</b>
Tanda negatif	Tidak ada daya pembeda
$\leq 0,20$	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

(Masyhud, 2014:263)

Setelah menghitung daya pembeda butir soal, kemudian perlu dilakukan perhitungan indeks tingkat kesulitan (*level of difficulties*) dengan rumus sebagai berikut.

————— 100%

Keterangan :

IKES = Indeks tingkat kesulitan 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 indeks tingkat kesulitan tes tersebut dapat diklasifikasikan berdasarkan tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes

<b>Indeks Tingkat Kesulitan</b>	<b>Klasifikasi</b>
$< 20\%$	Sangat Sulit

Suatu butir soal tes dikatakan memenuhi tingkat kesulitan apabila memiliki indeks tingkat kesulitan antara 10%-90%. Apabila indeks tingkat kesulitan tes kurang dari 10% atau lebih dari 90% maka butir soal tersebut perlu direvisi. Adapun tabel rangkuman hasil analisis indeks daya pembeda dan indeks tingkat kesulitan tes terdapat pada tabel berikut.

Tabel 3.8 Rangkuman Hasil Analisis Indeks Daya Pembeda dan Indeks Tingkat Kesulitan

Nomor Soal	Jawaban Benar Kelompok Tinggi		Jawaban Benar Kelompok Rendah		Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan	Keterangan
	Jumlah	%	Jumlah	%			
	1	8	80	2			
2	9	90	4	40	0.49	67.57	Valid
3	10	100	2	20	0.70	62.16	Valid
4	10	100	7	70	0.32	86.49	Valid
5	10	100	1	10	0.54	64.86	Valid
6	10	100	1	10	0.59	67.57	Valid
7	10	100	3	30	0.59	72.97	Valid
8	10	100	6	60	0.32	81.08	Valid
9	10	100	0	0	0.70	62.16	Valid
10	10	100	4	40	0.49	62.16	Valid
11	8	80	7	70	0.05	78.38	Direvisi
12	10	100	1	10	0.59	62.16	Valid
13	10	100	1	10	0.32	48.65	Valid
14	10	100	9	90	0.11	97.30	Direvisi
15	10	100	3	30	0.65	70.27	Valid
16	9	90	4	40	0.38	78.38	Valid
17	10	100	7	70	0.27	89.19	Valid
18	9	90	1	10	0.65	59.46	Valid
19	10	100	2	20	0.70	67.57	Valid
20	10	100	7	70	0.32	81.08	Valid
21	10	100	1	10	0.54	64.86	Valid
22	8	80	8	80	0.16	83.78	Direvisi

Nomor Soal	Jawaban Benar Kelompok Tinggi		Jawaban Benar Kelompok Rendah		Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan	Keterangan
	Jumlah	%	Jumlah	%			
	34	10	100	1			
35	10	100	1	10	0.32	48.65	Valid
36	10	100	7	70	0.32	86.49	Valid
37	10	100	1	10	0.59	72.97	Valid
38	9	90	2	20	0.65	64.86	Valid
39	10	100	1	10	0.59	62.16	Valid
40	10	100	1	10	0.32	48.65	Valid

Catatan: soal dikatakan direvisi apabila salah satu atau kedua indeks daya pembeda dan indeks tingkat kesulitan tidak memenuhi syarat yang baik.

### 3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data tentang pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD dilakukan dengan uji-t sampel terpisah pada program SPSS dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[ \frac{X^2}{N_x} + \frac{Y^2}{N_y} \right] * \frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}}}$$

Keterangan :

$M_x$  = Nilai rata-rata skor kelas eksperimen

$M_y$  = Nilai rata-rata kelas kontrol

$x^2$  = Jumlah kuadrat deviasi skor kelas eksperimen

$y^2$  = Jumlah kuadrat deviasi skor kelas kontrol

$N_x$  = Banyaknya sampel pada kelas eksperimen

Keterangan :

ER = Tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan dengan kelompok kontrol.

$MX_1$  = Mean atau rerata nilai pada kelompok kontrol.

$MX_2$  = Mean atau rerata nilai pada kelompok eksperimental.

Hasil perhitungan keefektifan relatif tersebut kemudian ditafsirkan berdasarkan tabel kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kriteria penafsiran uji keefektifan relatif

Hasil uji keefektifan relatif	Kategori Keefektifan
91%-100%	Keefektifan sangat tinggi
71%-90%	Keefektifan tinggi
31%-70%	Keefektifan sedang
11%-30%	Keefektifan rendah
0%-10%	Keefektifan sangat rendah

(Masyhud, 2014:321)

Adapun penjelasan tentang hipotesis dan ketentuan uji hipotesis adalah sebagai berikut.

a. Hipotesis

$H_a$  = Ada pengaruh positif yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD.

$H_0$  = tidak ada pengaruh positif yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD.

b. Pengujian hipotesis

Untuk menguji  $t_{hitung}$  dengan membandingkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%

$H_0: \mu_1 \geq \mu_2$  = Ada pengaruh positif yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD.

c. Keputusan hasil pengujian hipotesis

- 1) Hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, jika hasil uji menunjukkan nilai yang lebih besar daripada  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%.
- 2) Hipotesis nihil ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak, jika hasil uji  $t$  menunjukkan nilai yang lebih kecil daripada  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%.

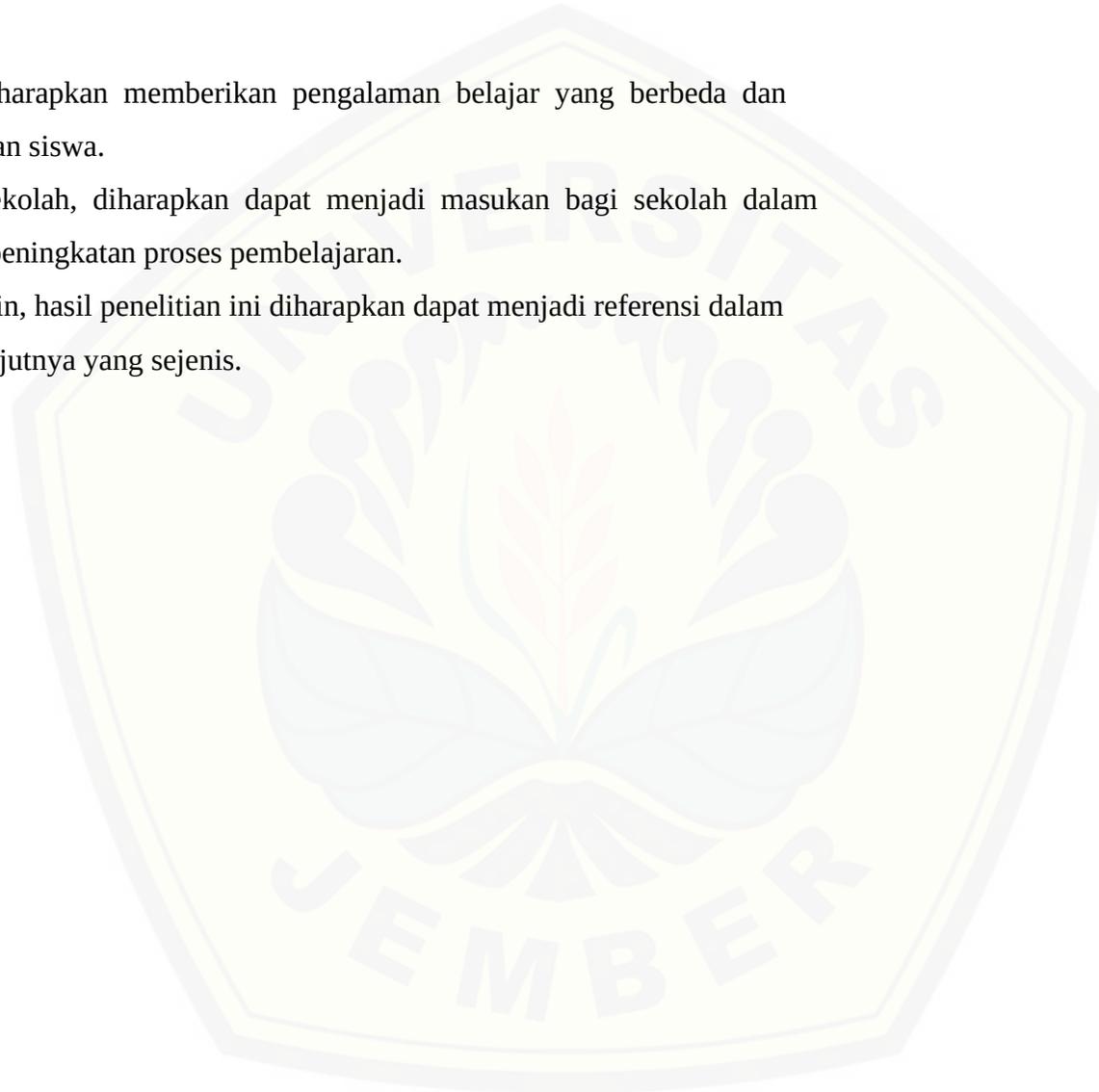
## BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan mengenai (1) kesimpulan; dan (2) saran.

### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif, sehingga penilaian dan analisis hanya dilakukan pada ranah kognitif saja, sedangkan ranah afektif dan psikomotorik tidak dianalisis dan hanya dijadikan sebagai penunjang penilaian kurikulum 2013. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV SDN Kapatihan 05 Jember. Pengambilan kesimpulan tersebut didasarkan pada perhitungan uji-t dan perhitungan ER pada ranah kognitif. Perhitungan uji-t pada ranah kognitif menunjukkan jumlah  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,658 > 2,002$ ) dengan taraf signifikansi 5% dengan  $db = 57$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Perhitungan uji keefektifan relatif (ER) menunjukkan bahwa hasil belajar kelas IVA yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* lebih efektif sebesar 33,73% dibandingkan kelas IVB yang diberikan perlakuan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV SDN Kapatihan 05 Jember.

- b. Bagi siswa, diharapkan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan melatih keaktifan siswa.
- c. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam kebijakan dan peningkatan proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya yang sejenis.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, I.K. dan S. Amri. 2014. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. 1995. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Basuki, I. dan Hariyanto. 2014 *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hadjar, I. 1996. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Jihad, A dan A. Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kemendikbud. 2016. *23 Standar Penilaian Pendidikan 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Masyhud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan. Penuntun Teori dan Praktik Penelitian bagi Calon Guru, Guru dan Praktisi Pendidikan*. Edisi Kelima

- Prastowo, A. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: PT Diva Press.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Slavin, R. 2005. *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. Terjemahan oleh N Yusron. 2005. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wena, M. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

**Lampiran 1. Matrik Penelitian**

**MATRIK PENELITIAN**

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember	Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) terhadap hasil belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember?	<ol style="list-style-type: none"> <li>Variabel Bebas: Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournaments</i></li> <li>Variabel terikat: Hasil belajar siswa kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember.</li> <li>Variabel Kontrol: Kondisi siswa, alat evaluasi, waktu penelitian, materi pelajaran.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ciri-ciri <i>Teams Games Tournaments</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa bekerja dalam kelompok kecil.</li> <li>Adanya <i>games tournaments</i>.</li> </ul> </li> <li>Hasil belajar siswa (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>).</li> <li>- Kondisi siswa yang sama                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru sama</li> <li>Alat evaluasi yang digunakan sama</li> <li>Penelitian dilakukan pada jam yang sama</li> <li>Materi tema Daerah Tempat Tinggalku</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Subjek penelitian: siswa kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember</li> <li>Informan: guru kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember.</li> <li>Dokumen</li> <li>Referensi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Desain penelitian: penelitian eksperimental dengan pola <i>pretest</i> dan <i>posttest control group design</i>.  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> <math display="block">E : O_1 \times O_2</math> <math display="block">C : O_1 \quad O_2</math> </div> </li> <li>Metode pengumpulan data:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Wawancara</li> <li>Tes</li> <li>Dokumentasi</li> </ul> </li> <li>Lokasi penelitian: SDN Kepatihan 05 Jember.</li> <li>Waktu Penelitian: semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019</li> <li>Teknik analisis data dengan menggunakan hasil analisis uji t (<i>t-test</i>) dengan rumus :  <math display="block">t_{\text{test}} = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{1}{N(N-1)} \left( \frac{2}{1} + \frac{2}{2} \right)}}</math> </li> </ol>

**Lampiran 2. Pedoman Pengumpulan Data****PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****2.1 Pedoman Wawancara**

<b>No.</b>	<b>Data yang diperoleh</b>	<b>Sumber Data</b>
1.	Tanggapan guru mengenai model pembelajaran yang biasa digunakan.	Guru kelas IV
2.	Tanggapan siswa mengenai pembelajaran tematik integratif.	Siswa kelas IV

**2.2 Pedoman Dokumentasi**

<b>No.</b>	<b>Data yang diperoleh</b>	<b>Sumber Data</b>
1.	Daftar nama siswa kelas IVA dan IVB SDN Kepatihan 05 Jember	Dokumen
2.	Nilai siswa kelas IVA dan IVB SDN Kepatihan 05 Jember	Dokumen

**2.3 Pedoman Tes**

<b>No.</b>	<b>Data yang diperoleh</b>	<b>Sumber Data</b>
1.	Hasil tes awal/ <i>pretest</i>	Siswa kelas IVA dan IVB SDN Kepatihan 05 Jember
2.	Hasil tes akhir/ <i>posttest</i>	Siswa kelas IVA dan IVB SDN Kepatihan 05 Jember

### Lampiran 3. Hasil Wawancara

#### 3.I Hasil Wawancara dengan Guru

Tujuan : untuk mengetahui model pembelajaran yang digunakan guru selama kegiatan belajar mengajar, mengetahui prestasi belajar siswa serta karakteristik siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Bentuk : wawancara bebas

Narasumber : guru kelas IVA

Nama Guru : Erwining Hudaydiyah, S.Pd.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Model pembelajaran apakah yang biasanya anda gunakan dalam kegiatan pembelajaran?	Ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi, dan inkuiri.
2.	Kendala apa saja yang anda temui ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung?	Terdapat beberapa siswa yang kurang memahami materi pelajaran.
3.	Bagaimana respon siswa ketika pembelajaran tematik integratif berlangsung?	Sebagian besar siswa senang karena materi pembelajaran tematik menarik dan menyenangkan.
4.	Apakah ibu pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournaments</i> dalam pembelajaran?	Belum pernah.

Jember, 11 November 2018

Pewawancara

Narasumber : guru kelas IVB

Nama Guru : Yudhi Susanto, S.Pd.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Model pembelajaran apakah yang biasanya anda ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?	Biasanya menyesuaikan dengan buku guru, tetapi lebih sering menggunakan metode ceramah.
2.	Kendala apa saja yang anda temui ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung?	Banyak siswa yang mudah bosan, mengantuk, dan tidak menjawab saat diberikan pertanyaan.
3.	Bagaimana respon siswa ketika pembelajaran tematik integratif berlangsung?	Siswa senang, namun siswa mengalami kesulitan apabila materi yang disampaikan terlalu banyak.
4.	Apakah ibu pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournaments</i> dalam pembelajaran?	Belum pernah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran tematik guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab. Guru belum pernah menggunakan model pembelajaran lain karena merasa bingung untuk memilih metode yang sesuai untuk pembelajaran selain ceramah. Respon siswa saat guru menjelaskan dengan metode konvensional yaitu siswa mudah bosan, mengantuk, kurang memperhatikan dan kurang memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru. Hal inilah yang menjadi kendala guru saat pembelajaran tematik.

### 3.2 Hasil Wawancara dengan Siswa

Tujuan : untuk mengetahui model pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran, untuk mengetahui respon dan kendala yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran.

Bentuk : wawancara bebas

Narasumber : siswa kelas IV

Nama Siswa : Fahri

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat anda terhadap cara guru mengajar di dalam kelas?	Cara mengajar enak, Bu Guru sabar saat mengajar.
2.	Apa yang anda lakukan ketika guru mengajar dalam pembelajaran?	Mendengarkan dan memperhatikan.
3.	Bagaimana perasaan anda saat mengikuti pembelajaran?	Sangat senang.
4.	Apa saja kendala dan kesulitan yang anda alami ketika pembelajaran berlangsung?	Sulit menghafal karena materinya banyak.

Nama Siswa : Liviana

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat anda terhadap cara guru mengajar di dalam kelas?	Bu guru sabar kalau menjelaskan.
2.	Apa yang anda lakukan ketika guru mengajar dalam pembelajaran?	Mendengarkan dan memperhatikan.
3.	Bagaimana perasaan anda saat mengikuti pembelajaran?	Sangat senang karena pembelajarannya sangat menarik.
4.	Apa saja kendala dan kesulitan yang anda alami ketika pembelajaran berlangsung?	Saya kadang-kadang kesulitan karena terlalu banyak materi.

Nama Siswa : Aurellia

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat anda terhadap cara guru mengajar di dalam kelas?	Pak guru sering memberikan tugas.
2.	Apa yang anda lakukan ketika guru mengajar dalam pembelajaran?	Diam dan memperhatikan.
3.	Bagaimana perasaan anda saat mengikuti pembelajaran?	Senang karena banyak tugas yang menarik.
4.	Apa saja kendala dan kesulitan yang anda alami ketika pembelajaran berlangsung?	Kadang susah memahami karena materi yang diajarkan sangat banyak

Nama Siswa : Mario

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat anda terhadap cara guru mengajar di dalam kelas?	Pak guru memberi tugas dan PR.
2.	Apa yang anda lakukan ketika guru mengajar dalam pembelajaran?	Saya kadang-kadang mendengarkan dan kadang saya bermain di kelas.
3.	Bagaimana perasaan anda saat mengikuti pembelajaran?	Saya kesulitan memahami karena sering merasa bosan.
4.	Apa saja kendala dan kesulitan yang anda alami ketika pembelajaran berlangsung?	Malas mengerjakan tugas.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan siswa kelas IV dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik di kelas dilakukan dengan metode konvensional yaitu ceramah. Siswa dalam kegiatan masih belum berperan aktif karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami materi yang disampaikan. Siswa juga kesulitan karena menghafal materi yang banyak.

**Lampiran 4. Daftar Nilai Siswa**

## 4.1 Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IVA SDN Kepatihan 05 Jember

No	Nama Siswa	PPKn	IPS	B.Indo	Rata-rata
		KKM 70	KKM 70	KKM 70	
1.	Adelia Maritza Herawatie	77	60	68	67
2.	Aditya Rizky Effendi	65	90	72	76
3.	Afrezalle Ramadhanie	80	60	68	69
4.	Akbar Aditya	67	40	68	58
5.	Allin Deta Septia Ramadhani	68	70	68	69
6.	Annisa Amelia Hafifah	71	40	72	61
7.	Arvaldo Raffi Saputra	73	70	69	71
8.	Attahiya Bilal Syahputra	73	40	70	61
9.	Danta Rizal Mahendra	75	20	67	54
10.	Dimas Aditya Pratama	78	50	66	65
11.	Eszar Satya Wijaya	79	30	69	59
12.	Fabian Apta Odan	68	30	70	56
13.	Fahira Shakila Kurnia	81	60	74	72
14.	Fahmi Nur Hamzah	80	60	68	69
15.	Fahrian Dwi Ramadhan	75	60	76	70
16.	Intan Ni'ma' Alyah	60	30	69	53
17.	Irza Ramadhani	65	70	69	68
18.	Marcello Yahya Pratama	65	40	69	58
19.	Mohammad Ilham Fadila	68	60	70	66
20.	Muhammad Fairuz R.	70	90	71	77
21.	Muhammad Nefisal Muchtar	85	80	65	77
22.	Muslihatul Gigeta Umami	68	80	71	73
23.	Rado Bimantara Putranto	80	80	67	76
24.	Rahmat Abdilah	60	70	66	65
25.	Saivanie Julia Rachman	65	60	76	67
26.	Washifah Kamilah Janeeta	65	70	69	68

Keterangan :

KKM : 70

Jumlah siswa yang tuntas : 9

Jumlah siswa yang tidak tuntas : 19

Presentase siswa yang tuntas KKM =  $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang tuntas} + \text{Jumlah siswa yang tidak tuntas}} \times 100\%$

$$= \frac{9}{9 + 19} \times 100\%$$

$$= 32 \%$$

Presentase siswa yang tidak tuntas KKM =  $\frac{\text{Jumlah siswa yang tidak tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang tuntas} + \text{Jumlah siswa yang tidak tuntas}} \times 100\%$

$$= \frac{19}{9 + 19} \times 100\%$$

$$= 68 \% \text{ (Cukup)}$$

Peneliti

**Dwi Ayu Anggraini**

NIM. 150210204095

## 4.2 Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IVB SDN Kepatihan 05 Jember

No	Nama Siswa	PPKn	IPS	B.Indo	Rata-rata
		KKM 70	KKM 70	KKM 70	
1.	Ahmad Royhan Maulana	75	80	80	78
2.	AdithAhmad Naufal Azzam	50	60	70	60
3.	Arsyafti Levandia Yahdiana Putri	50	90	50	63
4.	Aulia Novita Anggraeni	50	95	90	78
5.	Aurellia Cantiwa Ramadhani	50	45	60	52
6.	Deryne Bernha	100	90	60	83
7.	Devi Ayu Wulandari	50	85	70	68
8.	Eka Nia Ramadhani Efendi	30	50	50	43
9.	Ferdiansyah Pradistya Putra	50	50	50	50
10.	Hokky Putra Dharmawan	30	45	50	42
11.	Iga Pratami Putri	50	70	90	70
12.	M. Izlal Setya Para	20	40	50	37
13.	Marchel Indra Syahputra	75	70	100	82
14.	Mario Maulana	30	80	70	60
15.	Maulana Fadhilah Akbar	50	20	50	40
16.	Maurel Wahyu Achmad Dahlan	100	60	70	77
17.	Mochammad Akbar Kevin	75	95	80	83
18.	Mohammad Revan Maulana	75	90	60	75
19.	Muhamad Nurul Huda	100	80	70	83
20.	Muhammad Daris Kurniawan	100	60	60	73
21.	Muhammad Laits Adz Dzaky	75	60	60	65
22.	Muhammad Satrya Arvianto	50	65	50	55
23.	Radifa Salwa Nabila	50	60	80	63
24.	Raditya Dhamarys	30	25	50	35
25.	Rayhan Fathir Rachmanu	30	55	90	58
26.	Roberto Multi Pratama	30	75	80	52
27.	Shafa Aura Putri	30	60	80	57
28.	Tresy Citra Copresia	30	90	60	60
29.	Yan Pirlo Ananda Susanto	20	60	90	57
30.	Yurike Aurel Susilo Putri	30	20	50	33
31.	Yusril Irwin Al Faridzi	75	85	50	70

Keterangan :

KKM : 70

Jumlah siswa yang tuntas : 11

Jumlah siswa yang tidak tuntas : 20

Presentase siswa yang tuntas KKM =  $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang tuntas} + \text{Jumlah siswa yang tidak tuntas}} \times 100\%$

$$= \frac{11}{11 + 20} \times 100\%$$

$$= 35 \%$$

Presentase siswa yang tidak tuntas KKM =  $\frac{\text{Jumlah siswa yang tidak tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang tuntas} + \text{Jumlah siswa yang tidak tuntas}} \times 100\%$

$$= \frac{20}{11 + 20} \times 100\%$$

$$= 65 \% \text{ (Cukup)}$$

Peneliti

**Dwi Ayu Anggraini**  
NIM. 150210204095

**Lampiran 5. Silabus Pembelajaran**

**SILABUS PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : SDN Kepatihan 05 Jember

Tema : Tempat Tinggalku

Sub Tema : Lingkungan Tempat Tinggalku

Kelas/Semester : IV/2

Tahun Pelajaran : 2018/2019

**Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar/Media
<b>PPKn</b>					
1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membiasakan mensyukuri keberagaman umat beragama di sekolah.</li> <li>Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman antar umat agama di sekolah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keberagaman karakteristik individu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati gambar terkait keberagaman karakteristik individu dengan rasa peduli.</li> <li>Membaca wacana dan menyimak penjelasan tentang keberagaman karakteristik individu dengan rasa peduli dan toleransi.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penilaian hasil belajar kognitif melalui tes.</li> <li>Penilaian hasil belajar afektif melalui observasi.</li> <li>Penilaian hasil psikomotorik melalui observasi.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subekti, dkk. 2017. Buku Guru SD/MI Kelas IV:<i>Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku</i>. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</li> <li>Subekti, dkk. 2017. Buku Siswa SD/MI Kelas IV:<i>Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku</i>. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</li> </ul>
2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar.</li> <li>Menjelaskan karakteristik individu di dalam keluarganya.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya jawab dan membuat pertanyaan tentang keberagaman karakteristik individu dengan rasa percaya diri.</li> <li>Mencari informasi dari berbagai sumber tentang keberagaman karakteristik individu dengan rasa ingin tahu.</li> <li>Diskusi terkait keberagaman karakteristik individu dengan toleransi,</li> </ul>		
3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.					
4.3 Mengemukakan manfaat					

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar/Media
keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.			peduli, dan kerjasama. • Menyimpulkan terkait keberagaman karakteristik individu dengan toleran dan peduli.		
<b>IPS</b>					
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal.</li> <li>• Menjelaskan pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan dan perbedaan jenis pekerjaan di setiap daerah.</li> <li>• Menjelaskan hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya..</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks tentang pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan.</li> <li>• Mendiskusikan/ mengumpulkan data dari narasumber yang berbeda profesi tentang pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan.</li> <li>• Menyajikan secara lisan maupun tertulis mengenai hasil identifikasi pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan.</li> </ul>		
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial					

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar/Media
dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.					
<b>Bahasa Indonesia</b> 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian dan peranan tokoh dengan jelas.</li> <li>• Menjelaskan nilai pesan moral dalam cerita fiksi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puisi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menemukan tokoh dalam teks fiksi.</li> <li>• Menemukan informasi yang diperjuangkan tokoh atau dipertentangkan antartokoh dalam teks fiksi.</li> <li>• Menuliskan amanat dalam teks fiksi.</li> </ul>		

**Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen  
Pertemuan 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SDN Kepatihan 05</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV / 2</b>
<b>Tema</b>	<b>: 8 / Daerah Tempat Tinggalku</b>
<b>Subtema</b>	<b>: 1 / Lingkungan Tempat Tinggalku</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 3</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)</b>

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

### **IPS**

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi..

### **Bahasa Indonesia**

3.9 Menjelaskan pengertian dan peranan tokoh dengan jelas.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

## **C. Indikator**

### **PPKn**

1.3.1 Membiasakan mensyukuri keberagaman umat beragama di sekolah.

2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman antar umat agama di sekolah.

3.3.1 Menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar.

4.3.1 Menganalisis karakteristik individu di dalam keluarganya.

### **IPS**

3.3.1 Mengidentifikasi jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

##### **PPKn**

1. Dengan kegiatan mengamati gambar anggota keluarga, siswa dapat menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar.
2. Dengan kegiatan mengamati ciri fisik anggota keluarganya, siswa dapat menganalisis karakteristik individu di dalam keluarganya.

##### **IPS**

1. Dengan kegiatan membaca teks tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk, siswa mampu mengidentifikasi jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal.
2. Dengan kegiatan berdiskusi tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian, siswa dapat mempresentasikan jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal.

##### **Bahasa Indonesia**

1. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan pengertian dan peranan tokoh dengan jelas.
2. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

#### **E. Karakter yang Diharapkan**

1. Karakter keberanian ditanamkan pada siswa melalui keberanian siswa untuk menyampaikan gagasan.

## F. Materi Pembelajaran

1. Mata pencaharian penduduk di lingkungan sekitar.
2. Cerita fiksi.
3. Keragaman dalam karakteristik individu.

## G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournaments*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah.

## H. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Pendahuluan

- Guru memberi salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- Guru bersama siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya”, dipimpin oleh salah satu siswa.
- Guru mengecek kehadiran siswa dan mengecek kesiapan belajar siswa.
- Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.
- Guru menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.

### 2. Kegiatan Inti

- Guru memberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- Guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan pertanyaan panduan yang ada di buku siswa. Oleh karena itulah, guru meminta siswa

- Guru membentuk siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen.
- Pada kegiatan AYO MEMBACA: siswa membaca dalam hati teks tentang jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat hidupnya.
- Selama proses kegiatan berlangsung, guru berkeliling memandu siswa-siswa yang mengalami kesulitan.
- Setelah selesai membaca, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya teks yang telah ia baca sebelumnya.
- Pada kegiatan AYO, BERDISKUSI: siswa berdiskusi bersama teman kelompoknya. Siswa diminta mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan di Buku Siswa.
- Setelah mendapatkan hasil diskusi, siswa diminta menuliskan hasilnya pada kolom yang telah disediakan.
- Pada kegiatan AYO MENGAMATI: siswa mengamati keadaan alam dan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya.
- Setelah melakukan pengamatan, siswa diminta membuat laporan sederhana dengan menuliskan atau mengisi kolom hasil pengamatan pada Buku Siswa. berdasarkan hasil pengamatan.
- Guru membacakan narasi dan meminta siswa mengamati gambar pada Buku.
- Pada kegiatan AYO MEMBACA: siswa membaca cerita berjudul Asal Mula Bukit Catu.
- Setelah siswa selesai membaca, Guru menjelaskan tentang tokoh dan peranan tokoh dalam sebuah cerita.

- Pada kegiatan AYO MENGAMATI: siswa diminta mengamati karakteristik individu berdasarkan ciri fisik anggota keluarganya. Siswa diminta mengisi tabel yang disediakan sesuai dengan hasil pengamatannya.
- Siswa juga menuliskan kesimpulan hasil pengamatannya pada kolom yang tersedia.
- Tanya jawab guru dan siswa mengenai materi yang belum dipahami.
- Guru menyampaikan pada siswa bahwa akan ada permainan.
- Guru membacakan daftar nama dari setiap meja turnamen.
- Para peserta menempati posisi meja turnamen sesuai dengan daftar yang telah ditentukan oleh guru.
- Setelah peserta menempati posisinya masing-masing, dilanjutkan dengan pengundian disetiap meja turnamen.
- Pengundian dilakukan untuk menentukan kedudukan peserta turnamen dalam turnamen pertama, apakah sebagai pembaca soal, penantang pertama, penantang ke dua yang disertai dengan tugasnya masing-masing.
- Guru menjelaskan kegiatan permainan.
- Pengundian dilakukan dengan cara para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu siswa yang mendapatkan nomor soal tertinggi.
- Untuk putaran selanjutnya, kedudukan peserta dilakukan secara bergantian. Kedudukan peserta harus berganti menurut arah jarum jam. Demikian putaran kedudukan dilakukan sampai waktu turnamen selesai.

### 3. Penutup

- Siswa bersama guru melakukan refleksi :
  - a. Materi apa saja yang telah dipahami?
  - b. Materi apa saja yang belum dipahami?
  - c. Adakah hal-hal yang ingin diketahui oleh siswa lebih lanjut?
  - d. Bagaimana perasaan selama pembelajaran berlangsung?
- Bersama siswa, guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Termasuk menekankan sikap teliti, rapi, percaya diri, dan kerjasama.
- Guru menyampaikan apresiasi karena siswa telah bersikap baik dan menunjukkan semangat selama pembelajaran.
- Kegiatan ditutup dengan merapikan pakaian, peralatan belajar, kebersihan kelas, dan doa bersama.

### I. Sumber dan Media Pembelajaran

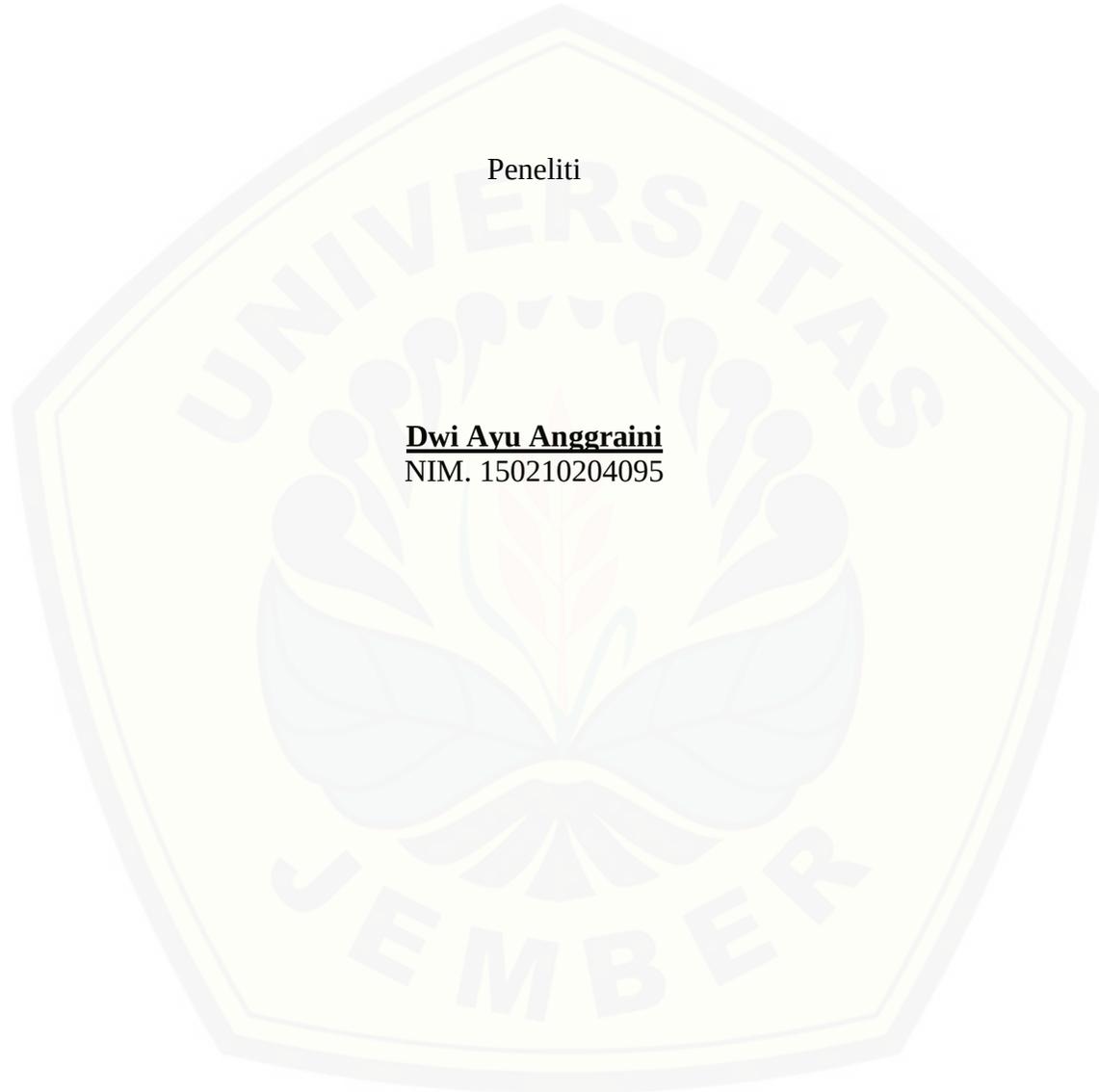
1. Sumber :
  - Subekti, dkk. 2017. *Buku Pedoman Guru Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas 4*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
  - Subekti, dkk. 2016. *Buku Siswa Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas 4*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Media Pembelajaran :

Buku cerita rakyat dan gambar jenis pekerjaan.

### J. Penilaian Proses

Peneliti

**Dwi Ayu Angraini**  
NIM. 150210204095



**Pertemuan 2****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SDN Kepatihan 05</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV / 2</b>
<b>Tema</b>	<b>: 8 / Daerah Tempat Tinggalku</b>
<b>Subtema</b>	<b>: 1 / Lingkungan Tempat Tinggalku</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 4</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)</b>

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

### **IPS**

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi..

### **Bahasa Indonesia**

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

## **C. Indikator**

### **PPKn**

1.3.1 Membiasakan mensyukuri keberagaman umat beragama di sekolah.

2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman antar umat agama di sekolah.

3.3.1 Menjelaskan keragaman kegemaran anggota keluarga.

4.3.1 Menganalisis karakteristik individu anggota keluarganya.

### **IPS**

3.3.1 Menjelaskan jenis penelitian dan kegiatan masyarakat terkait dengan

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

##### **PPKn**

1. Dengan kegiatan mengamati gambar anggota keluarga, siswa dapat menjelaskan keragaman kegemaran anggota keluarga.
2. Dengan kegiatan mengamati ciri fisik anggota keluarganya, siswa dapat menganalisis karakteristik individu di dalam keluarganya.

##### **IPS**

1. Dengan kegiatan membaca teks bacaan, siswa dapat menjelaskan jenis pekerjaan dan kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi.
2. Dengan kegiatan mengamati kegiatan penduduk di lingkungan tempat tinggal, siswa mampu mengidentifikasi jenis pekerjaan terkait dengan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat tinggalnya.

##### **Bahasa Indonesia**

1. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan tokoh utama dan tokoh tambahan dalam cerita fiksi.
2. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat mengidentifikasi tokoh-tokoh pada cerita fiksi.

#### **E. Karakter yang Diharapkan**

1. Karakter keberanian ditanamkan pada siswa melalui keberanian siswa untuk menyampaikan gagasan.
2. Karakter kedisiplinan ditanamkan pada siswa melalui datang ke kelas dengan tepat waktu.
3. Karakter bertanggung jawab ditanamkan pada siswa melalui mem...

## **F. Materi Pembelajaran**

1. Mata pencaharian penduduk di lingkungan sekitar.
2. Cerita fiksi.
3. Keragaman karakteristik individu.

## **G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournaments*
3. Metode : Diskusi, Tanya jawab, penugasan dan ceramah.

## **H. Kegiatan Pembelajaran**

### **1. Pendahuluan**

- Guru memberi salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- Guru bersama siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya”, dipimpin oleh salah satu siswa.
- Guru mengecek kehadiran siswa dan mengecek kesiapan belajar siswa.
- Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.
- Guru menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.

### **2. Kegiatan Inti**

- Guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan pertanyaan panduan yang ada di buku siswa. Oleh karena itulah, guru meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya secara percaya diri.

- Guru memberikan penegasan tentang keragaman kegemaran sebagai salah satu contoh keragaman karakteristik individu.
- Siswa bersama guru melakukan diskusi mengenai keragaman kegemaran anggota keluarga.
- Siswa mengamati gambar lalu membaca narasi pada buku siswa.
- Guru mengajak siswa bertanya jawab tentang kegiatan ekonomi. Dalam kegiatan ini, guru dapat menggunakan gambar berbagai jenis kegiatan ekonomi sebagai media pembelajaran.
- Pada kegiatan AYO MEMBACA : siswa membaca dan mengamati teks berjudul Kabupaten Tabanan.
- Pada kegiatan AYO MENGAMATI: siswa diminta mengamati kegiatan ekonomi dan jenis pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan tempat tinggalnya.
- Setelah melakukan pengamatan, siswa diminta mengisi kolom yang tersedia sesuai hasil pengamatan.
- Guru mengajak siswa mengingat kembali mengenai pengertian tokoh.
- Selanjutnya, guru memberikan penjelasan singkat mengenai tokoh utama dan tokoh tambahan dalam sebuah cerita fiksi.
- Pada kegiatan AYO BERLATIH: siswa diminta membaca kembali cerita berjudul Asal Mula Bukit Catu.
- Kemudian, siswa diminta untuk mengidentifikasi tokoh utama dan tokoh tambahan dalam cerita tersebut. Setelah itu, siswa menuliskan jawabannya pada kolom yang telah disediakan.

- Pengundian dilakukan untuk menentukan kedudukan peserta turnamen dalam turnamen pertama, apakah sebagai pembaca soal, penantang pertama, penantang ke dua yang disertai dengan tugasnya masing-masing.
- Guru menjelaskan kegiatan permainan.
- Pengundian dilakukan dengan cara para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu siswa yang mendapatkan nomor soal tertinggi.
- Untuk putaran selanjutnya, kedudukan peserta dilakukan secara bergantian. Kedudukan peserta harus berganti menurut arah jarum jam. Demikian putaran kedudukan dilakukan sampai waktu turnamen selesai.
- Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor.
- Guru membimbing siswa dalam kegiatan turnamen.
- Guru bersama siswa membahas jawaban dari kegiatan turnamen.
- Guru menghitung skor dari masing-masing kelompok.
- Guru mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang.
- Kelompok yang menjadi pemenang memperoleh penghargaan berupa hadiah.
- Guru mengkondisikan siswa untuk duduk dengan tenang.
- Guru memberikan soal *posttest*.

### 3. Penutup

- Siswa bersama guru melakukan refleksi :
  - a. Materi apa saja yang telah dipahami?
  - b. Materi apa saja yang belum dipahami?

- Kegiatan ditutup dengan merapikan pakaian, peralatan belajar, kebersihan kelas, dan doa bersama.

### **I. Sumber dan Media Pembelajaran**

#### 1. Sumber :

- Subekti, dkk. 2017. Buku Pedoman Guru Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas 4. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Subekti, dkk. 2016. *Buku Siswa Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas 4*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

#### 2. Media Pembelajaran :

Buku cerita rakyat dan gambar jenis pekerjaan.

### **J. Penilaian Proses**

#### 1. Teknik penilaian

- Penilaian kognitif menggunakan tes tulis dalam bentuk pilihan ganda (soal *pretest posttest*)
- Penilaian afektif dan psikomotorik melalui observasi.

**Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol  
Pertemuan 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SDN Kepatihan 05</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV / 2</b>
<b>Tema</b>	<b>: 8 / Daerah Tempat Tinggalku</b>
<b>Subtema</b>	<b>: 1 / Lingkungan Tempat Tinggalku</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 3</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)</b>

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

### **IPS**

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi..

### **Bahasa Indonesia**

3.9 Menjelaskan pengertian dan peranan tokoh dengan jelas.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

## **C. Indikator**

### **PPKn**

1.3.1 Membiasakan mensyukuri keberagaman umat beragama di sekolah.

2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman antar umat agama di sekolah.

3.3.1 Menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar.

4.3.1 Menganalisis karakteristik individu di dalam keluarganya.

### **IPS**

3.3.1 Mengidentifikasi jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

##### **PPKn**

1. Dengan kegiatan mengamati gambar anggota keluarga, siswa dapat menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar.
2. Dengan kegiatan mengamati ciri fisik anggota keluarganya, siswa dapat menganalisis karakteristik individu di dalam keluarganya.

##### **IPS**

1. Dengan kegiatan membaca teks tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk, siswa mampu mengidentifikasi jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal.
2. Dengan kegiatan berdiskusi tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian, siswa dapat mempresentasikan jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal.

##### **Bahasa Indonesia**

1. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan pengertian dan peranan tokoh dengan jelas.
2. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

#### **E. Karakter yang Diharapkan**

1. Karakter keberanian ditanamkan pada siswa melalui keberanian siswa untuk menyampaikan gagasan.

## F. Materi Pembelajaran

1. Mata pencaharian penduduk di lingkungan sekitar.
2. Cerita fiksi.
3. Keragaman dalam karakteristik individu.

## G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah.

## H. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Pendahuluan

- Guru memberi salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- Guru bersama siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya”, dipimpin oleh salah satu siswa.
- Guru mengecek kehadiran siswa dan mengecek kesiapan belajar siswa.
- Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.
- Guru menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.

### 2. Kegiatan Inti

- Guru memberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- Guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan pertanyaan panduan yang ada di buku siswa. Oleh karena itulah, guru meminta siswa

- Pada kegiatan AYO MEMBACA: siswa membaca dalam hati teks tentang jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat hidupnya.
- Selama proses kegiatan berlangsung, guru berkeliling memandu siswa-siswa yang mengalami kesulitan.
- Setelah selesai membaca, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya teks yang telah ia baca sebelumnya.
- Pada kegiatan AYO, BERDISKUSI: siswa berdiskusi bersama teman sebangkunya. Siswa diminta mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan di Buku Siswa.
- Setelah mendapatkan hasil diskusi, siswa diminta menuliskan hasilnya pada kolom yang telah disediakan.
- Pada kegiatan AYO MENGAMATI: siswa diminta untuk membentuk kelompok terdiri atas tiga anak. Kemudian, siswa mengamati keadaan alam dan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya.
- Setelah melakukan pengamatan, siswa diminta membuat laporan sederhana dengan menuliskan atau mengisi kolom hasil pengamatan pada Buku Siswa. berdasarkan hasil pengamatan.
- Guru membacakan narasi dan meminta siswa mengamati gambar pada Buku.
- Pada kegiatan AYO MEMBACA: siswa membaca cerita berjudul Asal Mula Bukit Catu.
- Setelah siswa selesai membaca, Guru menjelaskan tentang tokoh dan peranan tokoh dalam sebuah cerita.

- Guru membacakan narasi dan meminta siswa mengamati gambar pada Buku
- Pada kegiatan AYO BERLATIH: siswa diminta mengamati gambar lalu mengidentifikasi karakteristik individu yang nampak pada gambar.
- Siswa menuliskan hasilnya pada kolom yang disediakan.
- Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan jawabannya.
- Guru memberikan penjelasan singkat mengenai keberagaman karakteristik individu.
- Siswa dapat mengajukan pertanyaan apabila belum jelas dengan penjelasan guru.
- Pada kegiatan AYO MENGAMATI: siswa diminta mengamati karakteristik individu berdasarkan ciri fisik anggota keluarganya. Siswa diminta mengisi tabel yang disediakan sesuai dengan hasil pengamatannya.
- Siswa juga menuliskan kesimpulan hasil pengamatannya pada kolom yang tersedia.

### 3. Penutup

- Siswa bersama guru melakukan refleksi :
  - a. Materi apa saja yang telah dipahami?
  - b. Materi apa saja yang belum dipahami?
  - c. Adakah hal-hal yang ingin diketahui oleh siswa lebih lanjut?
  - d. Bagaimana perasaan selama pembelajaran berlangsung?
- Bersama siswa, guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Termasuk

### I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber :
  - Subekti, dkk. 2017. *Buku Pedoman Guru Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas 4*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
  - Subekti, dkk. 2016. *Buku Siswa Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas 4*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Media Pembelajaran :

Buku cerita rakyat dan gambar jenis pekerjaan.

### J. Penilaian Proses

1. Teknik penilaian
  - Penilaian kognitif menggunakan tes tulis dalam bentuk pilihan ganda (soal *pretest posttest*)
  - Penilaian afektif dan psikomotorik melalui observasi.

Peneliti

**Pertemuan 2****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SDN Kepatihan 05</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV / 2</b>
<b>Tema</b>	<b>: 8 / Daerah Tempat Tinggalku</b>
<b>Subtema</b>	<b>: 1 / Lingkungan Tempat Tinggalku</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 4</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)</b>

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

### **IPS**

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi..

### **Bahasa Indonesia**

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

## **C. Indikator**

### **PPKn**

1.3.1 Membiasakan mensyukuri keberagaman umat beragama di sekolah.

2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman antar umat agama di sekolah.

3.3.1 Menjelaskan keragaman kegemaran anggota keluarga.

4.3.1 Menganalisis karakteristik individu anggota keluarganya.

### **IPS**

3.3.1 Menjelaskan jenis penelitian dan kegiatan masyarakat terkait dengan

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

##### **PPKn**

1. Dengan kegiatan mengamati gambar anggota keluarga, siswa dapat menjelaskan keragaman kegemaran anggota keluarga.
2. Dengan kegiatan mengamati ciri fisik anggota keluarganya, siswa dapat menganalisis karakteristik individu di dalam keluarganya.

##### **IPS**

1. Dengan kegiatan membaca teks bacaan, siswa dapat menjelaskan jenis pekerjaan dan kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi.
2. Dengan kegiatan mengamati kegiatan penduduk di lingkungan tempat tinggal, siswa mampu mengidentifikasi jenis pekerjaan terkait dengan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat tinggalnya.

##### **Bahasa Indonesia**

1. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan tokoh utama dan tokoh tambahan dalam cerita fiksi.
2. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat mengidentifikasi tokoh-tokoh pada cerita fiksi.

#### **E. Karakter yang Diharapkan**

1. Karakter keberanian ditanamkan pada siswa melalui keberanian siswa untuk menyampaikan gagasan.
2. Karakter kedisiplinan ditanamkan pada siswa melalui datang ke kelas dengan tepat waktu.

**F. Materi Pembelajaran**

1. Mata pencaharian penduduk di lingkungan sekitar.
2. Cerita fiksi.
3. Keragaman karakteristik individu.

**G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Diskusi, Tanya jawab, penugasan dan ceramah.

**H. Kegiatan Pembelajaran****1. Pendahuluan**

- Guru memberi salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- Guru bersama siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya”, dipimpin oleh salah satu siswa.
- Guru mengecek kehadiran siswa dan mengecek kesiapan belajar siswa.
- Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.
- Guru menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.

**2. Kegiatan Inti**

- Guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan pertanyaan panduan yang ada di buku siswa. Oleh karena itulah, guru meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya secara percaya diri.
  - a. Apa kamu gemar berolahraga?

- Pada kegiatan AYO MENULIS: siswa ditugasi melakukan wawancara dengan anggota keluarganya. Siswa diminta menanyakan kegemaran setiap anggota keluarganya.
- Setelah selesai, siswa diminta melengkapi kolom yang tersedia berdasarkan hasil wawancara.
- Selanjutnya, siswa diminta menuliskan manfaat keberagaman kegemaran dalam keluarganya. Siswa juga diminta menuliskan kesimpulan hasil wawancara yang telah ia lakukan sebelumnya pada kolom yang disediakan.
- Siswa mengamati gambar lalu membaca narasi pada buku siswa.
- Guru mengajak siswa bertanya jawab tentang kegiatan ekonomi. Dalam kegiatan ini, guru dapat menggunakan gambar berbagai jenis kegiatan ekonomi sebagai media pembelajaran.
- Pada kegiatan AYO MEMBACA : siswa membaca dan mengamati teks berjudul Kabupaten Tabanan.
- Siswa menjawab pertanyaan yang ada di buku siswa.
- Pada kegiatan AYO MENGAMATI: siswa diminta mengamati kegiatan ekonomi dan jenis pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan tempat tinggalnya.
- Setelah melakukan pengamatan, siswa diminta mengisi kolom yang tersedia sesuai hasil pengamatan.
- Guru mengajak siswa mengingat kembali mengenai pengertian tokoh.
- Selanjutnya, guru memberikan penjelasan singkat mengenai tokoh utama

- Siswa dapat mengidentifikasi tokoh utama dan tokoh tambahan dalam sebuah cerita fiksi.
- Guru memberikan soal *posttest*.

### 3. Penutup

- Siswa bersama guru melakukan refleksi :
  - a. Materi apa saja yang telah dipahami?
  - b. Materi apa saja yang belum dipahami?
  - c. Adakah hal-hal yang ingin diketahui oleh siswa lebih lanjut?
  - d. Bagaimana perasaan selama pembelajaran berlangsung?
- Bersama siswa, guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Termasuk menekankan sikap teliti, rapi, percaya diri, dan kerjasama.
- Guru menyampaikan apresiasi karena siswa telah bersikap baik dan menunjukkan semangat selama pembelajaran.
- Kegiatan ditutup dengan merapikan pakaian, peralatan belajar, kebersihan kelas, dan doa bersama.

### I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber :
  - Subekti, dkk. 2017. Buku Pedoman Guru Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas 4. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
  - Subekti, dkk. 2016. *Buku Siswa Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas 4*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Media Pembelajaran :

Peneliti

**Dwi Ayu Angraini**  
NIM. 150210204095



## Lampiran 8. Lembar Penilaian

### 8.1 Lembar Penilaian Afektif

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Bekerjasama	Mampu mengerjakan tugas secara bersama-sama dan menghargai pendapat orang lain.	Cukup mampu mengerjakan tugas secara bersama-sama dan menghargai pendapat orang lain.	Kurang mampu mengerjakan tugas secara bersama-sama dan menghargai pendapat orang lain.	Tidak mampu mengerjakan tugas secara bersama-sama dan tidak menghargai pendapat orang lain.
Bertanggung Jawab	Mengerjakan tugas tepat waktu dan selalu turut serta dalam kegiatan kelompok.	Cukup mampu mengerjakan tugas tepat waktu namun sekali lepas dari kegiatan kelompok.	Kurang mampu mengerjakan tugas tepat waktu dan dua kali lepas dari kegiatan kelompok.	Tidak mengerjakan tugas tepat waktu dan lebih dari dua kali tidak ikut serta dalam kegiatan kelompok.
Percaya Diri	Mampu mengkomunikasikan hasil kerja dengan baik, percaya diri, berani, badan tegak dan pengucapan lancar.	Cukup mampu mengkomunikasikan hasil kerja dengan baik, cukup percaya diri, berani, badan tegak dan pengucapan lancar.	Kurang mampu mengkomunikasikan hasil kerja dengan baik, kurang percaya diri, sedikit gugup, badan kurang tegak dan pengucapan kurang lancar.	Tidak mampu mengkomunikasikan hasil kerja dengan baik, tidak tegas, badan tidak dalam posisi yang baik, pengucapan tidak lancar.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

## 8.2 Lembar Penilaian Psikomotorik

### 1. Pedoman Observasi Penilaian Psikomotor Menyajikan Bagan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Mengamati keragaman fisik dalam keluarga.	Menuliskan 4 kriteria yang ditetapkan dengan benar.	Menuliskan 3 kriteria yang ditetapkan dengan benar.	Menuliskan 2 kriteria yang ditetapkan dengan benar.	Menuliskan 1 kriteria yang ditetapkan dengan benar.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

## 2. Pedoman Penilaian Psikomotor Mengidentifikasi Pekerjaan yang ada di sekitar

Penilaian Psikomotor	Skor Penilaian Psikomotor			
	4	3	2	1
Keaktifan dalam mengidentifikasi pekerjaan yang ada di sekitar sekolah.	Menunjukkan antusiasme dengan tugas yang diberikan untuk mengidentifikasi pekerjaan yang ada di sekitar.	Menunjukkan antusiasme namun tidak aktif dalam kelompoknya untuk mengidentifikasi pekerjaan yang ada di sekitar.	Menunjukkan keaktifan jika ditanya saja.	Tidak terlibat aktif sama sekali.
Keterampilan berbicara di depan kelas.	Penampilan dan gaya tubuh yang menarik, pengucapan kalimat jelas dan mudah dimengerti.	Penampilan dan gaya tubuh kurang menarik, pengucapan kalimat jelas dan mudah dimengerti.	Penampilan dan gaya tubuh kurang menarik, pengucapan kalimat kurang jelas, namun dapat dimengerti.	Penampilan dan gaya tubuh kurang menarik, pengucapan kalimat tidak jelas dan tidak dapat dimengerti.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

## **Lampiran 9. Materi Pembelajaran**

### **1. Keberagaman Karakteristik Individu**

Setiap individu mempunyai karakteristik bawaan dan karakteristik yang dipengaruhi oleh lingkungan. Karakteristik bawaan merupakan karakteristik keturunan yang dibawa sejak ia lahir baik yang berhubungan dengan faktor biologis maupun sosial psikologis.

Dalam kehidupan sehari-hari kita akan menemukan keragaman sifat dan ciri khas dari setiap orang yang kita jumpai. Jadi manusia sebagai pribadi adalah unik dan beragam. Selain makhluk individu, manusia juga makhluk sosial yang membentuk kelompok persekutuan hidup. Tiap kelompok persekutuan hidup manusia juga beragam. Masyarakat sebagai persekutuan itu berbeda dan beragam karena ada perbedaan, misalnya dalam hal ras, suku, agama, budaya, ekonomi, status sosial, jenis kelamin, daerah tempat tinggal dan lain-lain. Hal demikian adalah sebagai unsur-unsur yang membentuk keragaman dalam masyarakat. Keragaman manusia baik dalam tingkat individu dan tingkat masyarakat.

Manfaat keberagaman karakteristik individu yaitu saling menghargai dan menghormati, belajar untuk berteman atau bergaul dengan sesama tanpa membedakan sifat individu, fisik ras maupun suku, dapat memperkuat persatuan dan kesatuan, hidup menjadi lebih indah karena memiliki keberagaman sifat sehingga tidak monoton.

### **2. Pengaruh Lingkungan terhadap Mata Pencaharian Penduduk**

Kegiatan ekonomi adalah segala usaha atau kegiatan yang dilakukan orang untuk menghasilkan pendapatan dalam rangka mencukupi kebutuhan hidup.

a. Mata Pencaharian Penduduk Daerah Pantai

Ketinggian wilayah daerah pantai yaitu 0 meter di atas permukaan laut (mdpl). Daerah pantai yang landai merupakan lahan bagi masyarakat yang berprofesi sebagai nelayan, karena selain lautnya tenang juga panytai yang landai merupakan tempat yang kaya akan ikan. Kehidupan penduduk di provinsi yang wilayahnya berupa kepulauan dengan pulau-pulau kecil seperti Nusa Tenggara dan Kepulauan Maluku. Pada umumnya, selain menangkap ikan mereka juga menyelam untuk mengambil mutiara dan budidaya rumput laut dan kerang mutiara. Sedangkan di daratan pantai nelayan membudidayakan tambak ikan, komoditi yang diunggulkan adalah bandeng dan udang.

Mata pencaharian : nelayan, petambak ikan, petani garam.

Manfaat : tempat rekreasi, tempat olahraga air, tempat pengolahan garam.

b. Mata Pencaharian Penduduk Daerah Dataran Rendah

Ketinggian wilayah daerah dataran rendah yaitu 200 meter di atas permukaan laut (mdpl). Daerah yang landai merupakan lahan yang baik untuk pembudidayaan pertanian, perkebunan, peternakan, kegiatan industri, dan sentra-sentra bisnis. Lokasi yang datar menyebabkan pengembangan daerah dapat dilakukan seluas mungkin. Pembangunan jalan raya dan jalan tol serta kelengkapan sarana transportasi ini telah mendorong daerah dataran rendah menjadi pusat ekonomi.

Mata pencaharian : buruh pabrik, petani, supir, karyawan kantor.

Manfaat : untuk lahan pertanian dan lahan industri.

c. Mata Pencaharian Penduduk Daerah Dataran Tinggi

Ketinggian wilayah daerah dataran tinggi mulai dari 700 meter di

daratan dengan banyaknya pegunungan dan perbukitan menyebabkan Indonesia memiliki kesuburan tanah vulkanik, udara yang sejuk, dan alam yang indah. Penduduk daerah dataran tinggi/pegunungan juga banyak yang memanfaatkan hasil dari alam dan memanfaatkan suhu udara yang dingin untuk menanam sayuran dan tanaman perkebunan. Selain itu dataran tinggi/pegunungan juga memiliki potensi menjadi daerah pariwisata.

Mata pencaharian : berkebun.

Manfaat : untuk objek wisata, tempat penginapan, lahan perkebunan.

Selain berbagai pekerjaan yang disebutkan di atas, ada juga pekerjaan yang menghasilkan jasa. Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah suatu pekerjaan dimana hasil pekerjaannya bisa dinikmati dan dirasakan oleh orang lain. Pekerjaan yang menghasilkan jasa ini tidak menghasilkan barang. Jenis pekerjaan ini menghasilkan jasa yang dibutuhkan oleh masyarakat. Perhatikan contoh jenis pekerjaan serta jasanya berikut ini.

- Guru berjasa dalam bidang pendidikan.
- Dokter berjasa dalam bidang kesehatan.
- Sopir berjasa dalam layanan transportasi.

Adapun jenis pekerjaan lain dalam menghasilkan jasa yaitu polisi, tentara, montir, pengacara, jaksa, hakim, perawat, dll.

### **3. Cerita Fiksi**

Cerita fiksi adalah cerita rekaan atau khayalan pengarang. Isi cerita dapat murni berasal dari khayalan pengarang, tetapi juga dapat berdasarkan pada fakta. Cerita fiksi yang dikarang berdasarkan fakta diperoleh dari berbagai

b. Jenis-jenis cerita fiksi

1) Cerita rakyat

- Cerita jenaka. Cerita jenaka adalah cerita pendek berisi kebodohan atau kecerdikan seseorang dan menimbulkan senyum atau tawa bagi pembaca atau pendengar. Contoh: Si Kabayan, Pak Pandir, Pak Belalang, dan Lebay Malang.
- Mite. Mite adalah cerita berhubungan dengan kepercayaan suatu benda, peristiwa gaib, alam gaib, atau yang dipercayai mempunyai kekuatan gaib, seperti dewa, peri, dan Tuhan. Contoh: Putri Tunjung Buih dan Putri dari Bambu.
- Fabel. Fabel adalah cerita dengan tokoh-tokoh binatang yang diceritakan hidup dan bermasyarakat seperti manusia. Contoh: Kancil dengan Buaya dan Burung Bangau.
- Legenda. Legenda adalah cerita lama mengisahkan riwayat terjadinya suatu tempat atau wilayah, kejadian alam, asal-usul suatu benda, atau kejadian di suatu tempat atau daerah. Contoh: Terjadinya Gunung Tangkuban Perahu dan Malinkundang.
- Saga. Saga adalah cerita lama yang mengandung unsur sejarah, misalnya kepahlawanan. Contoh: Calon Arang dan Lutung Kasarung.

2) Cerpen

Cerpen adalah cerita fiksi yang memaparkan kisah ataupun cerita tentang kehidupan manusia melalui tulisan pendek. Cerpen dapat selesai dibaca dalam sekali duduk.

c. Tokoh dalam cerita

Tokoh adalah individu rekaan pada sebuah cerita sebagai pelaku yang mengalami peristiwa dalam cerita. Tokoh-tokoh cerita dalam sebuah fiksi dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis penamaan berdasarkan sudut mana penamaan itu dilakukan. Berdasarkan perbedaan sudut pandang dan tinjauan, seorang tokoh dapat dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis penamaan sekaligus. Terdapat dua macam tokoh dalam suatu cerita, yaitu :

1) Tokoh utama

Tokoh utama adalah tokoh yang memiliki peranan penting dalam suatu cerita. Tokoh ini merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Bahkan pada novel-novel tertentu, tokoh utama senantiasa hadir dalam setiap kejadian dan dapat ditemui dalam tiap halaman buku cerita yang bersangkutan.

2) Tokoh pembantu

Tokoh pembantu adalah tokoh yang memiliki peranan tidak penting dalam cerita dan kehadiran tokoh ini hanya sekedar menunjang tokoh utama.

Berdasarkan perannya dalam sebuah cerita, tokoh dibagi menjadi 2, yaitu:

1) Tokoh protagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh yang kita kagumi, yang salah satu jenisnya secara populer disebut hero, yaitu tokoh yang merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai yang ideal bagi kita.

2) Tokoh antagonis

Tokoh antagonis adalah tokoh yang menjadi penyebab timbulnya

**Lampiran 10. Lembar Kerja Peserta Didik**  
**Lembar Kerja Peserta Didik**

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

- |         |         |
|---------|---------|
| 1. .... | 4. .... |
| 2. .... | 5. .... |
| 3. .... | 6. .... |

Diskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut bersama teman sekelompokmu.  
Tuliskan hasilnya pada tempat yang telah disediakan!

1. Mengapa mata pencaharian penduduk di suatu daerah berbeda dengan daerah lain?

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

2. Mengapa penduduk di desa dan di kota memiliki mata pencaharian yang berbeda?

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

3. Apa perbedaan hasil pertanian di daerah dataran rendah dan petani di daerah dataran tinggi?

.....  
.....

**Lembar Kerja Peserta Didik**

Nama : .....

No Absen : .....

**Setelah membaca cerita “Asal Mula Bukit Catu” jawablah pertanyaan berikut!**

1. Siapa tokoh dalam cerita berjudul “Asal Mula Bukit Catu”?

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

2. Apa saja peranan tokoh dalam cerita tersebut?

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

3. Apa pesan yang terdapat pada cerita tersebut?

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

**Lembar Kerja Peserta Didik**

Nama : .....

No Absen : .....

Ayo Mengamati!

1. Amatilah keragaman fisik dalam keluargamu!
2. Lengkapi tabel berikut sesuai hasil pengamatanmu!

No	Anggota Keluarga	Warna Kulit	Jenis Rambut	Tinggi Badan	Berat Badan
1					
2					
3					
4					
5					

3. Tulislah kesimpulan dari hasil pengamatanmu!

.....

.....

.....

.....

## Lampiran 11. Contoh Desain Kartu Soal

<p><b>1</b></p> <p>Orang yang memakai barang dan jasa yang dihasilkan produsen dinamakan ...</p> <p>a. Produsen b. Distributor c. Konsumen d. Konsumsi</p>	<p><b>1</b></p> <p>C. Konsumen</p>
--	------------------------------------

**Soal****Kunci Jawaban**

- |   |                      |
|---|----------------------|
| <p>1. Orang yang memakai barang dan jasa yang dihasilkan produsen dinamakan ...</p> <p>a. Produsen<br/>b. Distributor<br/>c. Konsumen<br/>d. Konsumsi</p> | <p>C. Konsumen</p>   |
| <p>2. Banyak yang menjadi petani sayuran dan bunga di daerah ....</p> <p>a. Pantai<br/>b. Danau<br/>c. Dataran Rendah<br/>d. Pegunungan</p>               | <p>D. Pegunungan</p> |
| <p>3. Kegiatan menyalurkan barang dari produsen ke konsumen dinamakan ....</p> <p>a. Produksi<br/>b. Distribusi<br/>c. Konsumsi<br/>d. Imigrasi</p>       | <p>B. Distribusi</p> |
| <p>4. Pedagang beras membeli padi dari para petani lalu ...</p>   | <p>D. Distribusi</p> |

Soal	Kunci Jawaban
6. Tanah merupakan sumber daya alam yang banyak dimanfaatkan untuk hal-hal berikut ini, <i>kecuali</i> .... a. Menanam padi b. Lahan perkebunan c. Lahan perumahan d. Bahan baku kain	D. Bahan baku kain
7. Sumber daya alam yang banyak digunakan untuk bahan bangunan adalah .... a. Padi b. Rotan c. Jati d. Mawar	B. Rotan
8. Berikut ini manfaat dari sungai untuk kegiatan ekonomi, <i>kecuali</i> .... a. Sarana transportasi b. Sarana irigasi c. Sebagai obyek wisata d. Lahan pertanian palawija	D. Lahan pertanian palawija
9. Teh, kopi dan sawit adalah hasil produksi dari sektor .... a. Perkebunan b. Perikanan c. Pertambangan d. Peternakan	A. Perkebunan
10. Contoh hasil produksi dari sektor peternakan adalah .... a. Teh dan kopi b. Sapi dan ayam c. Lele dan bandeng d. Padi dan jagung	B. Sapi dan ayam
11. Penduduk di dataran rendah banyak berprofesi sebagai ....	Petani, pedagang
12. Orang yang menghasilkan barang atau jasa dinamakan....	Produsen
13. Petani garam banyak menjadi profesi di daerah....	Pantai
14. Indonesia merupakan negara kepulauan yang penuh dengan kekayaan serta keragaman budaya.	A. Berbeda-beda tetapi tetap satu iua

Soal	Kunci Jawaban
tantangan hal itu disebabkan karena ... a. Perbedaan pendapat bisa lepas kendali b. Menuju perbedaan pendapat indonesia c. Menuju perjuangan indonesia d. Menuju indonesia yang barokah	
16. Cara menentukan tema dan penokohan pada cerita adalah dengan ...	Memperhatikan tokoh-tokoh dalam cerita, membaca dan mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
17. Seseorang yang memerankan suatu cerita disebut ....	Tokoh
18. Pesan yang disampaikan penulis kepada pembaca disebut ....	Amanat
19. Tokoh yang kehadirannya mendampingi tokoh utama disebut ....	Tokoh pembantu
20. Tokoh yang berperan sebagai penentang tokoh utama pada cerita adalah ...	Antagonis
21. Cerita yang mengandung unsur sejarah adalah ....	Saga
22. Apakah yang dimaksud dengan mite?	Cerita yang berhubungan dengan kepercayaan suatu benda, peristiwa gaib, alam gaib, atau yang dipercayai mempunyai kekuatan gaib.
23. Sebutkan tiga ciri cerita fiksi!	Merupakan cerita rekaan atau cerita nyata yang diolah oleh pengarang., bertujuan untuk menghibur dengan menceritakan suatu peristiwa., disajikan dalam alur cerita., menggunakan bahasa yang komunikatif.
24. Cerita dengan tokoh binatang disebut ...	Fabel
25. Cerita lama mengisahkan riwayat terjadinya suatu tempat atau wilayah disebut ...	Legenda
26. Sebutkan jenis pekerjaan yang terkait dengan kegiatan distribusi!	Sopir pengangkut bahan makanan, pedagang
27. Jember adalah ...	Cerita tentang asal-usul suatu

**Lampiran 12. Kisi-kisi Soal Uji Validitas**

Tema : Daerah Tempat Tinggalku  
 Subtema : Lingkungan Tempat Tinggalku  
 Kelas/Semester : IV/2

No	Indikator	Jenjang Kemampuan				Nomor Soal	Bentuk Soal	Skor
		C1	C2	C3	C4			
1.	<b>PPKn</b> Menjelaskan keragaman karakteristik individu di lingkungan keluarga.	√	√	√	√	1, 2, 3, 8, 9, 11, 12 4, 5, 7 6, 10	Objektif	1
2.	<b>IPS</b> Menjelaskan karakteristik jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal.	√	√	√	√	29, 30, 38 37 31, 32, 35, 36, 39, 40 33, 34	Objektif	1
3.	<b>Bahasa Indonesia</b> Mengelompokkan tokoh yang terdapat pada teks karakteristik individu.	√	√	√	√	13, 15, 17, 18, 19, 20 24, 26, 14, 16, 21,22, 23, 25, 27 28	Objektif	1

Kriteria Penilaian : jika jawaban benar bernilai 1 dan jawaban salah bernilai 0

Nilai akhir = ————— x 100

(Masyhud, 2016:314)

**Lampiran 13. Soal Uji Validitas**

Nama : .....

No Absen : .....

**Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d yang kamu anggap benar pada lembar jawaban yang tersedia !**

1. Kita harus bersyukur dengan adanya keberagaman dalam keluarga. Salah satunya adalah keragaman ciri fisik. Oleh sebab itu kita harus dapat ...
  - a. Acuh tak acuh dengan orang lain
  - b. Saling mencemooh dengan yang lain
  - c. Saling menghargai satu sama lain
  - d. Saling tidak bertegur sapa satu sama lain
2. Dalam keluarga ada perbedaan yang kita temui diantaranya yaitu warna kulit dan bentuk rambut, ada yang sama dengan ayah dan ada yang sama dengan ibu. Sikapku sebaiknya ...
  - a. Saling menghargai
  - b. Saling mengungguli
  - c. Saling mencaci maki
  - d. Saling acuh tak acuh
3. Perbedaan yang ada dalam lingkungan keluarga sering kali membuat anggota keluarga saling membenci satu sama lain, perbedaan seharusnya tidak dijadikan alasan untuk bermusuhan, akan tetapi harus ... untuk melatih diri menjadi pribadi yang rendah hati.

- c. Menciptakan pertikaian dan permusuhan
  - d. Menciptakan sikap sukuisme antar teman
5. Di sekolah terdapat keragaman kegemaran yang dimiliki oleh siswa. Sikap baik yang harus dimiliki adalah ...
- a. Saling menghormati dan menghargai
  - b. Berburuk sangka dengan teman yang lain
  - c. Tidak mau tau dengan teman yang lain
  - d. Tidak mau mengenal teman satu sama lain
6. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
- 1) Berteman dengan anak dari daerah lain tanpa memandang agama atau sukunya
  - 2) Bersikap sukuisme dengan teman sekolah
  - 3) Mampu bertoleransi dengan teman-teman yang berbeda agama
  - 4) Acuh tak acuh dengan teman sekelas
  - 5) Menerima pendapat teman tanpa memandang statusnya
- Yang merupakan sikap seorang pelajar dalam menghormati keragaman karakteristik di sekolah adalah ...
- a. 1, 2 dan 3
  - b. 1, 2 dan 4
  - c. 1, 3 dan 5
  - d. 3, 4 dan 5
7. Kita harus bangga menjadi anak Indonesia dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dengan menjaga kerukunan antar sesama teman khususnya di sekolah, sikap yang perlu dihindari ketika di sekolah adalah ...

a. Menolong teman yang mengalami kesusahan

b. Berikan hadiah dan penghargaan kepada teman

- d. Saling menghormati antar pemeluk agama lain
9. Kemajemukan di Indonesia merupakan kekayaan yang tak ternilai harganya, sehingga kita harus menjadikan kemajemukan perekat persatuan dan kesatuan bangsa, salah satunya dengan sikap toleransi antar masyarakat yang dapat ditunjukkan dengan jalan ...
- Meremehkan suku bangsa lain
  - Tolong menolong tanpa membeda-bedakan
  - Tidak menghormati perbedaan yang ada
  - Menjunjung tinggi kepentingan pribadi
10. Perhatikan pernyataan berikut!
- Bermain dengan teman yang sebangsa
  - Menghormati orang yang lebih tua
  - Hidup bermusuhan
  - Memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan
  - Menghargai pendapat tanpa memandang kondisi fisik dan statusnya di masyarakat
- Berdasarkan pernyataan di atas, cara menghargai karakteristik individu terdapat pada nomor ...
- 2, 3 dan 5
  - 2, 4 dan 5
  - 2, 3 dan 4
  - 1, 2 dan 3
11. Contoh perilaku hidup sederhana dalam lingkungan keluarga adalah ...
- Berbelanja harus yang harganya murah
  - Lampu tidak dinyalakan walaupun hari sudah gelap
  - Berbelanja sesuai dengan kebutuhan

- c. Menghargai dan mau berteman dengan Aisyah tanpa memandang pekerjaan ayahnya
- d. Menghasut teman yang lain untuk membenci Aisyah

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 13-17!

#### Terjadinya Watu Ulo

Konon, dahulu kala, hiduplah sepasang suami istri yang bernama Aki dan Nini Sambi. Pasangan ini dikaruniai anak yang bernama Joko Samudero. Si ayah bekerja mencari kayu bakar di perbukitan di sekitar pantai, sedangkan si anak mencari ikan di laut. Di suatu hari, Aki serta Nini Sambi yang tengah mencari kayu bakar mendengar adanya suara tangisan bayi. Mereka lantas mencari sumber suara tersebut yang ternyata berasal dari seorang bayi laki-laki. Merasa tidak tega, Nini Sambi pun lantas jatuh kemudian dan merawat si bayi. Bayi ini kemudian diasuh dan diberi nama Marsudo.

Seiring waktu berlalu, kedua anak lelaki Aki dan Nini Sambi pun tumbuh dewasa. Mereka secara bergantian mencari ikan di laut. Suatu ketika Marsudo sedang mencari ikan, dia begitu kaget ketika mengangkat pancingnya dan yang didupatkannya adalah seekor ikan raksasa yang dapat berbicara. Ikan yang bernama Raja Mina itu pun ingin Marsudo melepaskan dirinya. Dan sebagai ganti, Raja Mina akan mengabulkan semua keinginannya.

Dia menagih janji Raja Mina untuk memenuhi permintaannya. Ia meminta Raja Mina memenangkan kakaknya dalam melawan ular raksasa itu. Raja Mina pun lantas memberi Marsudo cemeti (cambuk). Ikan yang dapat berbicara tersebut

13. Cerita di atas merupakan cerita fiksi dari daerah ...
- a. Jember
  - b. Banyuwangi
  - c. Bondowoso
  - d. Lumajang
14. Salah satu tokoh protagonis dalam cerita di atas adalah ...
- a. Putri Ular
  - b. Joko Tole
  - c. Marsudo
  - d. Ular piton raksasaa
15. Tokoh utama dalam teks cerita di atas adalah ...
- a. Joko Samudera
  - b. Raja Ikan Mina
  - c. Ular raksasa
  - d. Nini Sambi
16. Tokoh antagonis yang memerankan cerita di atas adalah ...
- a. Ikan mina
  - b. Joko Samudera
  - c. Ular raksasa
  - d. Marsudo
17. Tokoh tambahan dalam cerita di atas agar cerita lebih hidup, salah satu tokoh tambahan dalam cerita di atas adalah ...
- a. Putri ular
  - b. Joko Tole
  - c. Joko Samudera
  - d. Nini Sambi
18. Contoh karya cerita fiksi dalam bentuk karangan bebas berbentuk cerita khayalan yang biasanya memiliki isi singkat dan padat disebut ...
- a. Cerpen
  - b. Novel
  - c. Dongeng
  - d. Roman
19. Cerita yang semua tokohnya hewan disebut ...
- a. Legenda
  - b. Fabel
  - c. Sage
  - d. Mite
20. Cerita yang mengandung unsur ... adalah

22. Tokoh ini dalam cerita biasanya memiliki fungsi untuk menghidupkan cerita

atau sekedar pemanis cerita, tokoh yang dimaksud adalah ...

- a. Tokoh utama
- b. Tokoh protagonis
- c. Tokoh tambahan
- d. Tokoh antagonis

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 23-25!

#### Bawang Merah dan Bawang Putih

Awalnya ibu bawang merah dan bawang merah sangat baik kepada bawang putih. Namun lama kelamaan sifat asli mereka mulai kelihatan. Mereka kerap memarahi bawang putih dan memberinya pekerjaan berat jika ayah Bawang Putih sedang pergi berdagang. Bawang putih harus mengerjakan semua pekerjaan rumah, sementara Bawang merah dan ibunya hanya duduk-duduk saja. Tentu saja ayah Bawang putih tidak mengetahuinya, karena Bawang putih tidak pernah menceritakannya.

Suatu hari ayah Bawang putih jatuh sakit dan kemudian meninggal dunia. Sejak saat itu Bawang merah dan ibunya semakin berkuasa dan semena-mena terhadap Bawang putih. Bawang putih hampir tidak pernah beristirahat. Dia sudah harus bangun sebelum subuh, untuk mempersiapkan air mandi dan sarapan bagi Bawang merah dan ibunya. Kemudian dia harus memberi makan ternak, menyirami kebun dan mencuci baju ke sungai. Lalu dia masih harus menyetrika, membereskan rumah, dan masih banyak pekerjaan lainnya. Namun Bawang putih selalu melakukan pekerjaannya dengan gembira, karena dia berharap suatu saat ibu tirinya akan mencintainya seperti anak kandungnya sendiri.

23. Tokoh protagonis dalam teks di atas adalah ...

- a. Bawang Merah
- b. Jambean

25. Sifat Ibu Bawang Merah dalam cerita di atas adalah ...

- a. Peduli
- b. Baik
- c. Dermawan
- d. Jahat

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 26-27!

#### Kera dan Kura-Kura

Seekor kera dan seekor kura-kura hidup di sebuah hutan dekat sungai. Namun, kera yang satu ini mempunyai sifat yang tidak terpuji. Ia licik, suka memperalat temannya untuk kepentingan dirinya.

Kera bersahabat dengan kura-kura karena ada yang diharapkan dari kura-kura. Bila bepergian ke suatu tempat, kera selalu naik di atas punggung kura-kura dengan berbagai alasan: capek, kakinya sakit dan alasan yang lain. Kura-kura tak pernah sakit hati. Kura-kura menurut saja. Kemampuan kera mengambil hati membuat kura-kura luluh dan selalu dekat dengan kura-kura. “Tanpa bantuan makhluk lain, tak mungkin kita bisa hidup,” bisik hatinya.

Jika di tengah perjalanan ditemukan pohon yang sedang berbuah, kera dengan gesit memanjat pohon itu, sementara kura-kura disuruhnya menunggu di bawah. Setelah perutnya kenyang, barulah kera ingat temannya yang sedang menunggu di bawah. Hanya buah-buah yang jelek dan kulit-kulitnya yang dilempar ke bawah sambil mengatakan, “Wah kura-kura, buahnya jelek-jelek dan sudah banyak yang dimakan kelelawar sehingga tinggal kulitnya saja. Terima saja ini untukmu.”

26. Kera mempunyai sifat licik, ia suka memperalat temannya. Salah satu di

- b. Kelinci  
d. Kura-kura
28. Untuk mengetahui atau menemukan tokoh dan sifatnya dalam cerita yaitu dengan cara ...
- a. Membaca cerita dengan seksama
  - b. Membaca cerita dengan cepat
  - c. Membaca cerita dengan suara nyaring
  - d. Membaca cerita dengan berimajinasi
29. Apa yang dimaksud dengan kegiatan ekonomi ...
- a. Suatu kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi hal-hal yang tidak diperlukan
  - b. Suatu kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang
  - c. Suatu kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya
  - d. Suatu kegiatan yang dilakukan untuk berekonomi dalam kehidupannya
30. Berikut merupakan kegiatan ekonomi, *kecuali* ...
- a. Irigasi  
c. Konsumsi
  - b. Produksi  
d. Distribusi
31. Mata pencaharian penduduk di daerah pantai adalah ...
- a. Petani tambak  
c. Sopir
  - b. Pedagang  
d. Buruh
32. Penduduk di daerah dataran tinggi menghasilkan ...
- a. Padi, gandum dan garam  
c. Teh, kopi dan cengkeh
  - b. Ternak ayam, garam, dan teh  
d. Tembakau, cengkeh dan padi
33. Penduduk desa dan kota memiliki mata pencaharian yang berbeda karena

34. Perbedaan petani di daerah dataran rendah dan petani di daerah tinggi adalah ...
- a. Petani di daerah dataran rendah bekerja di sawah, sedangkan petani di daerah dataran tinggi bekerja di perkebunan
  - b. Petani di daerah dataran rendah bekerja di pesisir pantai, sedangkan petani di daerah dataran tinggi bekerja di sawah
  - c. Petani di daerah dataran rendah menanam tembakau, sedangkan petani di daerah tinggi menanam tanaman padi
  - d. Petani di daerah dataran rendah bekerja di perkebunan, sedangkan petani di daerah dataran tinggi bekerja di ladang
35. Masyarakat yang tinggal di pegunungan bermata pencaharian sebagai ...
- a. Petani teh
  - b. Petani padi
  - c. Petani buah nenas
  - d. Petani tebu
36. Buah kelapa banyak dihasilkan dari daerah ...
- a. Pantai
  - b. Dataran rendah
  - c. Dataran Tinggi
  - d. Desa
37. Perhatikan jenis pekerjaan di bawah ini!
- 1) Pengusaha tambak
  - 2) Pertanian
  - 3) Petani garam
  - 4) Perkebunan
  - 5) Nelayan
  - 6) Peternakan
- Jenis pekerjaan yang ada di daerah dataran tinggi terdapat pada nomor ...
- a. 1, 2, 3
  - b. 4, 5, 6
  - c. 2, 3, 4
  - d. 2, 4, 6
38. Kegiatan menuliskan barang atau jasa kepada konsumen merupakan kegiatan

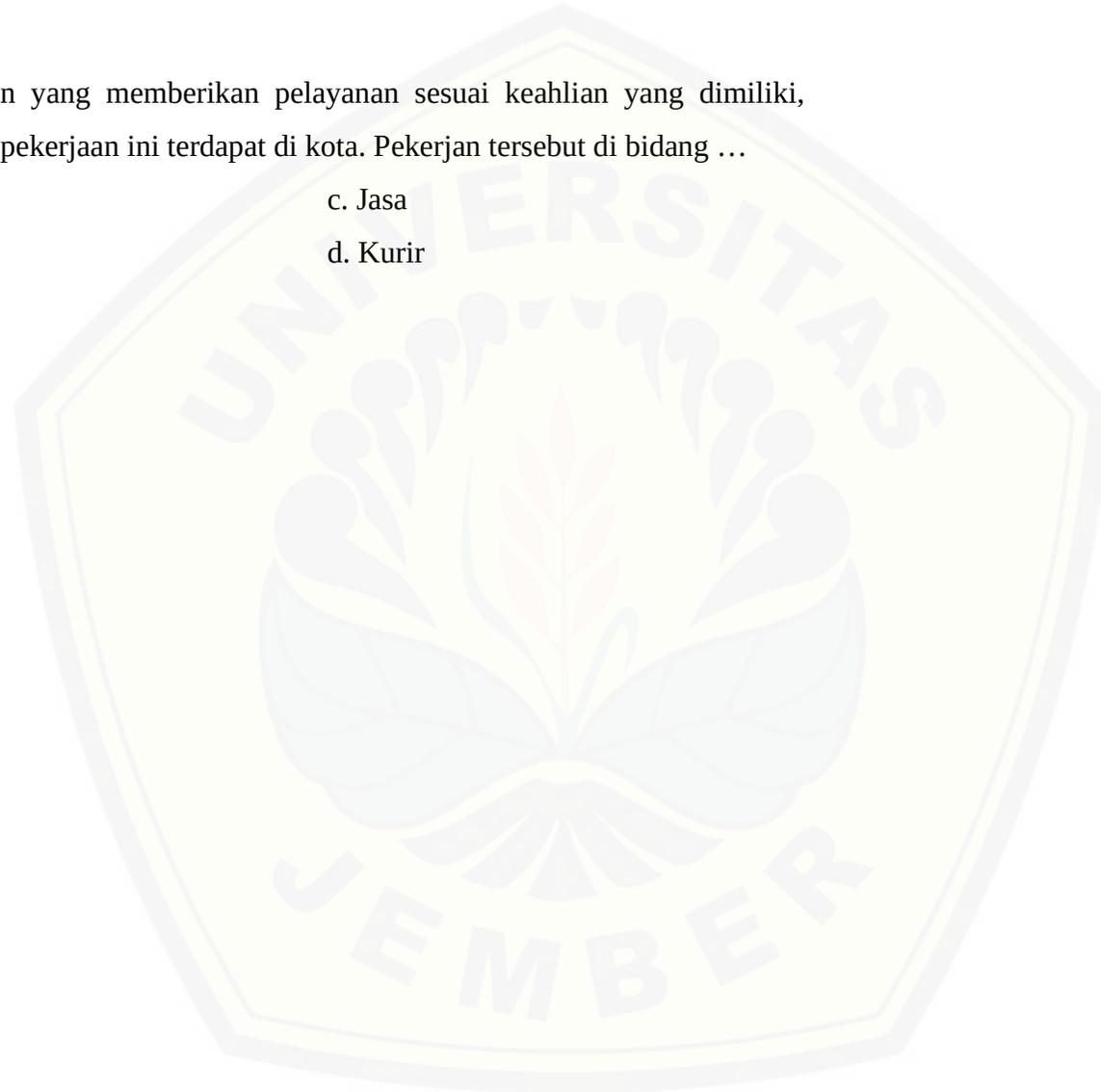
40. Jenis pekerjaan yang memberikan pelayanan sesuai keahlian yang dimiliki, biasanya jenis pekerjaan ini terdapat di kota. Pekerjaan tersebut di bidang ...

a. Pedagang

c. Jasa

b. Buruh

d. Kurir



**Lampiran 14. Kunci Jawaban Soal Uji Validitas**

1. C	21. B
2. A	22. C
3. C	23. C
4. B	24. C
5. A	25. D
6. C	26. D
7. B	27. D
8. D	28. A
9. B	29. C
10. C	30. A
11. C	31. A
12. C	32. D
13. A	33. A
14. D	34. A
15. A	35. A
16. C	36. A
17. D	37. D
18. A	38. B
19. B	39. C
20. C	40. C

## Lampiran 15. Lembar Validasi Soal

## 15.1 Lembar Validasi Soal oleh Dosen Ahli



## VALIDASI SOAL INSTRUMEN PENILAIAN SISWA

**Petunjuk Penilaian :**

1. Cara memberikan penilaian adalah dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada tabel yang tersedia.
2. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
  - Skor 1 = sangat kurang baik/kurang sesuai
  - Skor 2 = kurang baik/kurang sesuai
  - Skor 3 = cukup baik/cukup baik
  - Skor 4 = baik/sesuai
  - Skor 5 = sangat baik/sangat sesuai

No.	Pernyataan	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Petunjuk pengerjaan soal jelas dan mudah dipahami.				✓		
2.	Butir soal sesuai dengan kompetensi dasar.				✓		
3.	Kesesuaian butir soal dengan kisi-kisi.					✓	
4.	Kesesuaian butir soal dengan indikator penilaian kognitif.				✓		
5.	Kunci jawaban sesuai dengan butir-butir soal.					✓	
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓		
7.	Urutan soal tidak bias.				✓		
Jumlah					20	10	
Total				30			

## 15.2 Lembar Validasi Soal oleh Guru Kelas IV



## VALIDASI SOAL INSTRUMEN PENILAIAN SISWA

**Petunjuk Penilaian :**

1. Cara memberikan penilaian adalah dengan memberi tanda *checklist* (√) pada tabel yang tersedia.
2. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
  - Skor 1 = sangat kurang baik/kurang sesuai
  - Skor 2 = kurang baik/kurang sesuai
  - Skor 3 = cukup baik/cukup baik
  - Skor 4 = baik/sesuai
  - Skor 5 = sangat baik/sangat sesuai

No.	Pernyataan	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Petunjuk pengerjaan soal jelas dan mudah dipahami.				√		
2.	Butir soal sesuai dengan kompetensi dasar.				√		
3.	Kesesuaian butir soal dengan kisi-kisi.				√		
4.	Kesesuaian butir soal dengan indikator penilaian kognitif.				√		
5.	Kunci jawaban sesuai dengan butir-butir soal.				√		
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				√		
7.	Urutan soal tidak bias.				√		
Jumlah					28		
Total				28			

Jember, 07 Februari 2019

Validator

Lampiran 16. Tabel Persiapan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes

No	Nama	Butir Soal																																						Jumlah							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38		39	40					
1	Alifia Kinant	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	33			
2	Azhar Yuris	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10		
3	Azzamy G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	7			
4	Bintang I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37		
5	Ciara Julina	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31		
6	Daffabara Q	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	28		
7	Dandy Azarya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40		
8	Denok A	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	10		
9	Devryza Tito	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	12		
10	Faza Kamila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	35	
11	Fikri Fiscah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	34	
12	Havis M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	34	
13	Jendri Risky	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	22	
14	Jessica Evanthe	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38	
15	Kiara Nada	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39	
16	Lukia Zaena	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39	
17	M Rafli	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	33	
18	M Rifqie	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	33	
19	Mutiara Dwi	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27	
20	Nabila Arifah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	33
21	Naifa Alya	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	19	
22	Nikesha Nayla	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	28
23	R. Bg Romeo	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	34
24	Radhis Altamis	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	19	
25	Raisa Aura	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	36	
26	Septya Aisyah	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	22
27	Septyan Alief	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39	
28	Shalsabilla C	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	12	
29	Syifa A	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39	
30	Tiara W	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	
31	Vania Asti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	38	
32	Varsha Mamta	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39	
33	Yessica Widhi	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	30	
34	Yuan Marico	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40	
35	Bella Falycia	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	25	
36	Lutfia Puan	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	26	
37	Shafa Aqilah	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	26	

## 16.1 Hasil Validitas Soal dengan SPSS

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Kesimpulan
soal1	56.3784	410.131	.550	.743	Valid
soal2	56.2973	412.048	.477	.745	Valid
soal3	56.3514	408.290	.651	.742	Valid
soal4	56.1081	414.655	.474	.746	Valid
soal5	56.3243	407.003	.729	.741	Valid
soal6	56.2973	406.492	.771	.741	Valid
soal7	56.2432	409.467	.648	.743	Valid
soal8	56.1622	414.695	.409	.746	Valid
soal9	56.3514	405.401	.799	.740	Valid
soal10	56.3514	413.068	.408	.745	Valid
soal11	56.1892	421.880	-.034	.751	Tidak Valid
soal12	56.3514	406.734	.731	.741	Valid
soal13	56.4865	410.590	.517	.744	Valid
soal14	56.0000	419.667	.264	.749	Tidak Valid
soal15	56.2703	409.203	.643	.743	Valid
soal16	56.1892	412.769	.503	.745	Valid
soal17	56.0811	414.910	.504	.746	Valid
soal18	56.3784	406.908	.713	.741	Valid
soal19	56.2973	406.492	.771	.741	Valid
soal20	56.1622	415.473	.361	.747	Valid
soal21	56.3243	407.003	.729	.741	Valid
soal22	56.1351	419.176	.141	.749	Tidak Valid
soal23	56.2432	409.467	.648	.743	Valid
soal24	56.0270	422.416	-.106	.751	Tidak Valid
soal25	56.0811	414.688	.521	.746	Valid
soal26	56.2703	406.758	.776	.741	Valid
soal27	56.0811	414.910	.504	.746	Valid
soal28	56.3514	406.734	.731	.741	Valid
soal29	56.2432	409.467	.648	.743	Valid

Catatan : pada  $N = 37$  dengan taraf signifikan 5% memiliki nilai tabel kritik *product moment*  $r = 0,325$ . Soal dikatakan valid apabila skor item  $\geq 0,325$ .

### 16.2 Hasil Reliabilitas Soal dengan SPSS

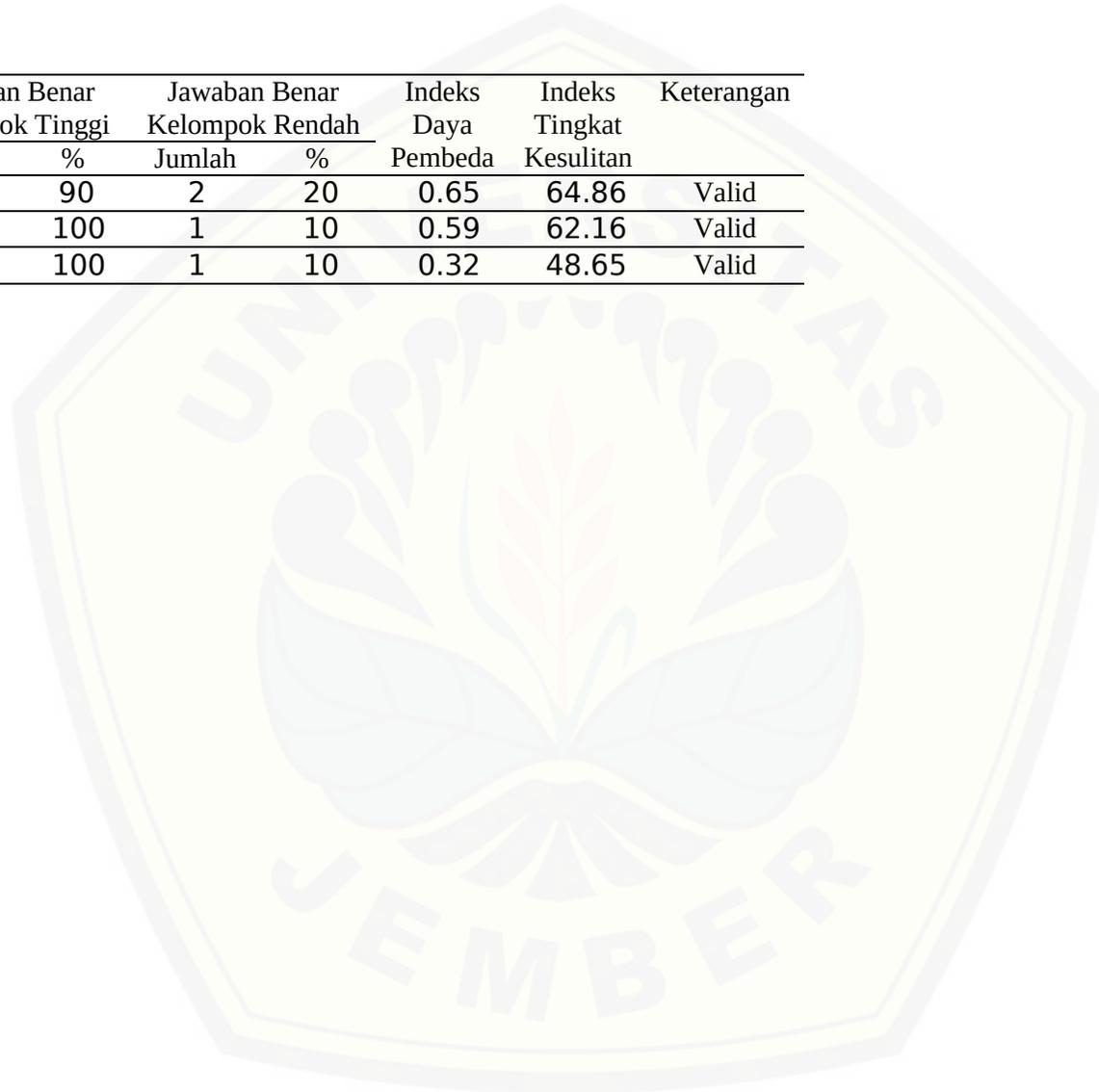
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.753	37

**Lampiran 17. Analisis Daya Pembeda dan Tingkat Kesulitan**

Tabel 3.8 Rangkuman Hasil Analisis Indeks Daya Pembeda dan Indeks Tingkat Kesulitan Tes

Nomor Soal	Jawaban Benar Kelompok Tinggi		Jawaban Benar Kelompok Rendah		Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan	Keterangan
	Jumlah	%	Jumlah	%			
1	8	80	2	20	0.65	59.46	Valid
2	9	90	4	40	0.49	67.57	Valid
3	10	100	2	20	0.70	62.16	Valid
4	10	100	7	70	0.32	86.49	Valid
5	10	100	1	10	0.54	64.86	Valid
6	10	100	1	10	0.59	67.57	Valid
7	10	100	3	30	0.59	72.97	Valid
8	10	100	6	60	0.32	81.08	Valid
9	10	100	0	0	0.70	62.16	Valid
10	10	100	4	40	0.49	62.16	Valid
11	8	80	7	70	0.05	78.38	Direvisi
12	10	100	1	10	0.59	62.16	Valid
13	10	100	1	10	0.32	48.65	Valid
14	10	100	9	90	0.11	97.30	Direvisi
15	10	100	3	30	0.65	70.27	Valid
16	9	90	4	40	0.38	78.38	Valid
17	10	100	7	70	0.27	89.19	Valid
18	9	90	1	10	0.65	59.46	Valid
19	10	100	2	20	0.70	67.57	Valid
20	10	100	7	70	0.32	81.08	Valid
21	10	100	1	10	0.54	64.86	Valid
22	8	80	8	80	0.16	83.78	Direvisi
23	10	100	3	30	0.59	72.97	Valid
24	10	100	10	100	0.05	94.59	Direvisi
25	10	100	7	70	0.27	89.19	Valid
26	10	100	1	10	0.54	70.27	Valid
27	10	100	7	70	0.27	89.19	Valid

Nomor Soal	Jawaban Benar Kelompok Tinggi		Jawaban Benar Kelompok Rendah		Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan	Keterangan
	Jumlah	%	Jumlah	%			
38	9	90	2	20	0.65	64.86	Valid
39	10	100	1	10	0.59	62.16	Valid
40	10	100	1	10	0.32	48.65	Valid



**Lampiran 18. Soal *Pretest Posttest***

Nama : .....

No Absen : .....

**Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d yang kamu anggap benar pada lembar jawaban yang tersedia !**

1. Kita harus bersyukur dengan adanya keberagaman dalam keluarga. Salah satunya adalah keragaman ciri fisik. Oleh sebab itu kita harus dapat ...
  - a. Acuh tak acuh dengan orang lain
  - b. Saling mencemooh dengan yang lain
  - c. Saling menghargai satu sama lain
  - d. Saling tidak bertegur sapa satu sama lain
2. Dalam keluarga ada perbedaan yang kita temui diantaranya yaitu warna kulit dan bentuk rambut, ada yang sama dengan ayah dan ada yang sama dengan ibu. Sikapku sebaiknya ...
  - a. Saling menghargai
  - b. Saling mengungguli
  - c. Saling mencaci maki
  - d. Saling acuh tak acuh
3. Perbedaan yang ada dalam lingkungan keluarga sering kali membuat anggota keluarga saling membenci satu sama lain, perbedaan seharusnya tidak dijadikan alasan untuk bermusuhan, akan tetapi harus ... untuk melatih diri menjadi pribadi yang rendah hati.

- c. Menciptakan pertikaian dan permusuhan
  - d. Menciptakan sikap sukuisme antar teman
5. Di sekolah terdapat keragaman kegemaran yang dimiliki oleh siswa. Sikap baik yang harus dimiliki adalah ...
- a. Saling menghormati dan menghargai
  - b. Berburuk sangka dengan teman yang lain
  - c. Tidak mau tau dengan teman yang lain
  - d. Tidak mau mengenal teman satu sama lain
6. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
- 1) Berteman dengan anak dari daerah lain tanpa memandang agama atau sukunya
  - 2) Bersikap sukuisme dengan teman sekolah
  - 3) Mampu bertoleransi dengan teman-teman yang berbeda agama
  - 4) Acuh tak acuh dengan teman sekelas
  - 5) Menerima pendapat teman tanpa memandang statusnya
- Yang merupakan sikap seorang pelajar dalam menghormati keragaman karakteristik di sekolah adalah ...
- a. 1, 2 dan 3
  - b. 1, 2 dan 4
  - c. 1, 3 dan 5
  - d. 3, 4 dan 5
7. Kita harus bangga menjadi anak Indonesia dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dengan menjaga kerukunan antar sesama teman khususnya di sekolah, sikap yang perlu dihindari ketika di sekolah adalah ...

a. Menolong teman yang mengalami kesusahan

b. Berikan hadiah dan penghargaan kepada teman

- d. Saling menghormati antar pemeluk agama lain
9. Kemajemukan di Indonesia merupakan kekayaan yang tak ternilai harganya, sehingga kita harus menjadikan kemajemukan perekat persatuan dan kesatuan bangsa, salah satunya dengan sikap toleransi antar masyarakat yang dapat ditunjukkan dengan jalan ...
- Meremehkan suku bangsa lain
  - Tolong menolong tanpa membeda-bedakan
  - Tidak menghormati perbedaan yang ada
  - Menjunjung tinggi kepentingan pribadi
10. Perhatikan pernyataan berikut!
- Bermain dengan teman yang sebangsa
  - Menghormati orang yang lebih tua
  - Hidup bermusuhan
  - Memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan
  - Menghargai pendapat tanpa memandang kondisi fisik dan statusnya di masyarakat
- Berdasarkan pernyataan di atas, cara menghargai karakteristik individu terdapat pada nomor ...
- 2, 3 dan 5
  - 2, 4 dan 5
  - 2, 3 dan 4
  - 1, 2 dan 3
11. Aisyah memiliki ayah seorang tukang becak, sedangkan Andi memiliki ayah seorang polisi, namun Andi selalu mencemooh dan mengganggu Aisyah karena pekerjaan ayahnya, dengan permasalahan tersebut seharusnya Andi ...

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 12-15!

#### Terjadinya Watu Ulo

Konon, dahulu kala, hiduplah sepasang suami istri yang bernama Aki dan Nini Sambi. Pasangan ini dikaruniai anak yang bernama Joko Samudero. Si ayah bekerja mencari kayu bakar di perbukitan di sekitar pantai, sedangkan si anak mencari ikan di laut. Di suatu hari, Aki serta Nini Sambi yang tengah mencari kayu bakar mendengar adanya suara tangisan bayi. Mereka lantas mencari sumber suara tersebut yang ternyata berasal dari seorang bayi laki-laki. Merasa tidak tega, Nini Sambi pun lantas jatuh kemudian dan merawat si bayi. Bayi ini kemudian diasuh dan diberi nama Marsudo.

Seiring waktu berlalu, kedua anak lelaki Aki dan Nini Sambi pun tumbuh dewasa. Mereka secara bergantian mencari ikan di laut. Suatu ketika Marsudo sedang mencari ikan, dia begitu kaget ketika mengangkat pancingnya dan yang didupatkannya adalah seekor ikan raksasa yang dapat berbicara. Ikan yang bernama Raja Mina itu pun ingin Marsudo melepaskan dirinya. Dan sebagai ganti, Raja Mina akan mengabulkan semua keinginannya.

Dia menagih janji Raja Mina untuk memenuhi permintaannya. Ia meminta Raja Mina memenangkan kakaknya dalam melawan ular raksasa itu. Raja Mina pun lantas memberi Marsudo cemeti (cambuk). Ikan yang dapat berbicara tersebut berpesan supaya Ia memukul tubuh ular raksasa itu dua kali, sehingga tubuh ular akan terbelah menjadi tiga. Pisahkanlah ketiga bagian tubuh ular itu ke 3 tempat, jadi tidak dapat bersatu kembali. Karena jika bersatu, ular tersebut akan hidup lagi. Ular tersebut pun lantas dapat ditaklukkan. Dan saat ini, di pinggir pantai

- b. Raja Ikan Mina  
d. Nini Sambi
14. Tokoh antagonis yang memerankan cerita di atas adalah ...
- a. Ikan mina  
c. Ular raksasa  
b. Joko Samudera  
d. Marsudo
15. Tokoh tambahan dalam cerita di atas agar cerita lebih hidup, salah satu tokoh tambahan dalam cerita di atas adalah ...
- a. Putri ular  
c. Joko Samudera  
b. Joko Tole  
d. Nini Sambi
16. Contoh karya cerita fiksi dalam bentuk karangan bebas berbentuk cerita khayalan yang biasanya memiliki isi singkat dan padat disebut ...
- a. Cerpen  
c. Dongeng  
b. Novel  
d. Roman
17. Cerita yang semua tokohnya hewan disebut ...
- a. Legenda  
c. Sage  
b. Fabel  
d. Mite
18. Cerita yang mengandung sejarah adalah ...
- a. Legenda  
c. Sage  
b. Fabel  
d. Mite
19. Tokoh yang memiliki peran penting dalam cerita dan ditampilkan terus menerus dalam cerita disebut ...
- a. Toko tambahan  
c. Tokoh dalam cerita  
b. Tokoh utama  
d. Figuran

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 20-21!

Bawang Merah dan Bawang Putih

terhadap Bawang putih. Bawang putih hampir tidak pernah beristirahat. Dia sudah harus bangun sebelum subuh, untuk mempersiapkan air mandi dan sarapan bagi Bawang merah dan ibunya. Kemudian dia harus memberi makan ternak, menyirami kebun dan mencuci baju ke sungai. Lalu dia masih harus menyetrika, membereskan rumah, dan masih banyak pekerjaan lainnya. Namun Bawang putih selalu melakukan pekerjaannya dengan gembira, karena dia berharap suatu saat ibu tirinya akan mencintainya seperti anak kandungnya sendiri.

20. Tokoh protagonis dalam teks di atas adalah ...

- a. Bawang Merah
- b. Jambean
- c. Bawang Putih
- d. Ratih

21. Sifat Ibu Bawang Merah dalam cerita di atas adalah ...

- a. Peduli
- b. Baik
- c. Dermawan
- d. Jahat

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 22-23!

#### Kera dan Kura-Kura

Seekor kera dan seekor kura-kura hidup di sebuah hutan dekat sungai. Namun, kera yang satu ini mempunyai sifat yang tidak terpuji. Ia licik, suka memperalat temannya untuk kepentingan dirinya.

Kera bersahabat dengan kura-kura karena ada yang diharapkan dari kura-kura. Bila bepergian ke suatu tempat, kera selalu naik di atas punggung kura-kura dengan berbagai alasan: capek, kakinya sakit dan alasan yang lain. Kura-kura tak

sudah banyak yang dimakan kelelawar sehingga tinggal kulitnya saja. Terima saja ini untukmu.”

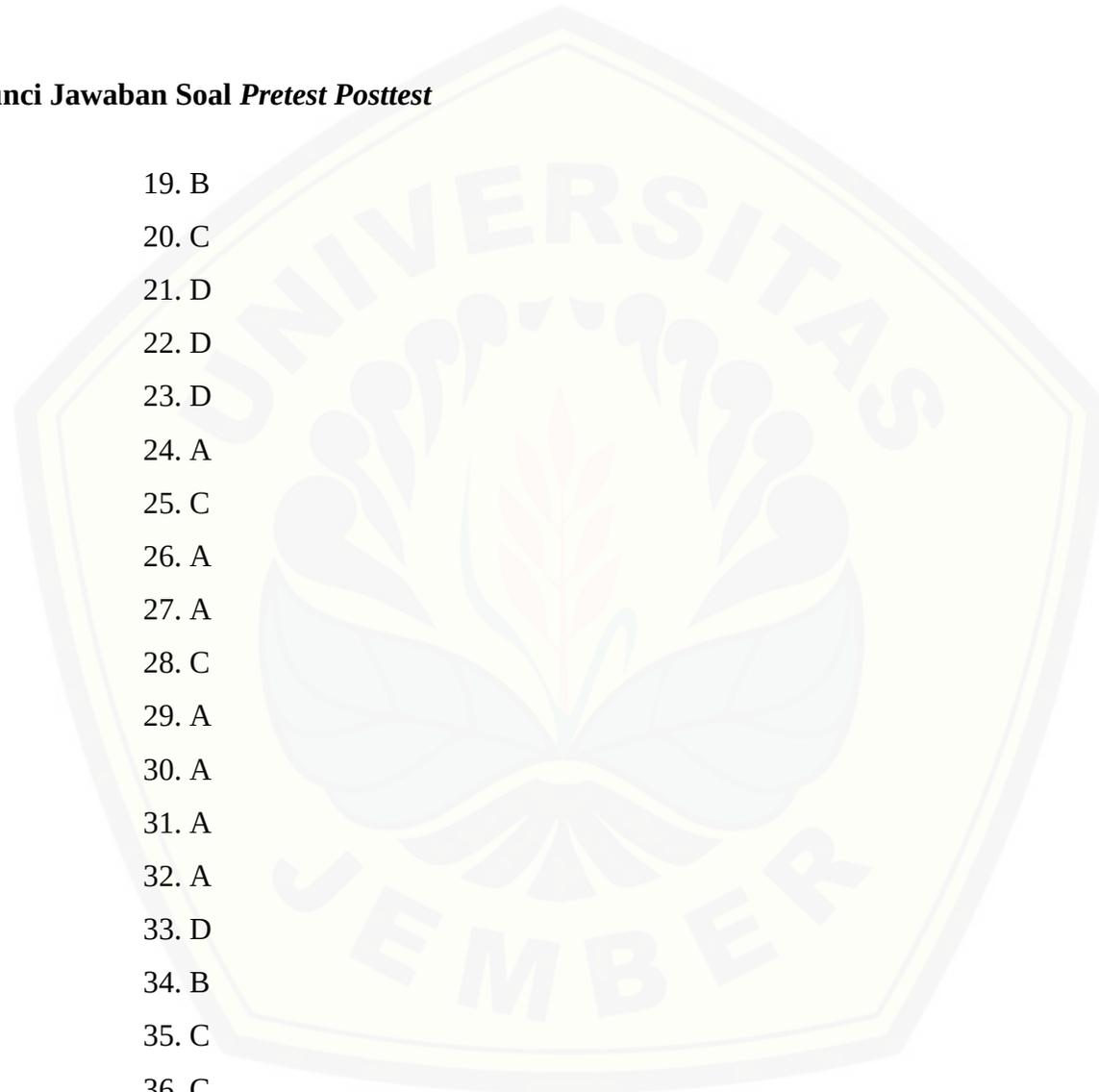
22. Kera mempunyai sifat licik, ia suka memperlakut temannya. Salah satu di antaranya, *kecuali* ...
- Kera naik di atas punggung kura-kura
  - Kera memberikan buah yang jelek pada kura-kura
  - Kera menyuruh kura-kura menunggu di bawah pohon
  - Kera memberikan buah yang bagus untuk kura-kura
23. Tokoh antagonis dalam cerita di atas adalah ...
- Kera
  - Kelinci
  - Kucing
  - Kura-kura
24. Untuk mengetahui atau menemukan tokoh dan sifatnya dalam cerita yaitu dengan cara ...
- Membaca cerita dengan seksama
  - Membaca cerita dengan cepat
  - Membaca cerita dengan suara nyaring
  - Membaca cerita dengan berimajinasi
25. Apa yang dimaksud dengan kegiatan ekonomi ...
- Suatu kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi hal-hal yang tidak diperlukan
  - Suatu kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang
  - Suatu kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya

28. Penduduk di daerah dataran tinggi menghasilkan ...
- a. Padi, gandum dan garam
  - b. Ternak ayam, garam, dan teh
  - c. Teh, kopi dan cengkeh
  - d. Tembakau, cengkeh dan padi
29. Penduduk desa dan kota memiliki mata pencaharian yang berbeda karena ...
- a. Di desa banyak lahan untuk bercocok tanam, sedangkan di kota sangat minim lahan
  - b. Di kota rumah penduduk berhimpitan, sedangkan di desa berjauhan
  - c. Kota dan desa memiliki sumber daya yang berbeda
  - d. Kota terdapat banyak bangunan bertingkat untuk perkantoran sedangkan di desa tidak ada
30. Perbedaan petani di daerah dataran rendah dan petani di daerah tinggi adalah ...
- a. Petani di daerah dataran rendah bekerja di sawah, sedangkan petani di daerah dataran tinggi bekerja di perkebunan
  - b. Petani di daerah dataran rendah bekerja di pesisir pantai, sedangkan petani di daerah dataran tinggi bekerja di sawah
  - c. Petani di daerah dataran rendah menanam tembakau, sedangkan petani di daerah tinggi menanam tanaman padi
  - d. Petani di daerah dataran rendah bekerja di perkebunan, sedangkan petani di daerah dataran tinggi bekerja di ladang
31. Masyarakat yang tinggal di pegunungan bermata pencaharian sebagai ...
- a. Petani teh
  - b. Petani padi
  - c. Petani buah nanas
  - d. Petani tebu
32. Buah kelapa banyak dihasilkan dari daerah

- a. 1, 2, 3  
b. 4, 5, 6
- c. 2, 3, 4  
d. 2, 4, 6
34. Kegiatan menyalurkan barang atau jasa kepada konsumen merupakan kegiatan ...
- a. Produksi  
b. Distribusi  
c. Konsumsi  
d. Perdagangan
35. Petani ini biasanya menanam palawija, sayur mayur, dan bunga. Daerah yang cocok untuk jenis pekerjaan tersebut adalah ...
- a. Pesisir  
b. Dataran rendah  
c. Dataran tinggi  
d. Perkotaan
36. Jenis pekerjaan yang memberikan pelayanan sesuai keahlian yang dimiliki, biasanya jenis pekerjaan ini terdapat di kota. Pekerjaan tersebut di bidang ...
- a. Pedagang  
b. Buruh  
c. Jasa  
d. Kurir

**Lampiran 19. Kunci Jawaban Soal *Pretest Posttest***

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. C  | 19. B |
| 2. A  | 20. C |
| 3. C  | 21. D |
| 4. B  | 22. D |
| 5. A  | 23. D |
| 6. C  | 24. A |
| 7. B  | 25. C |
| 8. D  | 26. A |
| 9. B  | 27. A |
| 10. B | 28. C |
| 11. C | 29. A |
| 12. A | 30. A |
| 13. A | 31. A |
| 14. C | 32. A |
| 15. D | 33. D |
| 16. A | 34. B |
| 17. B | 35. C |
| 18. C | 36. C |



**Lampiran 20. Paparan Hasil *Pretest Posttest* Ranah Kognitif**Tabel 20.1 Hasil *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Adelia Maritza Herawatie	64	83
2	Aditya Rizky Effendi	44	67
3	Afreezalle Ramadhanie	58	72
4	Akbar Aditya	25	50
5	Allin Deta Septia Ramadhani	69	83
6	Annisa Amelia Hafifah	86	92
7	Arvaldo Raffi Saputra	39	50
8	Attahiya Bilal Syahputra	81	92
9	Danta Rizal Mahendra	56	64
10	Dimas Aditya Pratama	36	58
11	Eszar Satya Wijaya	67	78
12	Fabian Apta Odan	78	81
13	Fahira Shakila Kurnia	81	92
14	Fahmi Nur Hamzah	72	86
15	Fahrian Dwi Ramadhan	70	92
16	Intan Ni'ma' Alyah	50	64
17	Irza Ramadhani	86	92
18	Kharisma Kirana Mulia	67	86
19	Marcello Yahya Pratama	75	86
20	Mohammad Ilham Fadila	61	75
21	Muhammad Fairuz Romadhoni	64	89
22	Muhammad Nefisal Muchtar	58	75
23	Muslihatul Gigeta Umami	50	67
24	Rado Bimantara Putranto	70	89
25	Rahmat Abdilah	58	78
26	Saivanie Julia Rachman	70	81
27	Washifah Kamilah Janeeta	78	94
28	Liviana tahnia andini	81	89

Tabel 20.1 Hasil *Pretest Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Achmad Royhan Maulana	75	83
2	Ahmad Naufal Azzam	31	44
3	Arsyafti Levandia Yahdiana Putri Ilman	44	64
4	Aulia Novita Anggraeni	78	83
5	Aurellia Cantiga Ramadhani	42	69
6	Deryne Bernha	47	72
7	Devi Ayu Wulandari	58	75
8	Eka Nia Ramadhani Efendi	36	44
9	Ferdiansyah Pradistya Putra	75	81
10	Hokky Putra Dharmawan	50	67
11	Iga Pratami Putri	83	89
12	M. Izlal Setya Para	30	44
13	Marchel Indra Syahputra	56	61
14	Mario Maulana	50	61
15	Maulana Fadhilah Akbar	39	50
16	Maurel Wahyu Achmad Dahlan	72	78
17	Mochammad Akbar Kevin Maulana	75	92
18	Mohammad Revan Maulana	72	81
19	Muhamad Nurul Huda	56	64
20	Muhammad Daris Kurniawan	72	78
21	Muhammad Laits Adz Dzaky	72	75
22	Muhammad Satrya Arviannto	39	56
23	Radifa Salwa Nabila	64	78
24	Raditya Dhamarys	58	64
25	Rayhan Fathir Rachmanu	67	81
26	Roberto Multi Pratama	56	61
27	Shafa Aura Putri	75	83
28	Tresy Citra Copresia	61	67
29	Yan Pirlo Ananda Susanto	33	36
30	Yurike Aurel Susilo Putri	56	61
31	Yusril Irwin Al Faridzi	70	72

## Lampiran 21. Penilaian Ranah Afektif

## 21.1 Penilaian Afektif Kelas Eksperimen

No.	Nama	Sikap yang diamati												Nilai
		Bekerjasama				Bertanggung Jawab				Percaya Diri				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Adelia Maritza Herawatie	√					√				√			83
2	Aditya Rizky Effendi		√				√				√			75
3	Afreezalle Ramadhanie		√				√				√			75
4	Akbar Aditya		√				√			√				83
5	Allin Deta Septia Ramadhani	√				√					√			92
6	Annisa Amelia Hafifah	√					√			√				92
7	Arvaldo Raffi Saputra		√				√				√			75
8	Attahiya Bilal Syahputra	√				√				√				100
9	Danta Rizal Mahendra	√					√			√				92
10	Dimas Aditya Pratama		√				√			√				83
11	Eszar Satya Wijaya		√				√			√				83
12	Fabian Apta Odan		√				√				√			75
13	Fahira Shakila Kurnia	√				√					√			92
14	Fahmi Nur Hamzah		√			√				√				92
15	Fahrian Dwi Ramadhan	√				√				√				100
16	Intan Ni'ma' Alyah	√				√					√			92
17	Irza Ramadhani		√				√			√				83
18	Kharisma Kirana Mulia	√				√				√				100
19	Marcello Yahya Pratama	√				√				√				100
20	Mohammad Ilham Fadila	√				√				√				100
21	Muhammad Fairuz Romadhoni	√				√				√				100
22	Muhammad Nefisal Muchtar		√				√			√				83

No.	Nama	Sikap yang diamati												Nilai
		Bekerjasama				Bertanggung Jawab				Percaya Diri				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
23	Muslihatul Gigeta Umami	√				√					√			92
24	Rado Bimantara Putranto		√				√				√			75
25	Rahmat Abdilah	√					√			√				92
26	Saivanie Julia Rachman	√				√					√			92
27	Washifah Kamilah Janeeta	√				√				√				100
28	Liviana tahnia andini	√				√				√				100
Jumlah													2501	
Rata-rata													89,32	

Observer

**Farisia Pratiwi Umami**  
NIM. 150210204051

## 21.2 Penilaian Ranah Afektif Kelas Kontrol

No.	Nama	Sikap yang diamati												Nilai
		Bekerjasama				Bertanggung Jawab				Percaya Diri				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Achmad Royhan Maulana			√			√			√				75
2	Ahmad Naufal Azzam			√			√				√			67
3	Arsyafti Levandia Yahdiana Putri I.		√			√					√			83
4	Aulia Novita Anggraeni		√					√				√		58
5	Aurellia Cantiqa Ramadhani		√					√				√		58
6	Deryne Bernha			√				√				√		50
7	Devi Ayu Wulandari		√					√				√		67
8	Eka Nia Ramadhani Efendi			√				√					√	42
9	Ferdiansyah Pradistya Putra			√				√				√		50
10	Hokky Putra Dharmawan			√				√			√			58
11	Iga Pratami Putri		√					√				√		67
12	M. Izlal Setya Para			√				√			√			58
13	Marchel Indra Syahputra			√				√		√				67
14	Mario Maulana			√				√				√		50
15	Maulana Fadhilah Akbar		√					√			√			75
16	Maurel Wahyu Achmad Dahlan		√					√				√		67
17	Mochammad Akbar Kevin Maulana		√			√						√		75
18	Mohammad Revan Maulana			√				√			√			58
19	Muhamad Nurul Huda			√				√			√			58
20	Muhammad Daris Kurniawan		√					√				√		67
21	Muhammad Laits Adz Dzaky		√					√			√			67
22	Muhammad Satria Arviannto		√					√				√		67
23	Radifa Salwa Nabila			√				√			√			67
24	Raditya Dhamarys		√					√				√		67
25	Rayhan Fathir Rachmanu			√				√			√			67

No.	Nama	Sikap yang diamati												Nilai
		Bekerjasama				Bertanggung Jawab				Percaya Diri				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
26	Roberto Multi Pratama			√				√		√				67
27	Shafa Aura Putri		√				√				√			75
28	Tresy Citra Copresia		√				√				√			75
29	Yan Pirlo Ananda Susanto			√				√			√			58
30	Yurike Aurel Susilo Putri		√				√					√		67
31	Yusril Irwin Al Faridzi			√				√			√			58
Jumlah													1985	
Rata-rata													64,03	

Observer

**Farisia Pratiwi Umami**  
NIM. 150210204051

## Lampiran 22. Penilaian Ranah Psikomotorik

## 22.1 Penilaian Ranah Psikomotorik Kelas Eksperimen

No.	Nama	Sikap yang diamati																Nilai
		Mengamati Keragaman Fisik dalam Keluarga				Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar				Mengidentifikasi Pekerjaan di Sekolah				Keterampilan Berbicara di Kelas				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Adelia Maritza Herawatie		√				√			√					√			81
2	Aditya Rizky Effendi	√				√				√					√			94
3	Afreezalle Ramadhania		√				√			√					√			81
4	Akbar Aditya		√				√			√					√			81
5	Allin Deta Septia Ramadhani		√				√				√				√			75
6	Annisa Amelia Hafifah	√				√				√				√				100
7	Arvaldo Raffi Saputra		√				√				√				√			75
8	Attahiya Bilal Syahputra	√				√				√				√				100
9	Danta Rizal Mahendra		√				√			√					√			81
10	Dimas Aditya Pratama		√				√				√				√			75
11	Eszar Satya Wijaya		√				√			√					√			81
12	Fabian Apta Odan		√				√			√					√			81
13	Fahira Shakila Kurnia	√					√			√					√			88
14	Fahmi Nur Hamzah	√					√			√					√			88
15	Fahrian Dwi Ramadhan	√				√				√				√				100
16	Intan Ni'ma' Alyah		√				√			√					√			81
17	Irza Ramadhani		√				√			√					√			81
18	Kharisma Kirana Mulia	√				√				√				√				100

No.	Nama	Sikap yang diamati																Nilai
		Mengamati Keragaman Fisik dalam Keluarga				Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar				Mengidentifikasi Pekerjaan di Sekolah				Keterampilan Berbicara di Kelas				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
19	Marcello Yahya Pratama	√				√				√				√				100
20	Mohammad Ilham Fadila	√					√			√				√				94
21	Muhammad Fairuz Romadhoni	√				√				√				√				100
22	Muhammad Nefisal Muchtar		√				√			√					√			81
23	Muslihatul Gigeta Umami		√				√			√					√			81
24	Rado Bimantara Putranto		√				√				√				√			75
25	Rahmat Abdilah		√				√			√					√			81
26	Saivanie Julia Rachman		√				√			√					√			81
27	Washifah Kamilah Janeeta	√				√				√				√				100
28	Liviana tahnia andini	√				√				√				√				100
		Jumlah																2436
		Rata-rata																87

Observer

**Farisia Pratiwi Umami**  
NIM. 150210204051

## 22.2 Penilaian Ranah Psikomotorik Kelas Kontrol

No.	Nama	Sikap yang diamati																Nilai
		Mengamati Keragaman Fisik dalam Keluarga				Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar				Mengidentifikasi Pekerjaan di Sekolah				Keterampilan Berbicara di Kelas				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Achmad Royhan Maulana		√				√				√				√			75
2	Ahmad Naufal Azzam			√			√					√			√			63
3	Arsyafti Levandia Yahdiana Putri I.		√				√				√				√			75
4	Aulia Novita Anggraeni		√				√				√				√			75
5	Aurellia Cantiqa Ramadhani	√					√			√					√			88
6	Deryne Bernha		√				√				√				√			75
7	Devi Ayu Wulandari		√				√				√				√			75
8	Eka Nia Ramadhani Efendi			√				√				√					√	44
9	Ferdiansyah Pradistya Putra			√			√					√			√			63
10	Hokky Putra Dharmawan			√			√					√			√			63
11	Iga Pratami Putri		√				√					√				√		63
12	M. Izlal Setya Para		√					√			√					√		63
13	Marchel Indra Syahputra			√			√					√			√			63
14	Mario Maulana		√				√				√				√			75
15	Maulana Fadhilah Akbar	√					√				√				√			81
16	Maurel Wahyu Achmad Dahlan			√			√					√			√			63
17	Mochammad Akbar Kevin Maulana	√					√			√					√			88
18	Mohammad Revan Maulana		√				√				√				√			75
19	Muhamad Nurul Huda			√			√					√			√			63
20	Muhammad Daris Kurniawan			√			√					√			√			63
21	Muhammad Laits Adz Dzaky		√				√				√				√			75
22	Muhammad Satrya Arviannto			√			√					√			√			63

No.	Nama	Sikap yang diamati																Nilai
		Mengamati Keragaman Fisik dalam Keluarga				Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar				Mengidentifikasi Pekerjaan di Sekolah				Keterampilan Berbicara di Kelas				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
23	Radifa Salwa Nabila		√				√				√				√			75
24	Raditya Dhamarys			√			√					√			√			63
25	Rayhan Fathir Rachmanu		√				√				√				√			75
26	Roberto Multi Pratama			√				√				√				√		50
27	Shafa Aura Putri		√				√				√				√			75
28	Tresy Citra Copresia			√			√					√			√			63
29	Yan Pirlo Ananda Susanto			√			√					√				√		56
30	Yurike Aurel Susilo Putri		√					√			√					√		63
31	Yusril Irwin Al Faridzi			√			√					√			√			63
Jumlah																		2114
Rata-rata																		68,19

Observer

**Farisia Pratiwi Umami**  
NIM. 150210204051

Lampiran 23. Hasil *Pretest Posttest*

64 

**LEMBAR JAWABAN PRETEST**

Nama	Kelas	No. Absen
Mubannad Fauzuz Romadoni	4a	20

Berilah tanda silang (X) pada pilihan a, b, c, atau d!

1	a	b	<del>c</del>	d
2	<del>a</del>	b	c	d
3	a	b	c	<del>d</del>
4	a	<del>b</del>	c	d
5	<del>a</del>	b	c	d
6	<del>a</del>	b	c	d
7	a	<del>b</del>	c	d
8	a	b	c	<del>d</del>
9	a	b	c	<del>d</del>
10	a	<del>b</del>	c	d
11	a	b	<del>c</del>	d
12	<del>a</del>	b	c	d
13	a	b	c	<del>d</del>
14	a	b	c	<del>d</del>
15	<del>a</del>	b	c	d
16	<del>a</del>	b	c	d
17	a	<del>b</del>	c	d
18	<del>a</del>	b	c	d
19	a	<del>b</del>	c	d
20	<del>a</del>	b	c	d
21	a	b	c	<del>d</del>
22	a	b	c	<del>d</del>
23	a	b	c	<del>d</del>
24	<del>a</del>	b	c	d
25	a	b	c	<del>d</del>
26	<del>a</del>	b	c	d
27	<del>a</del>	b	c	d
28	a	b	<del>c</del>	d
29	a	b	c	<del>d</del>
30	<del>a</del>	b	c	d
31	<del>a</del>	b	c	d
32	<del>a</del>	b	c	d
33	a	b	c	<del>d</del>
34	a	<del>b</del>	c	d
35	a	<del>b</del>	c	d
36	a	b	<del>c</del>	d

Gambar 23.1 Hasil *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen

58

*Santo.*  
Yudhi Susanto

LEMBAR JAWABAN PRETEST

Nama	Kelas	No. Absen
Rudiy Damaris	IYB	29

Berilah tanda silang (X) pada pilihan a, b, c, atau d!

1	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
2	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
3	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
4	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
5	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
6	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
7	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
8	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
9	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
10	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
11	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
12	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
13	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
14	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	<input checked="" type="checkbox"/>
15	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
16	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
17	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
18	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
19	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
20	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d

21	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
22	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
23	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
24	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
25	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
26	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
27	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
28	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
29	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
30	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
31	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
32	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
33	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
34	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
35	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
36	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d

Gambar 23.2 Hasil Pretest Siswa Kelas Kontrol

Nama : M Fairuz Romadoni  
 No Absen : 20  
 Kelas : 4A

Nilai  
 89

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d yang kamu anggap benar pada lembar jawaban yang tersedia !

A 3.3

1. Kita harus bersyukur dengan adanya keberagaman dalam keluarga. Salah satunya adalah keragaman ciri fisik. Oleh sebab itu kita harus dapat ...
  - a. Acuh tak acuh dengan orang lain
  - b. Saling mencemooh dengan yang lain
  - c. Saling menghargai satu sama lain
  - d. Saling tidak bertegur sapa satu sama lain
2. Dalam keluarga ada perbedaan yang kita temui diantaranya yaitu warna kulit dan bentuk rambut, ada yang sama dengan ayah dan ada yang sama dengan ibu. Sikapku sebaiknya ...
  - a. Saling menghargai
  - b. Saling mengungguli
  - c. Saling mencaci maki
  - d. Saling acuh tak acuh
3. Perbedaan yang ada dalam lingkungan keluarga sering kali membuat anggota keluarga saling membenci satu sama lain, perbedaan seharusnya tidak dijadikan alasan untuk bermusuhan, akan tetapi harus ... untuk melatih diri menjadi pribadi yang rendah hati.
  - a. Dibiarkan
  - b. Dianugerahkan
  - c. Disyukuri
  - d. Dipatuhi
4. Keragaman dan perbedaan yang ada dalam keluarga hendaknya jangan dijadikan penghalang untuk menciptakan kerukunan dalam keluarga, manfaat menghargai keragaman di lingkungan keluarga adalah ...
  - a. Menimbulkan perselisihan antar keluarga
  - b. Menciptakan kehidupan yang harmonis
  - c. Menciptakan pertikaian dan permusuhan
  - d. Menciptakan sikap sukuisme antar teman
5. Di sekolah terdapat keragaman kegemaran yang dimiliki oleh siswa. Sikap baik yang harus dimiliki adalah ...
  - a. Saling menghormati dan menghargai
  - b. Berburuk sangka dengan teman yang lain
  - c. Tidak mau tau dengan teman yang lain
  - d. Tidak mau mengenal teman satu sama lain
6. Perhatikan pernyataan di bawah ini !
  - 1) Berteman dengan anak dari daerah lain tanpa memandang agama atau sukunya
  - 2) Bersikap sukuisme dengan teman sekolah
  - 3) Mampu bertoleransi dengan teman-teman yang berbeda agama
  - 4) Acuh tak acuh dengan teman sekelas
  - 5) Menerima pendapat teman tanpa memandang statusnya

Yang merupakan sikap seorang pelajar dalam menghormati keragaman karakteristik di sekolah adalah ...

  - a. 1, 2 dan 3
  - b. 1, 3 dan 5



**Lampiran 24. Penilaian Games Tournaments****Meja Turnamen 1**

<b>Kelompok</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Skor</b>	<b>Poin</b>
Petani	Liviana Tahnia A	1	40
Dokter	Muhammad Fairuz R.	1	40
Guru	Muhammad Nefisal Muchtar	1	40
Pedagang	Aditya Rizky Effendi	1	40

**Meja Turnamen 2**

<b>Kelompok</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Skor</b>	<b>Poin</b>
Petani	Rado Bimantara Putranto	1	40
Dokter	Muslihatul Gigeta Umami	1	40
Guru	Fahira Shakila Kurnia	1	40
Pedagang	Arvaldo Raffi Saputra	1	40

**Meja Turnamen 3**

<b>Kelompok</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Skor</b>	<b>Poin</b>
Petani	Fahrian Dwi Ramadhan	1	40
Dokter	Afreezalle Ramadhanie	1	40
Guru	Allin Deta Septia Ramadhani	1	40
Pedagang	Fahmi Nur Hamzah	1	40

**Meja Turnamen 5**

Kelompok	Nama Siswa	Skor	Poin
Petani	Mohammad Ilham Fadila	2	60
Dokter	Dimas Aditya Pratama	1	40
Guru	Rahmat Abdilah	0	20
Pedagang	Annisa Amelia Hafifah	1	40

**Meja Turnamen 6**

Kelompok	Nama Siswa	Skor	Poin
Petani	Attahiya Bilal Syahputra	2	60
Dokter	Eszar Satya Wijaya	0	30
Guru	Akbar Aditya	0	30
Pedagang	Marcello Yahya Pratama	1	40

**Meja Turnamen 7**

Kelompok	Nama Siswa	Skor	Poin
Petani	Fabian Apta Odan	1	50
Dokter	Danta Rizal Mahendra	1	50
Guru	Intan Ni'ma' Alyah	0	30
Pedagang	Karisma	0	30

**Skor Akumulasi**

Kelompok	Jumlah Poin	Rerata	Penghargaan
----------	-------------	--------	-------------

**Lampiran 25. Dokumentasi Penelitian**

**25.1 Kegiatan di Kelas Eksperimen**



Gambar 25.1 Siswa Mengerjakan *Pretest*



Gambar 25.2 Siswa Berdiskusi





Gambar 25.4 Siswa Mengerjakan *Posttest*

### 25.2 Kegiatan di Kelas Kontrol



Gambar 25.5 Guru Menyampaikan Materi Pelajaran





Gambar 25.7 Siswa Mengerjakan *Posttest*



## Lampiran 26. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475  
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 17 0 2 UN25.1.5/LT/2019  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SDN Kepatihan 05  
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Dwi Ayu Anggraini  
NIM : 150210204095  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* terhadap Hasil Belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan I



Prof. Dr. Suratno, M.Si.  
NIP. 196706251992031003

**Lampiran 27. Surat Telah Melaksanakan Penelitian**

PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI KEPATIHAN 05  
Jl. KH Ahmad Dahlan No.1, Kepatihan Kec. Kaliwates

SURAT KETERANGAN

Nomor: 422 / 30 / 413.01.20523602 /2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Kepatihan 05 Jember  
Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember:

Nama : SRI RAHAYU PURNAMAWATI, S.Pd  
NIP : 19620514 198112 2 002  
Tempat/tanggal lahir : Jember, 14 Mei 1962  
Pangkat/Golongan ruang : Pembina Tk. I / IVb  
Unit Kerja : SDN Kepatihan 05 Jember

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Dwi Ayu Anggraini  
NIM : 150210204095  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pendidikan Tinggi : Universitas Jember

Yang bersangkutan tersebut di atas telah melaksanakan penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas IV SDN Kepatihan 05 Jember "

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 18 Maret 2019  
Kepala SDN Kepatihan 05

**Lampiran 28. Daftar Riwayat Hidup****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Dwi Ayu Anggraini  
NIM : 150210204095  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat dan Tanggal Lahir : Jombang, 05 Oktober 1997  
Agama : Islam  
Nama Ayah : Kusnadi  
Nama Ibu : Srianah  
Alamat Asal : Dusun Plosokendal 03/06,  
Desa Plosogeneng, Kec/Kab. Jombang  
Alamat Tinggal : Jalan Jawa 2 no 21, Kec. Sumbersari,  
Kab. Jember  
Telepon : 085607298588  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Perguruan Tinggi : Universitas Jember  
Riwayat Pendidikan : 1. SDN Plosogeneng 2 Tahun 2003-2009