



**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *BLENDED LEARNING*
BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS
IV SDN PETUNG 2 KABUPATEN BONDOWOSO PADA SUB TEMA 1
KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU**

SKRIPSI

Oleh :

Wike Ariska Dewi

NIM 180210204124

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2022



**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *BLENDED LEARNING*
BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS
IV SDN PETUNG 2 KABUPATEN BONDOWOSO PADA SUB TEMA 1
KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU
SKRIPSI**

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

Oleh :

Wike Ariska Dewi

NIM 180210204124

Dosen Pembimbing I : Agustiningsih, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing II : Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JEMBER

2022

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga karya tulis ilmiah ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam tak lupa selalu tercurah limpah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Kupersembahkan karyaku dengan setulus hati ini kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Ibu Lia Nita dan Bapak Sugeng yang senantiasa memanjatkan doa, memberikan kasih sayang, dukungan dan semangat dalam menggapai impian dan kesuksesan anaknya, serta menjadi motivasi bagi penulis untuk selalu kuat dan semangat.
2. Almamater Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

“... Berbuat baiklah (kepada orang lain) Sebagaimana Allah telah berbuat baik
kepadamu...”

(Q.S Al- Qashash : 77)¹



¹ Departemen Agama RI.1998. *Al-Quran dan Terjemahan*. Jakarta: PT Karya Toha Putra

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wike Ariska Dewi

NIM : 180210204124

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Blended Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso Pada Sub tema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan merupakan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kebenaran isinya sesuai dengan sikap yang harus di junjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa adanya tekanan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Bondowoso, 22 Juni 2022

Yang menyatakan,

Wike Ariska Dewi

NIM 180210204124

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *BLENDED LEARNING*
BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS
IV SDN PETUNG 2 KABUPATEN BONDOWOSO PADA SUB TEMA 1
KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU**

Oleh :

Wike Ariska Dewi

NIM 180210204124

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Agustiningsih, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing II : Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *BLENDED LEARNING*
BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS
IV SDN PETUNG 2 KABUPATEN BONDOWOSO PADA SUB TEMA 1
KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU**

SKRIPSI

Disusun guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Oleh :

Nama : Wike Ariska Dewi
NIM : 180210204124
Angkatan Tahun : 2018
Daerah Asal : Bondowoso
Tempat, tanggal lahir : Bondowoso, 29 Juli 1999
Jurusan/ Program Studi : Ilmu Pendidikan/ PGSD

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Agustiningsih, S.Pd., M.Pd

NIP. 19830806 200912 2 006

Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis

NRP. 760017087

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Blended Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso Pada Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” telah di uji dan di sahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada :

Hari, tanggal : Rabu, 22 Juni 2022

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Agustiningsih, S.Pd., M.Pd

NIP. 19830806 200912 2 006

Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis

NRP. 760017087

Anggota I

Anggota II

Drs. Nuriman, Ph.D

NIP. 19650601 199302 1 001

Ridho Alfarisi S.Pd., M.Si

NRP. 760017091

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd

NIP. 19600612 198702 1 001

RINGKASAN

Pengaruh Penggunaan Model *Blended Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso Pada Sub tema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku; Wike Ariska Dewi; NIM 180210204124; 2022; 62 Halaman1-47; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Munculnya revolusi industri 4.0 memberikan dampak pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Pada era revolusi 4.0 semua bidang kehidupan diarahkan pada teknologi digital, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, guru atau pendidik harus mampu mengintegrasikan teknologi dalam aktivitas pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan peraturan menteri pendidikan nomor 16 tahun 2017 dimana, kompetensi dibidang teknologi informasi dan komunikasi harus dikuasai oleh guru. Guru kelas IV di SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso masih jarang memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut membuat kegiatan pembelajaran menjadi monoton. *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* di terapkan pada pembelajaran tema 7 sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

Jenis penelitian ini *quasi eksperimental* dengan pola *Non Equivalent Control Group*. Dalam menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan uji homogenitas untuk mengukur kemampuan siswa sebelum memperoleh materi. Kelompok eksperimen diberikan *treatment* sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan *treatment*. Tempat dilakukannya penelitian ini yaitu SDN Petung 2 yang terletak di Kecamatan Curahdami, Kabupaten Bondowoso pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Data pendukung dari di lakukannya penelitian ini yaitu hasil wawancara bersama guru dan nilai penilaian tengah semester (PTS) dari siswa kelas IV.

Hasil analisis uji-t di peroleh nilai $t_{hitung} = 8,933$. Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} , diketahui $df=38$ pada taraf signifikan 5% sehingga

didapat nilai $t_{tabel} = 2,024$. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $8,933 \geq 2,024$, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Dan, hasil dari penghitungan uji keefektifan relatif diperoleh 73,6% yang dimana 73,6% tersebut termasuk dalam kategori keefektifan tinggi.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang di paparkan di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Adapun saran pada penelitian ini, diharapkan guru dapat menjadikan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* ini sebagai salah satu model yang di terapkan di kelas agar siswa dapat lebih nyaman, tidak bosan dan lebih aktif dalam belajar.

PRAKATA

Puji syukur allhamdulillah kehadiran, atas segala rahmat, taufiq, serta karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Blended Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso Pada Sub tema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” dapat selesai dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu disampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Iwan Taruna, M.Eng. selaku rektor Universitas Jember;
2. Bapak Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Jember;
3. Ibu Dr. Nanik Yulianti selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jember;
4. Bapak Fajar Surya Utama, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
5. Ibu Agustiningih, S.Pd., M.Pd dan Bapak Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis selaku dosen pembimbing serta Bapak Drs. Nuriman, Ph.D dan Bapak Ridho Alfarisi, S.Pd., M.Si selaku dosen penguji
6. Kepala Sekolah SDN Petung 2 yang telah memberikan izin penelitian:
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima kritik dan saran dari semua pihak, demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bondowoso, 22 Juni 2022

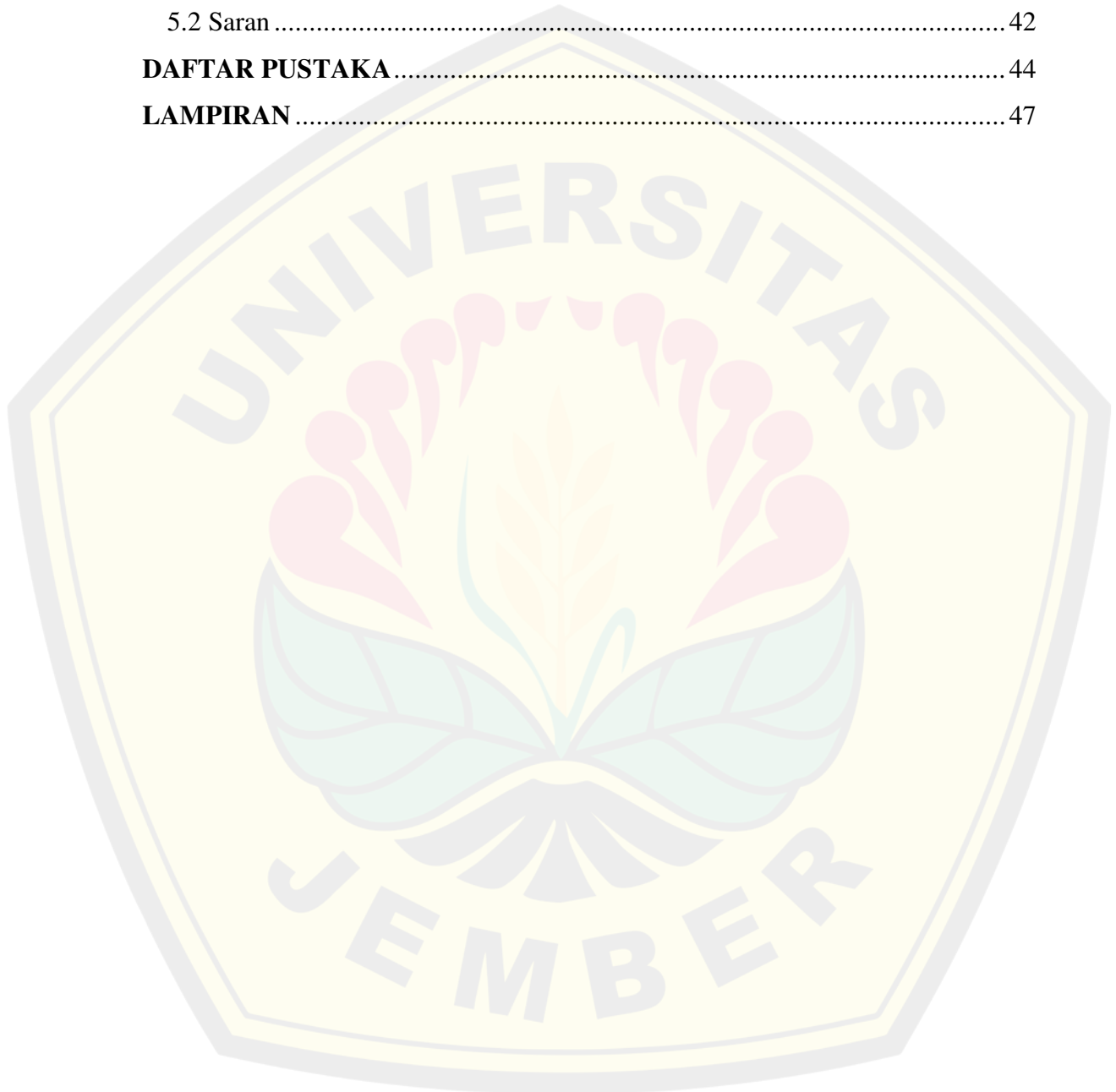
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN	iv
SKRIPSI	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Belajar dan Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Belajar	6
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	6
2.2 Pembelajaran Tematik	8
2.3 Blended Learning	11
2.3.1 Pengertian <i>Blended Learning</i>	11
2.3.2 Karakteristik <i>Blended Learning</i>	11
2.3.3 Komponen dalam <i>Blended Learning</i>	12
2.3.4 Jenis – Jenis <i>Blended Learning</i>	13

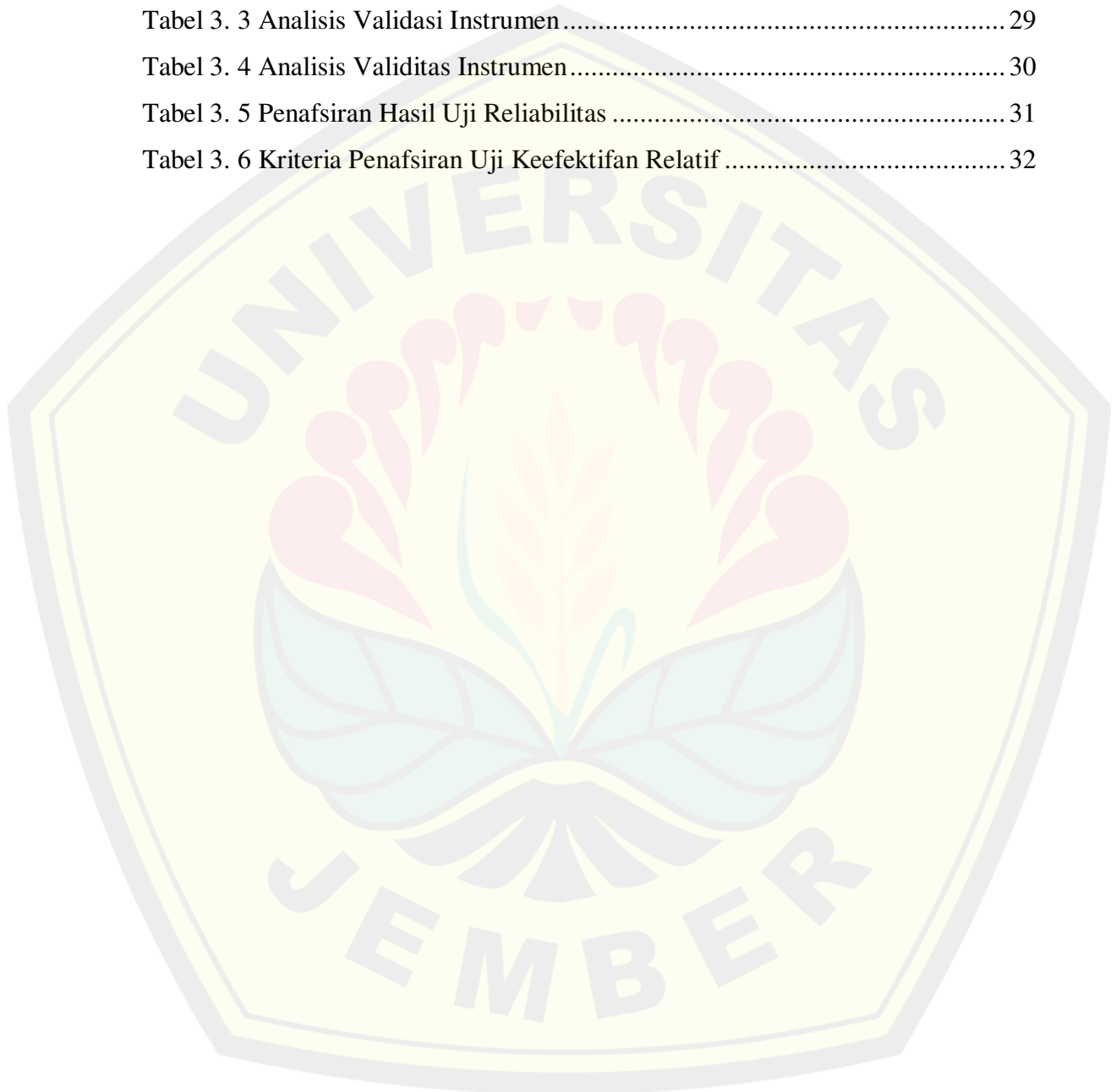
2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan <i>Blended Learning</i>	14
2.3.6 Pelaksanaan <i>Blended Learning</i>	14
2.4 Aplikasi Quizizz	15
2.4.1 Pengertian Aplikasi <i>Quizizz</i>	15
2.4.2 Langkah-langkah Penggunaan <i>Quizizz</i>	16
2.5 Hasil Belajar	17
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar.....	17
2.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	18
2.6 Penelitian yang Relevan	19
2.7 Kerangka Berpikir	20
2.8 Hipotesis Penelitian	23
BAB 3. METODE PENELITIAN	24
3.1 Rancangan dan Jenis Penelitian	24
3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	25
3.3 Definisi Operasional	26
3.3.1 <i>Blended learning</i> berbantuan <i>quizizz</i>	26
3.3.2 Hasil Belajar.....	27
3.4 Metode Pengumpulan Data	27
3.4.1 Wawancara.....	27
3.4.2 Dokumen.....	27
3.4.3 Tes.....	27
3.5 Uji Instrumen Penelitian	28
3.5.1 Uji Validitas Instrumen.....	28
3.5.2 Uji Reliabilitas.....	30
3.6 Teknis Analisis Data	31
3.7 Prosedur Penelitian	33
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Gambaran Umum Penelitian	35
4.2 Hasil Analisis Data Penelitian	35
4.2.1 Uji-t sampel terpisah.....	35
4.2.2 Uji Hipotesis.....	36

4.2.3 Uji Keefektifan Relatif	37
4.2.4 Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	38
4.3 Pembahasan	38
BAB 5. PENUTUP	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	47



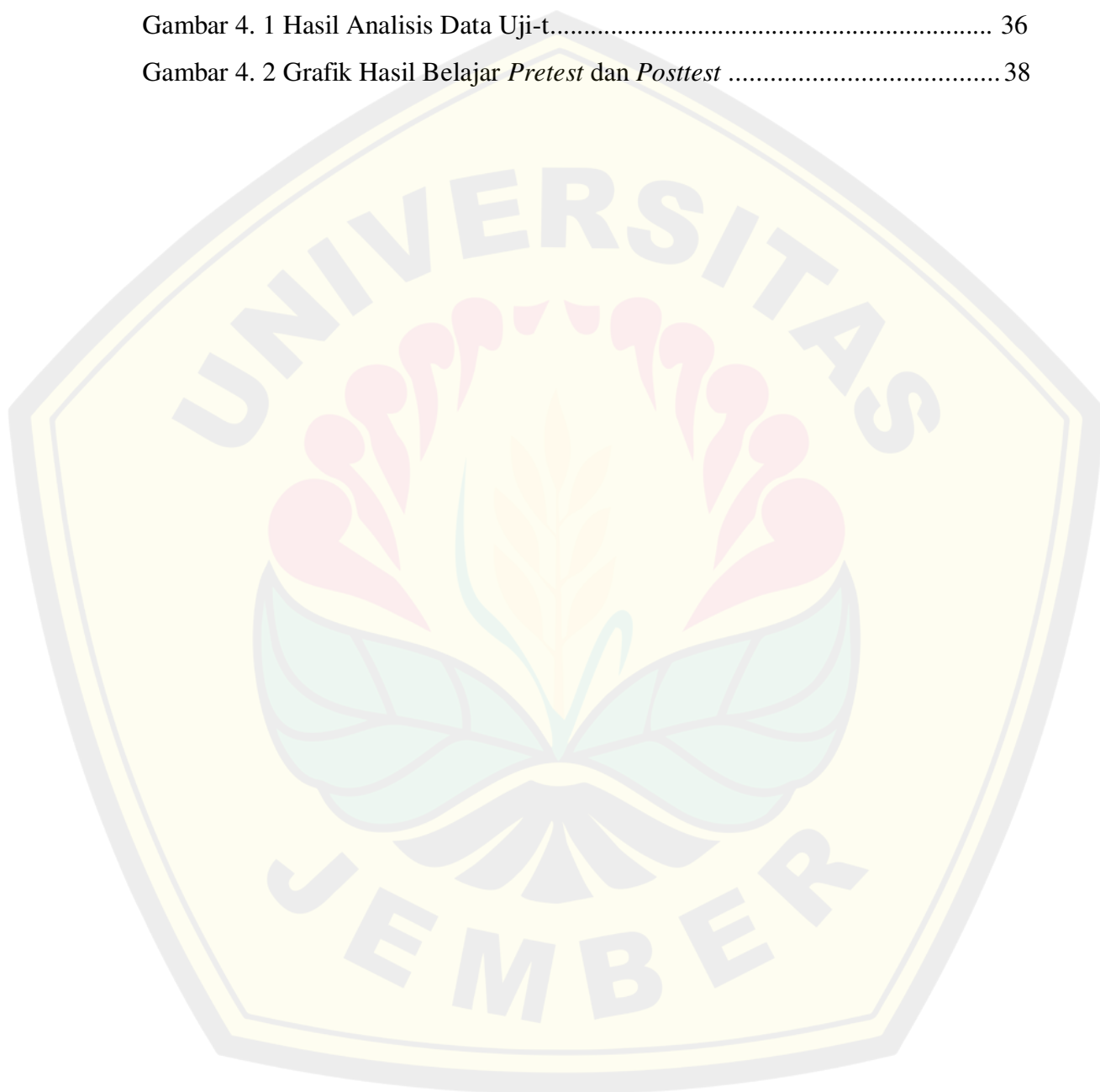
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pemetaan KD Tema 7 Sub tema 1	9
Tabel 3. 1 Hasil Uji Homogenitas.....	26
Tabel 3. 2 Kriteria Hasil Validasi Instrumen oleh Validator	28
Tabel 3. 3 Analisis Validasi Instrumen.....	29
Tabel 3. 4 Analisis Validitas Instrumen.....	30
Tabel 3. 5 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas	31
Tabel 3. 6 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikiran	22
Gambar 3. 1 Desain <i>Non Equivalent Control Group</i>	25
Gambar 3. 2 Hasil Uji Reliabilitas.....	31
Gambar 4. 1 Hasil Analisis Data Uji-t.....	36
Gambar 4. 2 Grafik Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matriks Penelitian	47
Lampiran B. Hasil Wawancara Guru Kelas IV	49
Lampiran C. Data Nilai Siswa	51
Lampiran D. Silabus Pembelajaran	53
Lampiran E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	58
Lampiran F. Materi Pembelajaran	104
Lampiran G. LKS dan LHD	112
Lampiran H. Penilaian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	122
Lampiran I. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest-Posttest</i>	124
Lampiran J. Soal <i>Pretest-Posttest</i>	128
Lampiran K. Tabel Uji Validitas	137
Lampiran L. Lembar Validasi Instrumen Soal <i>Pretest-Posttest</i>	138
Lampiran M. Data Hasil <i>Pretest Posttest</i> Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	145
Lampiran N. Lampiran Foto Kegiatan	146
Lampiran O. Hasil Pekerjaan Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	150
Lampiran P. Tampilan Aplikasi Quizizz	154
Lampiran Q. Dokumentasi Report Quizizz	157
Lampiran R. Surat Izin Penelitian	159
Lampiran S. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	160

BAB 1. PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses aktivitas otak dalam rangka menerima sebuah informasi, menyerap dan menuangkan kembali yang akhirnya menghasilkan suatu perubahan sikap ataupun perilaku (Fathurrohman, 2017:4). Sekolah Dasar merupakan jenjang awal seorang siswa menempuh pendidikan, pendidikan SD berperan penting untuk keberhasilan pendidikan secara keseluruhan, sehingga seluruh aktornya harus benar-benar serius dalam menjalankan perannya. Peran dari seorang guru dalam pembelajaran yaitu sebagai fasilitator dan juga motivator. Melalui perannya tersebut, seorang guru harus aktif dalam pengembangan konsep dan metode pembelajaran yang bermakna dan interaktif.

Ketika terjadinya proses belajar mengajar akan ada di mana siswa merasakan bosan atau tidak tertarik dengan suasana yang ada dikelas. Hal tersebut sering terjadi dikarenakan biasanya seorang guru melakukan kegiatan pembelajaran yang monoton yang dapat mengakibatkan siswa merasa jenuh untuk belajar, (Prawanti, 2020). Siswa yang jenuh dalam kegiatan pembelajaran akan dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Untuk mengatasi hal tersebut sehingga perlunya sebuah kreativitas guru agar dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Dampak dari munculnya revolusi industri 4.0 salah satunya adalah semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada era revolusi industri 4.0 ini semua bidang kehidupan diarahkan pada teknologi digital, dimana salah satunya yaitu di bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan saat ini di tuntut untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kata lain, guru atau pendidik harus mampu mengintegrasikan teknologi dalam

kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai peraturan menteri pendidikan nomor 16 tahun 2007 yang menyatakan bahwa guru harus mempunyai kompetensi dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Pernyataan tersebut diperkuat dengan adanya peraturan menteri pendidikan nomor 22 tahun 2016 pada *standart* proses yaitu prinsip pembelajaran yang digunakan adalah guru harus mampu menggunakan teknologi komunikasi dan informasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Memanfaatkan adanya teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadikan sebuah tantangan untuk guru SD dalam melakukan perubahan proses pembelajaran yang berkembang ke arah pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Untuk menjawab tantangan tersebut, kemampuan TPaCK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*) perlu dikuasi oleh seorang guru agar dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Sintawati, 2019: 417). Seorang guru diharuskan untuk terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam terjadinya proses belajar mengajar. Adapun cara yang dilakukan seorang guru untuk meningkatkan kualitas dari pembelajarannya di era revolusi industri 4.0 dengan kerangka pikir TPaCK yaitu mengimplementasikan *Blended Learning*.

Solusi pembelajaran di era digital ini salah satu contohnya adalah *Blended Learning*. Elmeida & Pranajaya (2017) *Blended Learning* merupakan campuran bersama untuk meningkat kualitas agar dapat bertambah lebih baik. Menurut Wibawa (2018), *Blended Learning* merupakan suatu model dalam mengintegrasikan penggunaan teknologi pada pembelajaran sesuai bagi para siswa kelas, metode ini dapat terjadinya refleksi pada saat pembelajaran berlangsung.

Penerapan dari *Blended Learning* ini terdapat tiga jenis yaitu *web course model*, *web centric course model*, dan *web enanched course model*. *Blended Learning* tersebut masih tidak banyak ditemukan pada jenjang SD. Menurut Widyaningsih dkk (2019: 144), *Blended Learning* lebih banyak diterapkan di level pendidikan yang tinggi. Alasan yang logis mengapa *Blended Learning* tidak banyak di terapkan di bangku SD adalah dikarenakan rendahnya kemampuan

siswa SD dalam mengoperasikan teknologi. Di era modern saat ini fakta lapangan menunjukkan anak-anak usia SD sudah sangat pandai dan lihai dalam menggunakan teknologi. Dengan demikian penerapan *Blended Learning* dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sangat mungkin untuk dilakukan di SD yang dilengkapi dengan adanya fasilitas koneksi internet (*Wifi*) dan teknologi komunikasi berupa *laptop* atau komputer. Selain itu, dengan adanya wabah covid-19 yang menyerang Indonesia saat ini, penerapan *Blended Learning* menjadi salah satu dari solusi agar pembelajaran di setiap jenjang SD dapat terlaksana dengan baik.

Penelitian terkait *Blended Learning* telah dilakukan oleh Della Fadilatunisa pada tahun 2020 dimana tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu melihat ada atau tidaknya pengaruh dari penerapan *Blended Learning* terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar pada mahasiswa akuntansi. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa *Blended Learning* berpengaruh terhadap aktivitas belajar mahasiswa semakin aktif dan hasil belajar mahasiswa semakin meningkat.

Pada implementasi *Blended Learning* diperlukan media elektronik atau aplikasi berbasis *e-learning* yang dapat di akses melalui jaringan internet. Situs *web* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran *online* yaitu *quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi game edukasi yang dapat dioperasikan menggunakan *smarthphone* atau *laptop* dimanapun dan kapanpun. *Quizizz* merupakan fitur online pendidikan berbasis permainan, yang mengarahkan aktivitas belajar dan menciptakan latihan interaktif yang tidak membosankan (Purba, 2019:33). *Quizizz* berisikan ringkasan materi pembelajaran yang dibuat dengan tampilan menarik oleh guru dalam bentuk *slide* serta kumpulan kuis atau pertanyaan yang disediakan oleh guru untuk mengukur kemampuan siswa. Game edukasi ini juga memungkinkan siswa bersaing dengan temannya, sehingga mampu meningkatkan keaktifan siswa dan lebih rajin dalam belajar. Melalui aplikasi *quizizz* yang menarik dan menyenangkan dalam suatu pembelajaran yang dapat dikatakan “belajar sambil bermain”, tentunya akan menjadi daya tarik bagi siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Minat belajar siswa yang tinggi akan berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat.

Penelitian terkait *Quizizz* telah dilakukan oleh Syifa Agestrina pada tahun 2020, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan agama islam. Dari hasil penelitian yang dilakukan ini menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran agama islam.

Wawancara bersama guru kelas IV SDN Petung 2 diperoleh hasil yaitu, Terdapat rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang terdapat dalam buku Tema di SD . Mata pelajaran ini dibutuhkan di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA menekankan pada pemahaman tentang lingkungan alam dan sekitarnya. Faktanya masih banyak siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran IPA sehingga berdampak kurang maksimal terhadap hasil belajarnya. Dan juga, guru belum pernah menerapkan *Blended Learning* dengan berbantuan situs aplikasi dalam proses pembelajaran, dikarenakan belum dapat mengoperasikan teknologi dengan baik. Guru juga belum pernah memanfaatkan aplikasi *Quizizz* pada proses pembelajaran, bahkan belum pernah mengetahui tentang aplikasi tersebut. Fasilitas teknologi komunikasi dan informasi yang dimiliki pihak SDN Petung 2 adalah 5 *laptop* dan 2 komputer. *Laptop* yang tersedia belum pernah dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran, melainkan untuk kepentingan lainnya, seperti administrasi sekolah, raport dan lain sebagainya. Koneksi internet di SDN Petung 2 juga didukung dengan adanya jaringan (*WiFi*) milik sekolah. Guru kelas IV tertarik untuk melakukan pembelajaran dengan *Blended Learning* dengan menggunakan jenis *Web Enhanced Course Model* . Berdasarkan masalah tersebut, dilakukanlah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Blended Learning* Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Sub tema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dipaparkan berdasarkan latar belakang penelitian ini yaitu adakah pengaruh penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dapat dipaparkan berdasarkan rumusan masalah penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat antara lain:

a. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian dapat menjadikan masukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menerapkan *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran atau tema lain dan dapat dijadikan evaluasi dalam melakukan perbaikan proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

b. Bagi Penulis

Hasil dari penelitian dapat dijadikan bekal untuk mengajar sebelum terjun langsung sebagai seorang guru yang profesional.

c. Bagi Peneliti Lain

Sebagai rujukan, bahan referensi dan sumber informasi dalam penelitian selanjutnya.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijabarkan tentang: (1) belajar dan pembelajaran; (2) pembelajaran Tematik; (3) *Blended Learning*; (4) aplikasi *Quizizz*; (5) hasil belajar; (6) penelitian yang relevan; (7) kerangka berpikir; dan (8) Hipotesis. Yang akan dipaparkan sebagai berikut.

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar ialah proses perubahan tingkah laku seluruhnya, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri didalam terjadinya interaksi dengan lingkungannya, (Hamid, 2020:8). Adapun Menurut (Astawa, 2018:6), Belajar ialah perubahan dalam kepribadian individu yang menyatakan dirinya sebagai suatu pola pribadi yang baru sebagai sebuah reaksi yang diwujudkan dalam bentuk kepandaian, kecakapan, sikap, kebiasaan ataupun pengertian. Sedangkan belajar ialah proses dari perubahan tingkah laku dari individu melalui sebuah interaksi dengan lingkungannya (Hamalik, 2017:37)

Berdasarkan pengertian tersebut, disimpulkan belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilaksanakan oleh individu guna mendapatkan pengetahuan baru yang dapat memungkinkan adanya perubahan perilaku dari individu tersebut dalam merasa, berpikir ataupun bertindak.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Menurut UU nomor 20 tahun 2003, pembelajaran merupakan proses yang didalamnya terjadi interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat 5 komponen dalam pembelajaran yaitu: (1) peserta didik, (2) pendidik/guru (3) interaksi, (4) sumber belajar, (5) lingkungan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran difokuskan pemahaman konsep materi dan keilmuan. Setelah menguasai konsep dan keilmuan, siswa dapat menerapkan dalam kegiatan

di kesehariannya. Hal ini sesuai dengan poin pembelajaran yang dinyatakan oleh UNESCO, selain terjadi "*learning to know*" (pembelajaran guna dapat tahu) harus juga terjadi "*learning to do*" (pembelajaran guna dapat berbuat) yang akan mengarah pada "*learning to be*" (pembelajaran guna dapat membangun sebuah jati diri yang kokoh) dan "*learning to live together*" (pembelajaran guna dapat hidup secara bersama).

Pembelajaran merupakan kegiatan yang mempunyai nilai edukatif dari proses interaksi guru dan siswa. Disebut edukatif, karena pembelajaran dilaksanakan guna mencapai tujuan yang dirumuskan sebelum berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Tujuan utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya perubahan yang lebih baik dari individu, baik itu perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap, (Kurniasari dkk, 2020:3).

Definisi pembelajaran lainnya yaitu kiat untuk menciptakan situasi dan kondisi agar siswa minat dan dapat belajar secara maksimal. Pembelajaran lebih memfokuskan agar siswa sebagai makhluk yang secara sadar dapat menafsirkan pentingnya belajar sebagai bentuk upaya untuk mencukupi kebutuhan dan upaya dalam beradaptasi dengan lingkungannya. Pada kegiatan pembelajaran, figur yang memiliki peran penting adalah pengajar. Adanya guru dimaksudkan agar dapat merangsang siswa dalam kegiatan pembelajaran agar mau dan mampu belajar secara optimal (Kuntjojo, 2020:3).

Berdasarkan definisi terkait pembelajaran tersebut, disimpulkan pembelajaran ialah kegiatan dari proses belajar untuk menciptakan perubahan perilaku siswa yang lebih positif. Pembelajaran juga memiliki tujuan membantu siswa memperoleh berbagai pengalaman berupa keterampilan, pengetahuan, nilai/norma yang berfungsi sebagai pengontrol perilaku siswa menjadi lebih baik dari segi kuantitas dan kualitasnya. Keberhasilan tujuan pendidikan di sekolah bergantung pada proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif. Pembelajaran bukan hanya semata-mata penyampaian materi yang sesuai dengan target dari kurikulum yang berlaku, akan tetapi harus memperhatikan kondisi dan kenyamanan siswa. Guru wajib mampu mendesain pembelajaran yang menarik minat belajar dari siswa dengan lebih inovatif saat menerapkan pendekatan dan

model pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan hasil belajar yang di capai siswa pun sesuai dengan rumusan tujuan.

2.2 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran diartikan sebagai upaya terencana yang dirancang untuk menciptakan kegiatan edukatif antara pendidik dan siswa. Interaksi yang terjadi akan mewujudkan komunikasi dua arah guna mencapai tujuan yang di tetapkan. Pembelajaran juga dimaknai sebagai suatu upaya yang dilakukan guru dengan membimbing siswa dalam melakukan kegiatan belajar, (Nerating, 2019). Pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu ke dalam bentuk tema yang meliputi integrasi pengetahuan, sikap, keterampilan serta kompetensi dasar mata pelajaran yang berkaitan (Handayani, 2019). Sedangkan menurut Mahardika (2019) tematik integratif merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran yang berkaitan ke bentuk tema. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan yaitu tematik integratif adalah suatu bentuk pembelajaran yang mengintegrasikan kompetensi dasar mata pelajaran yang di kemas dalam bentuk tematik terpadu.

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 mengenai kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) di kurikulum 2013 terdapat daftar tema dikelas IV pada semester genap yaitu tema 6, tema 7, tema 8, dan tema 9. Pada penelitian ini ini, akan meneliti mengenai penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pada subtema 1 yaitu keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Adapun pemetaan KD pada sub tema 1 yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Pemetaan KD Tema 7 Sub tema 1

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang ada di teks nonfiksi. 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke tulisan dengan bahasa sendiri
IPA	3.3 Mengidentifikasi macam gaya, diantaranya: gaya otot, listrik, magnet, gravitasi dan gesekan. 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, listrik, magnet, gravitasi dan gesekan.
IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
SBdP	3.2 Mengetahui tempo dan tinggi rendah nada. 4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada.
PPKn	1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman, sosial, suku bangsa dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan. 3.4 Mengidentifikasi bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Adapun pembelajaran pada sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku PB yang digunakan adalah PB 1 dan PB 2 dimana dalam PB 1 dan PB 2 tersebut muatan pelajaran yang terdapat di dalamnya ialah Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP.

Ilmu pengetahuan Alam adalah sebuah pembelajaran yang sangat penting diajarkan kepada siswa, karena melalui pembelajaran IPA siswa akan terbiasa memiliki sikap ilmiah untuk menghadapi dan menyelesaikan suatu permasalahan yang akan dihadapinya (Laksana, 2016). Ilmu Pengetahuan Alam ialah mata pelajaran mutlak untuk di pelajari dengan konteks bermakna (Agustiningsih, 2019) Tujuan dari pembelajaran IPA secara umum yaitu mengarah pada keterlibatan siswa secara aktif melalui pemberian pengalaman secara langsung (Wicaksono, et al., 2016). Trianto (2015) menyatakan ruang lingkup IPA mencakup alam semesta secara menyeluruh, benda-benda yang ada di permukaan bumi dan juga di dalam perut bumi serta diluar angkasa, baik yang dapat diamati dengan indra maupun tidak. (Wahyana, 2015) menjelaskan IPA sebagai suatu pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan penerapannya secara umum dibatasi pada pembelajaran mengenai gejala alam. Pembelajaran IPA disusun secara sistematis untuk menumbuhkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam bekerja, berpikir dan bersikap secara ilmiah (Widiantono & Harjono, 2017).

Dalam pembelajaran IPA ada banyak metode, model, ataupun strategi yang sesuai untuk di terapkan pada siswa Sekolah Dasar yang mana bisa menyesuaikan dengan situasi kehidupan nyata pada kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, siswa diberikan kesempatan dalam menggunakan beberapa alat-alat media belajar yang ada dilingkungan dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Menurut Hifni (2015:11) belajar IPA melatih siswa menjadi seorang saintis guna mencari penemuan baru terhadap sebuah fenomena alam. Ilmu merupakan pengetahuan ilmiah ,pengetahuan ilmiah adalah suatu pengetahuan yang didapatkan secara ilmiah, yang artinya diperoleh melalui metode ilmiah. Dalam hal ini sifat utama ada dua hal dari ilmu adalah objektif dan rasional. Rasional artinya logis, masuk akal dan mudah diterima oleh akal sehat. Objektif adalah setara objeknya, sesuai dengan kenyataan, atau sesuai dengan pengamatan.

Berdasarkan uraian diatas disampaikan bahwa IPA ialah ilmu pengetahuan yang mempelajari sebab dan akibat kejadian yang ada di alam. Pembelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada penugasan dan kumpulan fakta, konsep, prinsip serta proses penemuan yang dilakukan oleh siswa dibantu dengan guru, pengetahuan yang diperoleh melalui peran aktif siswa dalam menemukan serta Pembelajaran IPA diharapkan melatih serta membiasakan siswa dalam mengasah keterampilan berpikir dan proses yang dimilikinya serta berperilaku rasional

2.3 Blended Learning

2.3.1 Pengertian *Blended Learning*

Blended learning terdiri dari dua kata yang berasal dari bahasa inggris, yaitu *Blended* (campuran/kombinasi) dan *Learning* (pembelajaran). *Blended Learning* merupakan gabungan pembelajaran dengan media pembelajaran, model-model pembelajaran serta menggabungkan pembelajaran *online* dengan tatap muka, Wardini dkk (2018). Adapun Fitriyah (2018:116) yang mengemukakan , *Blended Learning* merupakan gabungan antara *blogging* dan *case learning* yang akan menghasilkan metode pembelajaran baru serta memberikan pengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Sementara itu, Lalima dan Dangwal, K.L (2017 :131) *Blended Learning* ialah suatu proses pembelajaran di kelas yang didukung TIK .

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, disimpulkan *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang dapat mengkombinasikan tatap muka dan virtual (dalam jaringan) dengan memanfaatkan media *online* yang dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran modern dan konvensional, sehingga *Blended Learning* terdapat perubahan dalam kegiatan pembelajaran dan siswa mendapatkan pengalaman belajar baru.

2.3.2 Karakteristik *Blended Learning*

Pendekatan *Blended Learning* menjadi alternatif bagi pengajar guna menumbuhkan minat belajar siswa yang menyukai teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, didukung dengan kemudahan akses internet

akan mempermudah proses pembelajaran baik diluar ataupun di dalam kelas. Menurut Husamah (2014:16), terdapat 4 karakteristik *Blended Learning*, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dengan kombinasi bermacam cara menyampaikan pesan/materi, cara dalam memberikan pembelajaran, serta media berbasis TIK secara bervariasi
- b. Sebagai suatu gabungan pembelajaran (*face to face*) atau tatap muka, belajar secara individual (mandiri), serta belajar secara *daring*.
- c. Pembelajaran dengan dukungan perpaduan efektif mulai penyampaian pesan/materi, cara mengajar serta cara pembelajaran.
- d. Pendidik serta wali sama-sama berperan penting, guru berperan fasilitator dan wali berperan pendukung.

2.3.3 Komponen dalam *Blended Learning*

Terdapat 3 komponen penunjang dalam pembelajaran *Blended Learning* yang harus diperhatikan oleh guru, yaitu (Husamah, 2014:41-43):

a. *Face to face*

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara langsung antara guru bersama siswa. Guru memberikan materi secara langsung dengan menggunakan media yang sesuai guna mencapai tujuan dari pembelajaran.

b. *E-learning*

Pelaksanaan *Blended Learning* tentunya membutuhkan *e-learning* berupa media *online* yang dapat digunakan saat pelaksanaan pembelajaran. Teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran.

c. *M-Learning*

M-learning bagian dari *e-learning* yang dimanfaatkan untuk mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan petunjuk guru kapanpun dan dimanapun. *M-learning* merupakan singkatan dari *mobile learning*, maknanya adalah pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat *mobile*. *Mobile* salah satu contoh media elektronik yang dapat di manfaatkan dalam pembelajaran. Sehingga *m-learning* dapat dikatakan sebagai bagian

dari *e-learning*. *M-learning* memberikan kesempatan berkolaborasi secara langsung serta berinteraksi secara informal dalam pembelajaran (Husamah, 2014;43).

2.3.4 Jenis – Jenis *Blended Learning*

Menurut Haughey (2018:6), terdapat 3 model pada pembelajaran *Blended Learning* yaitu :

- a. *Web Course Model*, dalam pembelajaran sepenuhnya melalui internet, pemberian materi, tukar pikiran melalui diskusi, tanya jawab, pemberian tugas ataupun ujian. Siswa sepenuhnya tidak melakukan pembelajaran tatap muka.
- b. *Web Centric Course Model* merupakan perpaduan belajar *online* dan tatap muka. Materi sebagian diakses dengan menggunakan jaringan internet, dan lainnya disampaikan secara langsung pada pertemuan tatap muka. Siswa diarahkan untuk menemukan sumber belajar dari situs yang relevan. Dalam kegiatan *face to face*, siswa lebih banyak melakukan diskusi terkait temuan materi dari internet.
- c. *Web Enhanced Course Model* adalah penggunaan koneksi agar kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas dapat meningkat. Guru dapat menyajikan materi secara langsung, ataupun melalui *web* yang menarik di kelas.

Web Enhanced Course Model adalah salah satu model *Blended Learning* yang digunakan penelitian ini, dimana guru dalam proses pembelajarannya dilakukan secara tatap muka dan dalam memberikan materi guru tidak hanya menggunakan buku melainkan memanfaatkan koneksi internet dalam memberikan materi dan beberapa pertanyaan dalam bentuk kuis yang dirancang menggunakan sebuah aplikasi yang menarik. Penggunaan internet dimaksudkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi-materi pembelajaran kepada siswa agar meningkatkan sebuah kualitas pembelajaran serta hasil belajar dari siswa.

2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Terdapat kekurangan dan kelebihan dari pendekatan pembelajaran *Blended Learning*. Kekurangan dan kelebihan dari *Blended Learning* antara lain sebagai berikut (Husamah, 2014: 35-37):

a. Kelebihan *Blended Learning*

- 1). Siswa lebih bebas mengkaji materi sendiri dengan adanya materi dapat diakses secara *online*.
- 2). Siswa berdiskusi dengan guru pada jam tatap muka maupun secara virtual.
- 3). Guru dapat mengontrol dengan baik kegiatan belajar yang dilaksanakan di luar kelas.
- 4). Siswa dapat membaca materi dan mengerjakan tugas sebelum pembelajaran dimulai.
- 5). Guru dapat memberikan materi tambahan secara *online*.
- 6). Pelaksanaan penilaian harian, pemberian tugas dan pemanfaatan hasil tes dapat dilakukan dengan efisien.

b. Kekurangan *Blended Learning*

- 1). Tidak semua siswa memiliki fasilitas yang sama.
- 2). Jika sarana dan prasarananya tidak mendukung akan sulit diterapkan.
- 3). Minimnya pengetahuan guru maupun siswa dalam menggunakan teknologi.

Adapun strategi yang dapat diterapkan untuk meminimalisir kelemahan *Blended Learning* di atas adalah memanfaatkan sarana dan prasarana dan juga fasilitas secara berkelompok.

2.3.6 Pelaksanaan *Blended Learning*

Terdapat 5 kunci dalam mengimplementasikan pembelajaran dengan menggunakan *Blended Learning* (Hendarita, 2018:5), yaitu sebagai berikut:

- a. *Live Event*, pelaksanaan kegiatan belajar secara langsung dalam tempat serta waktu yang sama.

- b. *Self-Paced Learning*, siswa dapat belajar mandiri tanpa batasan waktu dan tempat tertentu secara *online*.
- c. *Collaboration*, terjadinya kolaborasi guru dan siswa melalui *tool* komunikasi seperti *chatroom*, forum diskusi, dan sebagainya.
- d. *Assesment*, guru harus mampu merancang assesmen bersifat tes maupun non tes secara *online* dan *offline*.
- e. *Performance Support Materials*, materi ajar dirancang dalam bentuk digital sehingga siswa dapat mengakses secara *online* maupun *offline*.

2.4 Aplikasi Quizizz

2.4.1 Pengertian Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi edukasi berbasis permainan yang membuat latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019:33). *Quizizz* telah ada sejak tahun 2015, aplikasi ini bersifat *online* yang berarti dapat digunakan apabila terdapat jaringan internet. *Quizizz* terdiri dari materi pembelajaran, quis, game, dan diskusi. Menurut pendapat (Aini, 2019:2), *Quizizz* dapat dijelaskan sebagai sebuah *web tool* guna membuat ringkasan materi dan kuis interaktif di manfaatkan dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran dibuat dari aplikasi *Quizizz* bentuknya adalah sebagai multimedia interaktif. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, antar siswa dapat saling bersaing, sehingga motivasi belajar siswa dapat semakin meningkat untuk mengerjakan kuis dengan harapan mendapatkan skor kuis yang tinggi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Aini (2019:2) tentang *Quizizz*: “*Quizizz* dapat memungkinkan untuk membuat kuis yang berfungsi pada semua perangkat. Terlebih lagi aplikasi ini dapat mengakses penilaian yang sudah diselesaikan dalam kelas ataupun dirumah. Dengan akun gratis ini dapat mengetahui hasilnya. Guru dapat membuat akun dan menerbitkan tautan ke *Quizizz*. Siswa bekerja dengan kecepatan sendiri, menyelesaikan kuis dengan menggunakan perangkat seluler yang tersambung ke internet. Semakin cepat siswa merespon, maka semakin banyak poin yang diperoleh.”.

Berdasarkan uraian di atas *Quizizz* merupakan aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran daring dengan memanfaatkan fitur pembelajaran yang dapat diisi dengan ringkasan materi serta kuis interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2.4.2 Langkah-langkah Penggunaan *Quizizz*

Menggunakan aplikasi *quizizz* memerlukan koneksi internet. Menurut Aini (2019:3), berikut adalah langkah-langkah penggunaan *quizizz*:

- a. Kunjungi website “*www.Quizizz.com*”
- b. Jika belum memiliki akun, tekan *sign up* sebagai *teacher*. Apabila telah memiliki akun, klik *log in*.
- c. Masukkan *e-mail* dan *password* atau masuk dengan akun *google* yang dimiliki.
- d. Setelah tampilan akun *Quizizz* muncul, pilih fitur “pelajaran”.
- e. Tuliskan judul atau tema pelajaran yang akan dibuat pada kolom yang tersedia, lalu sesuaikan dengan jenis mata pelajaran yang relevan sebagai subyek.
- f. Buatlah ringkasan materi yang menarik dengan *slide* yang disediakan pada halaman “pelajaran *Quizizz*” dengan memanfaatkan fitur gambar, audio dan video.
- g. Setelah ringkasan materi selesai dibuat, tambahkan kuis interaktif dengan klik ikon “*add*”.
- h. Tulislah beberapa pertanyaan, alternatif jawaban serta pilihan jawaban yang benar.
- i. Set waktu untuk mengerjakan kuis yang tersedia.
- j. Jika materi dan kuis telah selesai dibuat, klik ikon “menerbitkan” untuk membagikan kepada siswa.
- k. Pilih bahasa yang akan digunakan, pilih kelas, kemudian tentukan aturan pilihan untuk tautan pelajaran (*privasi/publik*), lalu klik ikon *publish*.
- l. Tentukan batasan waktu pelajaran, dan sesuaikan pengaturan kelas.

m. Dapatkan kode *Quizizz* dan berikan kepada siswa, melalui akun *Quizizz* siswa dapat langsung mengakses materi pelajaran serta kuisnya.

Siswa dapat langsung melakukan pembelajaran dengan tautan atau kode yang diberikan guru sesuai dengan waktu yang diatur oleh guru. Tampilan materi yang menarik, terdapat iringan musik, dan papan peringkat yang muncul akan membuat minat belajar serta hasil belajar siswa tinggi.

2.5 Hasil Belajar

2.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dijadikan sebagai indikator mengenai nilai dari penggunaan metode pembelajaran pada suatu kondisi berbeda, (Mutrofin, 2017:112). Hasil pembelajaran merupakan kemampuan meretensi serta mentransfer informasi yang dapat diungkapkan kembali oleh pembelajaran setelah beberapa waktu tertentu. Hasil dari pembelajaran merupakan efek yang terjadi pada bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang dihasilkan oleh penggunaan suatu metode pembelajaran khusus atau karena adanya variabel atau faktor-faktor yang dapat diukur dengan menggunakan instrumen tertentu setelah terjadinya proses pembelajaran, (Mutrofin, 2017:114)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diperoleh kesimpulan, hasil belajar didapat setelah kegiatan pembelajaran yang dapat terlihat dari berbagai perubahan tingkah laku yang menyangkut 3 aspek hasil belajar untuk mencapai rumusan tujuan dari kegiatan pembelajaran. Mutrofin (2017:122) juga mengatakan bahwa variabel hasil pembelajaran berbasis taksonomi Bloom meliputi:

1. Hasil pembelajaran kognitif yang mencakup hasil pembelajaran kapasitas intelektual, pengetahuan, hasil pembelajaran proses kognitif dan keterampilan intelektual.
2. Hasil pembelajaran afektif meliputi minat, apresiasi, sikap, serta penyesuaian diri.
3. Hasil pembelajaran psikomotorik yang meliputi keterampilan motorik dan perseptual.

Penelitian ini fokus ranah yang dianalisa yaitu kognitif (pengetahuan) yang menekankan pada *high order thinking skills* , sedangkan untuk ranah afektif dan psikomotorik digunakan sebagai data pendukung hasil belajar.

2.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yang pertama (Faktor Internal) faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang kedua (Eksternal) dari luar atau faktor lingkungan . Sudjana, (2017:39) mengatakan hasil belajar siswa dipengaruhi lingkungan sebesar 30% serta 70% kemampuan siswa sendiri. Menurut (Avita, 2021: 195-196), faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu :

a. Faktor Internal

Faktor internal ialah suatu faktor yang berasal dari dalam diri dan dapat memberikan pengaruh pada hasil belajarnya yang meliputi :

- 1) Kesehatan, Kesehatan ini berpengaruh terhadap hasil belajar, dimana jika seseorang tidak sehat maka dapat menyebabkan kurang bergairahnya seseorang untuk belajar.
- 2) Intelegensi, jika individu memiliki intelegensi yang baik (IQ tinggi) akan mudah dalam melaksanakan belajar dan hasil di dapat baik.
- 3) Bakat, Bakat disini merupakan kemampuan yang dimiliki individu.
- 4) Motivasi dan minat , dua aspek yang memiliki pengaruh sangat besar pada hasil belajar.
- 5) Cara belajar, belajar tanpa memperhatikan ke empat faktor diatas dapat berakibat kurang memuaskan hasil belajar yang didapatkan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang berasal dari luar siswa yang memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. faktor ini yaitu :

- 1) Keluarga, Faktor ini memiliki peran yang besar dalam keberhasilan anak dalam belajarnya.
- 2) Sekolah, Faktor sekolah ini berada pada kualitas seorang guru, metode pembelajaran, fasilitas, kesesuaian kurikulum dan lainnya.

- 3) Masyarakat, Adapun jika berada dalam lingkungan yang berpendidikan maka dapat menjadi dorongan terhadap siswa lebih giat belajar dan hasil yang didapatkan memuaskan.
- 4) Lingkungan sekitar, Jika lingkungan sekitar nyaman maka dapat memberikan ketenangan saat belajar sehingga hasil yang di peroleh dapat maksimal.

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang telah dilakukan yaitu menggunakan model pembelajaran yang dilaksanakan Ricardina pada tahun 2019. Dalam penelitian tersebut, penerapan *Blended Learning* menggunakan *whatsapp*. Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui peningkatan berpikir kritis, peningkatan belajar, perbedaan kemandirian belajar, kemampuan berpikir kritis siswa serta hasil belajar siswa dengan kelas mendapatkan perlakuan melaksanakan pembelajaran dengan *Blended Learning* melalui *whatsapp* dengan kelas konvensional. Hasil penelitian menunjukkan presentase sebesar 53,57% untuk kemandirian belajar yang telah melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Blended Learning* melalui aplikasi *whatsapp* dan mengalami peningkatan sebesar 5,82. Peningkatan pun terjadi pada kemampuan berpikir kritis dengan kriteria sangat tinggi, yaitu sebesar 67,28. Begitu pula dengan hasil belajar, kemandirian belajar serta kemampuan berpikir kritis antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian selanjutnya oleh Nita Pungky Wibowo pada tahun 2019. Penelitian ini, tujuannya adalah mencari pengaruh penerapan model *Blended Learning* melalui *edmodo* terhadap keikutsertaan dan hasil belajar dari siswa pada materi ajar mata dan kacamata jenjang sekolah menengah atas. Desain penelitian *one group pretest posttest* dengan hasil penelitian yang diperoleh rata-rata nilai hasil *posttest* lebih tinggi dari *pretest*, sehingga dapat diketahui adanya perbedaan kemampuan hasil belajar siswa dari hasil *pretest posttest*.

Penelitian berikutnya yaitu oleh Ervina Anggraini pada tahun 2018. Dalam penelitian tersebut, tujuannya adalah untuk mencari adanya pengaruh pembelajaran *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom*

terhadap konsep matematis siswa sekolah menengah pertama. Metode penelitian yaitu *quasi eksperimen design posttest only control design*. Terdapat adanya perbedaan cukup signifikan antara hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol, dengan selisih nilai 0,056. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Blended Learning* dengan *google classroom* mempengaruhi pemahaman konsep matematis yang ditinjau dari hasil belajar siswa.

Adapun penelitian terkait pengaruh *Quizizz* terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh Sarah Amaliyah dan Lismawati pada pembelajaran Agama Islam disekolah menengah. Jenis penelitian kuantitatif ini dengan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan implementasi aplikasi *Quizizz* mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini di jelaskan dengan analisis data didapatkan SIG 2 (tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dan diperoleh t_{hitung} sebesar 8,296 yang lebih besar dari t_{tabel} 2,001. Dengan demikian, implementasi aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitan relevan tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa pendekatan pembelajaran *Blended Learning* berbantuan aplikasi memberikan peningkatan hasil belajar. Selain itu, penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar, sehingga perlu dilakukan penelitian dengan menerapkan *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* di siswa kelas IV di SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso.

Perbedaan uraian penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam implementasi *Blended Learning* dengan jenis *Web Enanced Course Model* . Penelitian terdahulu, implementasi *Blended Learning* berbantuan *whatsapp*, *google classroom* dan *edmodo*.

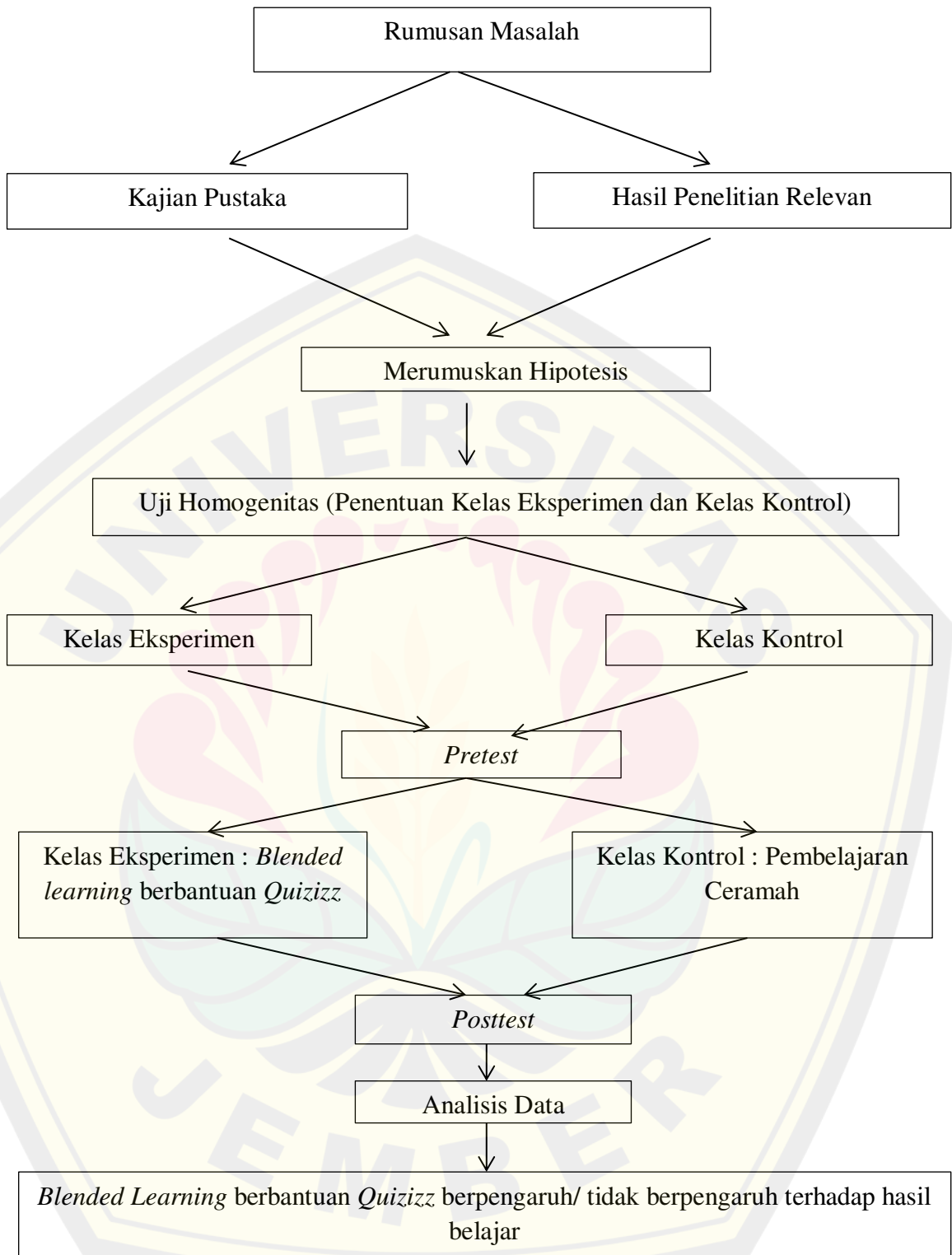
2.7 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan kegiatan-kegiatan individu untuk memperoleh perubahan perilaku baik dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Belajar merupakan proses dari pembelajaran. Pembelajaran didefinisikan sebagai perilaku kerja sama antara siswa dan guru sebagai bentuk upaya mencapai tujuan belajar

guna memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Di era revolusi industri ini 4.0 yang membawa dampak pesatnya perkembangan teknologi memberikan tantangan pada bidang pendidikan agar dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang guru pun telah ditegaskan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses yang menyatakan guru harus memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi dalam pembelajaran memberikan peran penting bagi guru dan siswa. Bagi guru, teknologi mempermudah penyampaian materi serta melakukan penilaian. Bagi siswa, teknologi mempermudah siswa mengakses sumber belajar. Pendekatan pembelajaran yang cocok diterapkan di era revolusi industri 4.0 berbasis teknologi adalah *Blended Learning*.

Blended learning ialah pembelajaran pembauran atau campuran antara pembelajaran tatap muka dan dalam jaringan. Penerapan *Blended Learning* bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta membuktikan bahwa dunia pendidikan juga berkembang pada abad 21 ini. Implementasi *Blended Learning* memerlukan bantuan teknologi serta fitur atau aplikasi yang dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Situs edukasi yang dapat di manfaatkan dalam pembelajaran *Blended Learning* adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan situs edukasi berbasis permainan yang di dalamnya terdapat fitur pelajaran (berupa *slide* ringkasan materi) dan kuis interaktif dengan tampilan lebih menarik. Implementasi *Blended Learning* melalui *Quizizz* bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian menggunakan 2 kelas ,yaitu kelas IV A dan IV B menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Masing-masing akan diberikan *pretest* pada awal pertemuan dengan soal yang sama. Berikutnya kegiatan pembelajaran akan berbeda, kelas eksperimen akan mendapatkan *treatment* berupa penerapan *Blended Learning* berbantuan *Quizizz*. Sedangkan pada kelas kontrol menerapkan pembelajaran (sesuai buku guru). Setiap kelas juga akan melaksanakan *posttest* di akhir pembelajaran. Hasil selisih *posttes* dan *pretest* dari setiap kelas akan dianalisis untuk mencari terdapat pengaruh atau tidak penggunaan *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar, dapat dilihat gambar berikut :



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikiran

2.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Adanya pengaruh penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku”. Di ajukannya hipotesis tersebut karena akan melihat terdapat pengaruh atau tidaknya suatu perlakuan dengan menggunakan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini dipaparkan tentang: (1) rancangan dan jenis penelitian; (2) tempat, waktu dan subjek penelitian; (3) definisi operasional; (4) metode pengumpulan data; (5) uji instrumen penelitian; (6) teknik analisis data; dan (7) prosedur penelitian.

3.1 Rancangan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Dipilihnya pendekatan kuantitatif adalah untuk mengukur data hasil belajar siswa berupa nilai dalam bentuk angka.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi* eksperimen. Tujuan penelitian eksperimen adalah untuk mencari ada atau tidaknya pengaruh suatu perlakuan terhadap perubahan kondisi tertentu (Masyhud, 2016:138). Cara melakukan penelitian eksperimen yaitu dengan membandingkan satu atau lebih variabel kontrol (tidak diberi perlakuan) dengan satu atau lebih variabel eksperimen (diberi perlakuan). Definisi lain penelitian eksperimen yaitu suatu metode untuk mengetahui *treatment* tertentu terhadap hal lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2016:72).

Desain yang digunakan yaitu *quasi eksperimental* dengan pola *Non Equivalent Control Group*. Kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan dengan uji homogenitas Masing-masing dari kelas diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan siswa sebelum memperoleh materi. Berikutnya, kelompok eksperimen mendapat perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan *blended learning* berbantuan *Quizizz*, sedangkan kelompok kontrol tidak memperoleh perlakuan. Selanjutnya, kelas kontrol dan kelas eksperimen akan di berikan *posttest* untuk mengukur kemampuan sesudah memperoleh materi dan perlakuan.

Adapun pola *Non Equivalent Control Group* sebagai berikut:

E: O ₁	X	O ₂
C: O ₁		O ₂

Gambar 3. 1 Desain *Non Equivalent Control Group*

3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Pelaksanaan pada penelitian di SDN Petung 2 yang berada di Kecamatan Curahdami, Kabupaten Bondowoso pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Adapun alasan dilakukannya penelitian di SDN Petung 2 adalah : (1) adanya rekomendasi dari pihak SDN Petung 2 sebagai tempat penelitian; (2) terjangkau oleh peneliti, baik dari segi lokasi, kondisi, dan dana; (3) guru kelas IV belum pernah menerapkan *Blended Learning* berbantuan *Quizizz*, dan guru hanya menerapkan pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) berdasarkan buku guru; (4) pihak sekolah memiliki fasilitas internet yang memadai; dan (5) pihak sekolah juga mempunyai beberapa fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan guna pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Petung 2, kelas IV A dan kelas IV B dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa disetiap kelasnya. Untuk menentukan pembagian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dilakukannya uji homogenitas. Tujuan dilakukannya uji homogenitas adalah mencari tahu apakah kelas yang akan dijadikan subyek penelitian memiliki kemampuan yang homogen (sama) atau tidak. Data uji homogenitas menggunakan rata-rata Penilaian Tengah Semester (PTS) siswa. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene* dengan bantuan SPSS versi 25. Cara menafsirkan uji *Levene* yaitu apabila nilai *Levene Statistic* > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variansi data adalah homogen. Setelah variansi data homogen, teknik dalam penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu dengan teknik undian. Pada kelas Eksperimen dilakukannya pembelajaran dengan menerapkan *Blended Learning* berbantuan *Quizizz*, Sedangkan kelas kontrol dilakukan pembelajaran seperti biasanya.

Tabel 3. 1 Hasil Uji Homogenitas

Test Of Homogeneity of Variances

		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
NILAI HASIL BELAJAR	<i>Based on Mean</i>	3.745	1	37	.061
	<i>Based on Median</i>	.866	1	37	.358
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.866	1	31.409	.359
	<i>Based on trimmed mean</i>	2.386	1	37	.131

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas, terlihat bahwa kedua kelas memiliki nilai signifikan sebesar 0,061 yaitu lebih besar dari 0,05 ($0,061 > 0,05$), maka kedua kelas dapat dikatakan homogen.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari adanya kesalah pahaman dalam penafsiran yang ada ditulisan ini. Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi :

3.3.1 *Blended learning* berbantuan *quizizz*

Blended Learning yang akan diterapkan ialah *web enhanced course*, dimana koneksi internet (pembelajaran daring) dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru terlebih dahulu menyusun ringkasan materi dan kuis di situs *Quizizz*. Pada kegiatan pembelajaran inti, guru menyampaikan materi secara langsung, kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi lanjutan sekaligus kuis melalui situs *Quizizz*. Pada kegiatan penutup, guru juga memberikan ringkasan materi pertemuan berikutnya yang disertai dengan pekerjaan rumah melalui situs/aplikasi *Quizizz*. Siswa dapat mempelajarinya dirumah menggunakan *smartphone* masing-masing.

3.3.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah data berupa angka atau nilai yang didapat siswa selama kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5).

3.4 Metode Pengumpulan Data

3.4.1 Wawancara

Wawancara dilakukan sebelum proses penelitian dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran dan fasilitas yang dimiliki oleh pihak sekolah. Narasumber dari kegiatan wawancara yaitu guru kelas IV A dan IV B SDN Petung 2. Sebelum kegiatan wawancara dilaksanakan, peneliti menyusun daftar pertanyaan terlebih dahulu untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

3.4.2 Dokumen

Dokumen yang digunakan adalah rata-rata nilai PTS siswa kelas IV A dan IV B untuk uji homogenitas serta data nama siswa untuk mengetahui jumlah siswa kelas IV A dan IV B di SDN Petung 2.

3.4.3 Tes

Tes ialah kumpulan pertanyaan ataupun latihan soal yang digunakan sebagai alat ukur potensi individu, contohnya yang berhubungan dengan pemahaman, pengetahuan, keterampilan, sikap dan hasil belajar, intelegensi IQ, kepribadian, minat, bakat, dan potensi lainnya yang dimiliki oleh individu ataupun kelompok (Masyhud, 2016:212). Dengan menggunakan tes dapat membantu peneliti memperoleh data hasil belajar siswa. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* (sebelum pemberian materi pembelajaran) dan *posttest* (setelah pemberian materi pembelajaran). Bentuk tes berupa pilihan ganda 20 soal. Instrumen tes yang akan digunakan telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Untuk mendapatkan informasi terkait ada tidaknya pengaruh dari penggunaan

Blended Learning berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa di SDN petung 2, hasil tes yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis.

3.5 Uji Instrumen Penelitian

3.5.1 Uji Validitas Instrumen

Menurut Sudjana (2016), Validitas instrumen berkaitan dengan ketetapan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai, sehingga melakukan penilaian pada apa yang seharusnya dinilai. Uji validitas instrumen tes bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya tiap butir soal yang akan digunakan pada *pretest* dan *posttest* sebanyak 25 butir soal yang sebelumnya divalidasi terlebih dahulu oleh validator.

Validator instrumen tes ini yaitu guru kelas IV SDN Petung 2 dan salah satu Dosen PGSD Universitas Jember. Data kelayakan soal diperoleh dengan skor dari validator dengan rentang skor 1-5, kemudian skor tersebut akan diubah menjadi skala 100 dengan rumus, (Masyhud, 2021) :

$$Valpro = \frac{Srt}{Smt} \times 100\%$$

Keterangan :

Valpro = Validitas Instrumen

Srt = Skor nilai tercapai

Smt = Skor maksimal yang dapat tercapai

Hasil analisis validitas instrumen disesuaikan dengan kriteria validitas instrumen pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 2 Kriteria Hasil Validasi Instrumen oleh Validator

Kriteria Skor	Kategori Kelayakan Instrumen
$80 < Valpro \leq 100$	Sangat Layak
$60 < Valpro \leq 80$	Layak
$40 < Valpro \leq 60$	Cukup Layak
$20 < Valpro \leq 40$	Kurang Layak
$0 < Valpro \leq 20$	Sangat Kurang Layak

Diadaptasi dari: Masyhud (2021)

Adapun data hasil analisis validasi instrumen oleh kedua validator, terdapat di tabel 3.3 berikut :

Tabel 3. 3 Analisis Validasi Instrumen

Nomor Pernyataan	Skor Validator	Skor Validator	Skor Rata- rata
	1	2	
1	5	4	4,5
2	4	4	4
3	4	4	4
4	5	4	4,5
5	4	5	4,5
6	4	5	4,5
7	5	4	4,5
8	4	5	4,5
9	5	4	4,5
10	5	5	5
11	4	5	4,5
Total	49	49	49

Langkah selanjutnya yaitu menghitung nilai kelayakan dari instrumen tes dengan rumus berikut :

$$Valpro = \frac{Srt}{Smt} \times 100\%$$

$$Valpro = \frac{49}{55} \times 100\%$$

$$Valpro = 89$$

Adapun nilai kelayakan instrumen diperoleh yaitu 89 dan instrumen tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan data tersebut maka instrumen tes yang telah dibuat dapat di uji cobakan. Uji instrumen tes dilakukan di kelas IV SDN Dabasah 4 Bondowoso. Penskoran tes dilakukan dengan ketentuan skor soal benar 1 dan skor soal salah 0. Kemudian data tersebut dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Instrumen dikatakan valid jika nilai $r\text{-tabel} \geq r\text{-hitung}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Berikut rangkuman hasil uji validitas instrumen tes pada tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Analisis Validitas Instrumen

Butir Soal	r hitung	r tabel 5%	Instrumen
1	0,403	0,396	VALID
2	0,447	0,396	VALID
3	0,503	0,396	VALID
4	0,446	0,396	VALID
5	0,443	0,396	VALID
6	0,561	0,396	VALID
7	0,480	0,396	VALID
8	0,567	0,396	VALID
9	0,515	0,396	VALID
10	0,494	0,396	VALID
11	0,428	0,396	VALID
12	0,462	0,396	VALID
13	-0,242	0,396	TIDAK VALID
14	0,411	0,396	VALID
15	0,442	0,396	VALID
16	0,396	0,396	VALID
17	-0,014	0,396	TIDAK VALID
18	0,446	0,396	VALID
19	0,446	0,396	VALID
20	0,497	0,396	VALID
21	-0,157	0,396	TIDAK VALID
22	0,078	0,396	TIDAK VALID
23	0,518	0,396	VALID
24	0,517	0,396	VALID
25	-0,134	0,396	TIDAK VALID

Berdasarkan data tersebut, diketahui dari 25 soal yang diuji 5 soal tidak valid, hingga diperoleh 20 soal saja yang valid.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2016:121), Instrumen dikatakan reliabel, jika data terdapat kesamaan pada waktu yang berbeda. Sedangkan menurut Masyhud (2016:301), instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen memiliki konsistensi internal dan eksternal. Konsistensi internal maksudnya adalah konsistensi sama walaupun dilaksanakan berkali-kali. Konsistensi eksternal maksudnya adalah hasil pengumpulan data dan instrumen yang diujikan hasilnya sama dengan setara lainnya. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* berbantuan SPSS versi 25. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada gambar 3.5.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,977	20

Gambar 3. 2 Hasil Uji Reliabilitas

Setelah melakukan perhitungan reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 25, kemudian dilakukan penafsiran menggunakan tabel 3.6 berikut

Tabel 3. 5 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
$0,00 < R_{11} \leq 0,79$	Tidak Reliabel
$0,79 < R_{11} \leq 0,84$	Reliabilitas Cukup
$0,84 < R_{11} \leq 0,89$	Reliabilitas Tinggi
$0,89 < R_{11} \leq 1,00$	Reliabilitas Sangat Tinggi

Diadaptasi dari : Masyhud (2021)

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* di peroleh hasil 0,977 , sehingga dapat dilihat pada tabel di atas dapat dikatakan kategori Reliabel sangat tinggi.

3.6 Teknis Analisis Data

Untuk mengetahui hasil penelitian terkait ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *blended learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dapat diketahui dengan teknik analisis statistik *t-test* sampel terpisah dengan bantuan aplikasi SPSS. Adapun dapat menggunakan rumus sebagai berikut , (Masyhud, 2021) :

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N(N - 1)}}$$

Keterangan :

M_1 = nilai rata-rata kelompok eksperimen (X_1)

M_2 = nilai rata-rata kelompok kontrol (X_2)

- x_1 = deviasi setiap x_1 dan rata-rata x_1
 x_2 = deviasi setiap x_2 dan rata-rata x_2
 N = banyaknya subjek/ sampel penelitian

Setelah memperoleh hasil uji-t, perlu dilanjutkan dengan uji keefektifan untuk mengetahui tingkat pencapaian keefektifan masing-masing kelompok. Rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut, (Masyhud :2021):

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

Keterangan :

- ER = Tingkat keefektifan relatif kelompok eksperimen dibanding dengan perlakuan kelompok kontrol
 MX_1 = rata-rata nilai kelompok eksperimen
 MX_2 = rata-rata nilai kelompok kontrol

Selanjutnya dilakukan penafsiran Uji Keefektifan Relatif yang dapat dilihat tabel dibawah ini

Tabel 3. 6 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
$80\% < ER \leq 100\%$	Keefektifan Sangat Tinggi
$60\% < ER \leq 80\%$	Keefektifan Tinggi
$40\% < ER \leq 60\%$	Keefektifan Sedang
$20\% < ER \leq 40\%$	Keefektifan Rendah
$0\% < ER \leq 20\%$	Keefektifan Sangat Rendah

Diadaptasi dari : Masyhud (2021)

Pada penelitian ini terdapat rumusan hipotesis dan uji hipotesis, yaitu :

a. Hipotesis

H_a : Adanya pengaruh dari penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

H_0 : Tidak adanya pengaruh dari penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

b. Pengujian Hipotesis

1. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

3.7 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku, langkah-langkahnya sebagai berikut :

a. Tahap Persiapan

- 1) Melakukan wawancara dengan guru terkait penerapan *Blended Learning* berbantuan *Quizizz*.
- 2) Merumuskan masalah dan mengajukan judul penelitian.
- 3) Menyusun proposal penelitian dan melakukan kajian pustaka.
- 4) Menentukan subyek penelitian dengan uji homogenitas.
- 5) Penyusunan kisi-kisi instrumen tes.
- 6) Uji validitas serta reliabilitas instrumen tes.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Menyusun rencana pembelajaran.
- 2) Memberikan soal *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran berlangsung.
- 3) Melakukan pembelajaran *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol.
- 4) Diberikannya *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen saat setelah kegiatan pembelajaran.

c. Tahap Akhir

- 1) Menganalisis data menggunakan teknik uji-t dan uji keefektifan relatif.
- 2) Melakukan uji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan.
- 3) Merancang pembahasan hasil dan kesimpulan dari penelitian.
- 4) Menyusun laporan penelitian.



BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai: (1) gambaran umum penelitian ; (2) hasil analisis data penelitian ; (3) uji keefektifan relatif; dan (4) pembahasan.

4.1 Gambaran Umum Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Petung 2 Kecamatan Curahdami pada semester genap 2021/2022. Penelitian dilakukan selama 2 minggu yang dimulai tanggal 7 Februari 2022 – 19 Februari 2022. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan secara tatap muka, dimana dalam proses pembelajarannya menggunakan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* pada salah satu kelas 4. Tujuan penelitian ini untuk melihat ada pengaruh atau tidak pada hasil belajar yang menggunakan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* pada sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

4.2 Hasil Analisis Data Penelitian

Analisis data dilakukan untuk menjawab suatu rumusan masalah dari penelitian ini. Data yang di analisis ialah selisih *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji-t. Uji-t dilakukan di masing-masing kelas guna membandingkan hasil belajar sebelum dan setelah dilakukannya perlakuan dengan menggunakan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* di kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol juga dihitung perbandingan hasil belajar meskipun tidak mendapatkan suatu perlakuan.

4.2.1 Uji-t sampel terpisah

Pada penelitian ini menggunakan analisis uji-t sampel terpisah yaitu *independent sampel t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz*. Uji-t dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Kriteria uji-t yang digunakan yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis nihil (H_0) di tolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Nilai

t_{tabel} yang digunakan yaitu pada tingkat signifikan 0,05 . Hasil Perhitungan analisis data uji-t dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Selisih Pretest dan Posttest	Kelas A	20	19,5000	3,59092	0,80296
	Kelas B	20	9,0000	3,83886	0,85840

Independent Samples Test										
t-test for Equality of Means										
Levene's Test for Equality of Variances										
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Selisih Pretest dan Posttest	Equal variances assumed	0,545	0,465	8,933	38	0,000	10,50000	1,17541	8,12052	12,87948
	Equal variances not assumed			8,933	37,832	0,000	10,50000	1,17541	8,12017	12,87983

Gambar 4. 1 Hasil Analisis Data Uji-t

Hasil hitung uji-t menggunakan SPSS versi 25 di dapat rata-rata selisih *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen (M_x) sebesar 19,5 dan pada kelompok kontrol (M_y) sebesar 9,0. Hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai t_{hitung} 8,933. Hasil tersebut kemudian di konsultasikan dengan t_{tabel} , diketahui $df=38$ pada taraf signifikan 5% sehingga diperoleh nilai $t_{\text{tabel}}= 2,204$. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $8,933 \geq 2,024$.

4.2.2 Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis pengaruh dari penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz*, t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% melalui ketentuan berikut :

- Jika $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- Jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Data hitung dari uji statistik didapat $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ yaitu $8,933 \geq 2,024$, sehingga diketahui bahwa terdapat adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa dari kelas yang melakukan pembelajaran dengan *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* dibanding kelas yang melakukan pembelajaran seperti biasa. Sehingga

disimpulkan, H_a yang menyatakan adanya pengaruh dari penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku diterima dan H_0 yang menyatakan tidak adanya pengaruh dari penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku di tolak.

4.2.3 Uji Keefektifan Relatif

Penghitungan uji keefektifan bertujuan untuk mengukur tingkat keefektifan suatu perlakuan dibanding dengan perlakuan lainnya terhadap suatu kelompok yang dilihat dari hasil belajar siswa. Penghitungan uji keefektifan ini dilakukan setelah uji hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh dari suatu perlakuan.

$$ER = \frac{MX_1 - MX_2}{\left(\frac{MX^2 + MX^1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{19,5 - 9,0}{\left(\frac{9,0 + 19,5}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{10,5}{\left(\frac{28,5}{2}\right)} \times 100\%$$

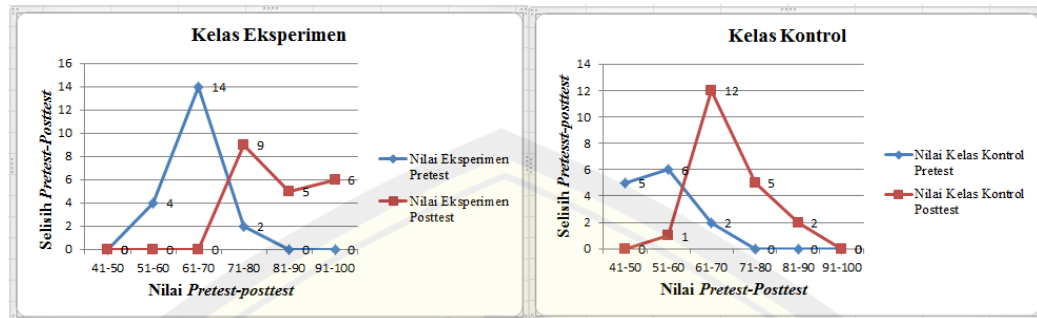
$$ER = \frac{10,5}{14,25} \times 100\%$$

$$ER = 73,6\%$$

Hasil dari penghitungan uji keefektifan diperoleh sebesar 73,6% dengan kategori Keefektifan Tinggi. Disimpulkan capaian dari hasil belajar siswa yang menggunakan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* yang menunjukkan 73,6% lebih efektif apabila dibanding dengan kelas yang tidak diberikan *treatment* atau kelas kontrol. Adapun 26,4 % merupakan faktor lain yang mempengaruhi keefektifan yaitu dari penjelasan guru serta penggunaan buku dalam proses pembelajarannya.

4.2.4 Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Adapun hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan data nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 4. 2 Grafik Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

4.3 Pembahasan

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian eksperimental dengan tujuan mencari ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Petung 2 dengan menerapkan *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* di kelas eksperimen dan pembelajaran SCL di kelas kontrol, Penerapan model *Blended Learning* dengan bantuan aplikasi *Quizizz* bertujuan untuk menciptakan suasana belajar sambil bermain, Hingga dapat memberikan pengalaman belajar yang baru untuk siswa.

Tujuan pelaksanaan penelitian ini yaitu mengkaji perbedaan hasil belajar dengan menerapkan *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* dan pembelajaran secara SGD (*Small Group Discussion*). Sebelum melaksanakan penelitian, langkah pertama melakukan uji homogenitas guna mengetahui tingkat perbedaan kemampuan dari kedua kelas yang menjadi subyek penelitian yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Data yang digunakan pada uji homogenitas yaitu data penilaian tengah semester (PTS) dengan menggunakan SPSS versi 25. Hasil uji homogenitas dari kedua kelas di peroleh Sig 0,61 pada taraf 5% , sehingga dapat di ketahui Sig 0,61 lebih besar dari 0,05 (5%). Dengan begitu diketahui kedua kelas dinyatakan homogen. Langkah berikutnya untuk memilah kelas eksperimen dan kelas kontrol perlu dilakukannya teknik undian. Hasil undian menunjukkan kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kelas

eksperimen mendapat *treatment* yaitu dengan diterapkannya model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz*, sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran seperti biasanya. Sebelum kegiatan penelitian dimulai, kedua kelas diberikan *pretest* bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Pada akhir penelitian ini kelas tersebut juga diberikan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah memperoleh materi.

Penelitian ini dilanjutkan dengan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen saat proses pembelajarannya guru terlebih dahulu mengajak siswa memahami materi melalui buku tematik yang dimiliki oleh siswa (*Offline*). Selanjutnya guru memberikan materi secara (*online*) kepada siswa melalui *Quizizz*. Siswa dapat mempelajari materi dan juga mengerjakan kuis *online* yang telah di susun oleh guru. Siswa sangat antusias dalam memahami materi dan juga menyelesaikan kuis *online* untuk memperoleh jawaban yang benar dan juga skor yang tinggi, sehingga siswa dapat belajar sekaligus bermain dan bersaing sehat dengan teman yang lainnya.

Tampilan materi pembelajaran yang menarik serta kuis yang interaktif yang dibuat oleh guru dengan menggunakan aplikasi *quizizz* ini siswa sangat antusias dan semangat saat belajar. Dukungan musik pengiring pada aplikasi *Quizizz* menambah ketertarikan siswa dalam kegiatan mengerjakan kuis. Pemberian materi dan kuis secara *online* menggunakan *laptop* ini merupakan sebuah pengalaman baru yang menyenangkan untuk siswa saat mengikuti pembelajaran dalam kelas.

Pembelajaran di kelas kontrol dilakukan sesuai RPP yang di buat. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan memberitahukan tujuan dari pembelajaran serta memberikan motivasi belajar kepada siswa, menyampaikan materi secara langsung kepada siswa, melakukan tanya jawab, serta mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi dengan teman kelompok kecil terkait materi pembelajaran. Siswa mengerjakan soal secara individu dan juga secara berkelompok. Selanjutnya, setiap perwakilan kelompok membacakan hasil pekerjaannya. Guru mengapresiasi siswa yang sudah berusaha mengembangkan

potensi diri secara baik, mengikuti pembelajaran dengan baik serta memaksimalkan rasa percaya diri siswa.

Pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan 4 kali pertemuan. Sebelumnya, telah dilakukan *pretest* guna mengukur kemampuan awal siswa sebelum pemberian materi pembelajaran. Adapun untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah memperoleh materi pembelajaran dengan *treatment* yang berbeda yaitu diberikannya *posttest* kepada siswa. Instrumen *posttest* yang digunakan sama dengan instrumen *pretest*. Untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui dengan menganalisis data skor hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbedaan hasil belajar disebabkan adanya *treatment* kelas eksperimen dan kontrol, dimana kelas eksperimen melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran seperti biasanya. Pembelajaran menerapkan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* menciptakan pengalaman baru bagi siswa yang memungkinkan siswa memperoleh materi tidak hanya dari buku saja melainkan siswa juga mendapatkan materi dan soal-soal latihan secara *online*.

Hasil analisis data nilai selisih hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus uji-t menggunakan bantuan SPSS versi 25 menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 8,933$. Hasil tersebut kemudian dimasukkan dengan t_{tabel} , diketahui $df = 38$ pada taraf signifikan 5% sehingga di dapat nilai $t_{tabel} = 2,024$. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,933 \geq 2,024$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada sub tema 1 Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

Keefektifan pengaruh dari penerapan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso dapat diketahui dengan melakukan uji keefektifan relatif (ER). Hasil penghitungan rumus ER diperoleh 73,6 % dimana termasuk dalam kategori

Keefektifan Tinggi. Kesimpulannya adalah penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* lebih efektif 73,6 % dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan seperti biasa pada sub tema 1 yang di ajarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun 26,4 % didukung dengan faktor lainnya yaitu penjelasan materi dari guru dan juga penggunaan buku ajar pada proses pembelajarannya

Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya ialah faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor fisiologis yang meliputi kondisi fisik siswa dan faktor psikologi yang meliputi kecerdasan, minat, perhatian serta daya nalar siswa. faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu keadaan lingkungan serta sarana pendukung pembelajaran. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada penelitian ini merupakan minat dari siswa, perhatian dan kebiasaan belajar serta kondisi fisik serta kesehatan. Minat belajar ialah rasa ketertarikan dan keinginan seseorang untuk belajar tanpa adanya dorongan. Dengan tumbuhnya minat belajar yang tinggi pada siswa, maka perhatian siswa akan terfokus pada berlangsungnya suatu kegiatan pembelajaran yang akan menciptakan kebiasaan belajar yang baik. Faktor-faktor tersebut tidak akan berpengaruh secara signifikan jika kondisi kesehatan siswa sedang tidak baik. Oleh sebab itu, kondisi fisik siswa juga bagian faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar dari siswa.

Faktor luar (eksternal) yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diantaranya keadaan keluarga, perhatian orang tua, penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* . Perhatian orang tua sangat dibutuhkan untuk mendukung keberhasilan siswa dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran faktor eksternal. lainnya yaitu penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* dimana salah satu faktor ini siswa memperoleh pengalaman baru dan menarik perhatian siswa untuk lebih semangat lagi dalam belajar. Analisis dari keseluruhan tersebut, disimpulkan terdapat pengaruh dari penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso.

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini akan dijabarkan terkait (1) kesimpulan dan (2) saran.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah dijabarkan pada bab 4, diperoleh kesimpulan yaitu : Ada pengaruh dari penggunaan model *Blended Learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada sub tema keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku. Hasil hitung keefektifan relatif sebesar 73,6% yang termasuk dalam kategori keefektifan tinggi, adapun 26,4 % didukung dengan faktor lainnya yaitu penjelasan materi dari guru dan juga penggunaan buku ajar pada proses pembelajarannya. Adapun hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan juga eksternal.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, adapun saran yang dapat diberikan yaitu :

a. Bagi Guru

Model *Blended Learning* berbantuan *Quizizz* ini menjadi pilihan model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dikelas, sehingga dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk memberikan materi dalam proses pembelajaran. Guru dalam menerapkan model *Blended Learning* pastikan koneksi internet terhubung dengan baik. Begitupun penggunaan aplikasi *Quizizz*, dalam pemberian materi di berikan beberapa macam muatan pelajaran serta soal-soal quis yang diberikan tidak hanya pilhan ganda tetapi bisa dengan berbagai macam bentuk soal

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber referensi dalam mengembangkan penelitian berikutnya. Adapun dalam penelitian ini yang belum terselesaikan adalah penambahan video pada materi ajar di *quizizz* pada saat proses pembelajaran. Perlunya dilakukan penelitian yang lebih

lanjut terhadap hasil belajar siswa agar mendapatkan suatu pengalaman baru, Tidak hanya menggunakan model *Blended Learning* dengan berbantuan *Quizizz* saja melainkan dapat dilakukan dengan pemberian model pembelajaran yang terbaru ataupun bentuk aplikasi yang terbaru serta penambahan materi-materi baik dalam bentuk video, audio ataupun yang lainnya guna menunjang hasil belajar yang meningkat dan lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih. (2019). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Sifat-Sifat Cahaya melalui Strategi Pembelajaran Penemuan (Discovery) Siswa Kelas V A SDN Karangharjo 02 Silo jember. *Ilmiah Mahasiswa*, 1-5.
- Aini, Y. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25):, 1-6.
- Alhamid. (2020). *Resume: Instrumen Pengumpulan Data*. Data 1-9.
- Anggraini, E. (2018). *Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Clasroom Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 9 Bandar Lampung*. Hal: 62-68. Bandar Lampung.
- Astawa. I, N. (2016). Teori-teori Dalam Dunia Pendidikan Modern. *Jurnal Penjaminan Mutu*, Hal: 67-81.
- Drs.Muhammaad Faturrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Elmeida, I. &. (2017). Pengaruh Metode *Blended Learning* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Kebidanan Poltekkes Tanjungkarang. *Jurnal Keperawatan*, XIII(1), 25-41.
- Fitriyah, C. (2018). Model Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Melalui Media Whatsapp Dalam Menumbuhkan Critical Thunking Pada Siswa SD. *Proseding FKIP Universitas Jember*, Hal:115-120.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, P. (2019). *Keefektifan Project BVased Learning (PjBL) Bermuatan Etnosains Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa SD*.
- Hendarita. (2018). *Model Pembelajaran Blended Learning dengan Media Blog*. Jakarta: Kemendikbud.

- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jaya.
- Hutama, F. (2015). Pengaruh Model PBL Melalui Pendekatan CTL Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Purwodadi 1 Kecamatan Blimbing Kota Malang Pada Mata Pelajaran IPS . *Jurnal Pendidikan Dasa*, 4(2), Hsl:83-102.
- Lalima dan Dangwal, K. (2017). *Universal Journal Of Educational Research*. DOI :10.13189/ujer2017.050116,5(1), Hal:129-136.
- Mahardika, E. (2019). Pengaruh Metode Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Tema Indahya Keragaman Negeriku Pada Siswa Kelas IV di SD MUhammadiyah 1 Jember. 5-24.
- Masyhud, M. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* . Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Muthrofin. (2017). *Hasil Pembelajaran: Teori dan Pengukurannya*. Jember: laksBang PRESSindo.
- Nerating.P.W. (2019). *Pengaruh Model pembelajaran blended learning menggunakan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa pada pokok bahasan mata dan kacamata untuk siswa kelas XI MIPA SMAN 1 NGEMPLAK*.
- Permendikbud. (2018). Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pembelajaran pada Kurikulum 2013 pad Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *JDIH Kemendikbud,2025*, 1-527.
- Purba, L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12,1, Hal:29-39.
- Sintawati, M. (2019). Pentingnya Technological Pedaggical Content Knowledge (TPaCK) Guru di Era Revolusi 4.0. *jurnal Seminar Nasional PPDN*, Hal:412-422.
- Sudjana, N. (2017). *Dasar-DasarProses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. (t.thn.). Jakarta: Sistem Pendidikan Nasional.

Wardini. (2018). Daya Tarik Belajar di Era 21 dengan *Blended Learning*. JKTP, Volume 1-2.

Widyaningsih, O. (2019). Pengembangan Model *Blended Learning* Untuk Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Hal:134-156.



LAMPIRAN

Lampiran A. Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Sumber Data	Metodologi Penelitian
Pengaruh Penggunaan Model <i>Blended Learning</i> Berbantuan <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku	Adakah pengaruh dari penggunaan model <i>Blended Learning</i> berbantuan <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso subtema 1 keragaman suku bangsa di negeriku?	Variabel Bebas : <i>Blended Learning</i> berbantuan <i>Quizizz</i> Variabel Terikat : Hasil belajar siswa kelas IV	1. Penggunaan <i>Blended Learning</i> menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> pada kegiatan pembelajaran inti. 2. Penekanan hasil belajar siswa	1. Responden penelitian : Siswa kelas IV 2. Informan: Guru kelas IV 3. Dokumen 4. Referensi	1. Jenis penelitian: Penelitian <i>Quasi</i> Eksperimen dengan desain <i>quasi eksperimental</i> polaa <i>Non Equivalent Control Group</i> 2. Lokasi Penelitian : SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Judul	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Sumber Data	Metodelogi Penelitian
					<p>3. Metode</p> <p>Pengumpulan data : tes (<i>pretest-posttest</i>)</p> <p>4. Teknik analisis data: Uji-t (<i>t-test</i>) untuk sampel terpisah dan uji keefektifan relative.</p>

Lampiran B. Hasil Wawancara Guru Kelas IV

Pewawancara : Wike Ariska Dewi

Narasumber : Mamik Hariyati S.Pd

Hari/Tanggal : 10 November 2021

Tempat : SDN Petung 2

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Pada kegiatan pembelajaran daring maupun tatap muka, apakah ibu sering menggunakan media pada kegiatan pembelajaran ?	Pada pembelajaran tatap muka sebelum pandemi covid-19, saya jarang menggunakan media pembelajaran. Begitupun pada pembelajaran daring, saya hanya menggunakan whatsapp untuk memberikan tugas kepada siswa.
2.	Apa saja kendala yang ibu alami saat kegiatan pembelajaran tatap muka ataupun daring ?	Pada pembelajaran tatap muka, saya sulit mengkondisikan kelas, anak-anak tidak kondusif. Mungkin karena mereka bosan. Dan, untuk pembelajaran daring ini kendala utamanya adalah saya kesulitan dalam menyampaikan materi.
3.	Apakah sebelumnya ibu pernah menerapkan <i>Blended Learning</i> ?	Yang saya ketahui, <i>Blended Learning</i> itu campuran belajar secara tatap muka dan <i>online</i> . Di masa PJJ kemarin saya berinteraksi dengan siswa menggunakan whatsapp untuk memberi tugas dan materi, seminggu sekali saya bertemu anak-anak tetapi agendanya hanya mengumpulkan tugas. Mungkin itu dapat dikatakan pembelajaran campuran.
4.	Apakah ibu pernah memanfaatkan situs quizizz sebagai media belajar ?	Tidak pernah dan saya juga belum tahu itu situs apa.

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
5.	Apakah ibu pernah menggunakan teknologi seperti laptop, komputer dalam pembelajaran tatap muka ?	Tidak pernah
6.	Apakah sekolah memiliki teknologi informasi seperti laptop, komputer yang bisa digunakan dalam pembelajaran ?	Tentu ada, memang disediakan untuk guru mengajar ataupun mengerjakan administrasi sekolah. Akan tetapi, belum pernah ada yang menggunakan itu untuk kegiatan pembelajaran di kelas.
7.	Menurut ibu apakah anak-anak bisa mengoperasikan teknologi seperti smartphome atau laptop ?	Menurut saya sih bisa. Mayoritas anak-anak sudah memiliki smartphone pribadi. Dan berbicara mengoperasikan smartphone, anda juga pasti tau anak-anak zaman sekarang sudah pintar dan lihai dalam mengopeasikannya.
8.	Apakah ibu tertarik melakukan Blended Learning dengan berbantuan Quizizz di semester genap nanti ?	Tentu saja saya tertarik. Terlebih ada situs edukasi baru untuk saya dan sangat memungkinkan diimplementasikan di sekolah ini.

Bondowoso, 19 November 2021

Narasumber

Mamik Haryati S.Pd

NIP. 197005072007012023

Lampiran C.Data Nilai Siswa

C1. Daftar Nilai PTS Semester Gasal Siswa Kelas IV A SDN Petung 2 Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Achmad Fadil Maulidiyan	75
2.	Afradita Ratna Kumalasari	83
3.	Ahmad Warendi	75
4.	Aldo	75
5.	Bilqis Ramadani	75
6.	Diki Saputra	75
7.	Dovan Dwi Alfiandana	75
8.	Melinda Angelia Rosa	75
9.	Mohammad Arya Putra	75
10.	Muhammad Alfarisi	75
11.	Muhammad Avangga Ajisaputra	75
12.	Muhammad Hijroh Dwi Saputra	75
13.	Muhammad Ro'iq Annabil	75
14.	Muhammad Sholihin Amrullah	75
15.	Putra Aldiano Rakso	75
16.	Rainer Hastung Kara	83
17.	Shelawatil Nur Aini	75
18.	Shifa Aulia Fidi Setiawan	75
19.	Siti Maulina	83
20.	Vika Nuraisah Anggarini	75

C2. Daftar Nilai PTS Semester Gasal Siswa Kelas IV B SDN Petung 2 Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Abidatur Rohmania	83
2.	Alda Dwi Febriani	75
3.	Anisa Dwi Aprilia	92
4.	Damar Wulan	75
5.	Hendra Fa'is Maulana	75
6.	Iradah Hilya Abadina	75
7.	Miftahul Arifin Al Farado	67
8.	Muhammad Afanda Nanis Ramadani	83
9.	Mohammad Alfian Muzammil	67
10.	Muhammad Hilal	67
11.	Muhammad Rifki Mubaroh	67
12.	Muhammad Samuel Rizal	67
13.	Putra Julian Dika Pratama	67
14.	Putri Ayu Syafira	83
15.	Putri Noer Safarinda	83
16.	Safina Intan Nuraini	75
17.	Safira Intan Nuraini	75
18.	Sheren Aura Aprillia	75
19.	Siti Nur Khadijah	75
20.	Viki Nuraisah Anggarini	75

Lampiran D.Silabus Pembelajara**Silabus Pembelajaran Kelas IV****SILABUS PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : SDN Petung 2

Kelas : IV

Tema : 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)

Subtema : 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)

Pembelajaran : 1

Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

TEMA 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”					
SUBTEMA 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)					
Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Alokasi waktu	Media/Sumber Belajar
Bahasa Indonesia					
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	1. Menganalisis kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia”.	1. Menuliskan kata-kata sulit yang terdapat pada teks.	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati teks bacaan Suku Bangsa di Indonesia. 	6x35 menit	a.Buku Guru Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dan teks ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	2. Membuktikan kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” 3. Menunjukkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan.	2. Menentukan gagasan pokok paragraf. 3. Menuliskan Informasi yang sudah dan baru diketahui. 4. Menuliskan Informasi sesuai teks.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari kata sulit dan menuliskan artinya. Menemukan Ide pokok paragraf. Membaca teks Seni Gerabah dan menemukan informasi baru dan juga menemukan informasi yang sudah di ketahui. 		

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

	4. Menentukan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan.				b. Buku Guru Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta:
IPA					

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

<p>3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan dan gaya pegas.</p> <p>4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>1. Menguraikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2. Membuktikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3. Mempraktikkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4. Menentukan macam-macam manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>1. Mengenal gaya</p> <p>2. Melakukan percobaan tentang gaya.</p> <p>3. Macam-macam gaya.</p> <p>4. Pengaruh gaya otot terhadap benda.</p> <p>5. Pemanfaatan gaya otot dalam sehari-hari.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar yang menggunakan gaya otot. • Melakukan percobaan gaya pada benda disekitar. • Menjelaskan pengertian gaya dan pengaruhnya terhadap benda. • Menjelaskan manfaat-manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari. 	Kemendikbud
SBdP				
3.2 Mengetahui	1. Menunjukkan	1. Mengenal garis	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati not dan 	

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

<p>tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada</p>	<p>anda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>2. Mempraktikkan lagu “Apuse” dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<p>melodi</p> <p>2. Tinggi rendah nada pada Notasi Balok.</p> <p>3. Tanda tempo pada lagu.</p>	<p>syair lagu “Apuse”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan diskusi mengenai naik turunnya nada pada lagu “Apuse” • Menyanyikan lagu “Apuse” 		
---	--	--	---	--	--

Lampiran E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

E1. RPP Kelas Eksperimen

Pertemuan 1.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN Petung 2
 Kelas/ Semester : IV/2
 Tema : 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)
 Sub Tema : 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)
 Pembelajaran ke : 1 (Satu)
 Alokasi waktu : 6 x 35 Menit (1x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

B. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks (C4)
 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dan teks ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri (P2)

IPA

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan dan gaya pegas **(C1)**

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P3)**

SBdP

3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada **(C1)**

4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada **(C3)**

C. Indikator**Bahasa Indonesia**

3.7.1 Menganalisis kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” **(C4)**

3.7.2 Membuktikan kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” **(C5)**

4.7.1 Menunjukkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan **(P3)**

4.7.2 Menentukan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan **(P5)**

IPA

3.3.1 Menguraikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari **(C4)**

3.3.2 Membuktikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari **(C5)**

4.3.1 Mempraktikkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P3)**

4.3.2 Menentukan macam-macam manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P5)**

SBdP

3.2.1 Menunjukkan anda tempo dan tinggi rendah nada **(C2)**

4.2.1 Mempraktikkan lagu “Apuse” dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada **(P3)**

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menyebutkan kata sulit pada teks bacaan Suku Bangsa di Indonesia.
2. Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan kata-kata sulit dan menuliskan gagasan pokok setiap paragraf dalam teks dengan benar.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan manfaat gaya dengan benar.
4. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan pengetahuan baru tentang pengertian gaya dan macam-macam gaya dengan rinci setelah memahami materi melalui buku dan *quizizz*.

E. Materi

1. Informasi dan kata-kata sulit dalam bacaan.
2. Gagasan pokok dalam setiap paragraf.
3. Pengertian dan macam-macam gaya .
4. Pengaruh dari gaya.

F. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran.

1. Sumber Belajar.
 - a. Buku Guru Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
 - b. Buku Siswa Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
2. Media Pembelajaran
Laptop dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*.

G. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, Penugasan dan Diskusi
- Model : *Blended Learning* jenis (*Web Enanced Course Model*)

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waku
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. • Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk membuka buku dan membaca teks bacaan . • Guru meminta kepada siswa untuk menyebutkan informasi yang ditemukan tentang suku bangsa. • Guru membentuk beberapa kelompok untuk berdiskusi menuliskan kata sulit dan menjelaskan artinya dengan tepat setelah membaca teks. • Guru meminta siswa untuk menjelaskan dan menuliskan pokok pikiran di setiap paragraf dengan benar. • Guru mengaitkan materi suku bangsa dengan materi gaya. • Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan sebanyak 5 soal. • Guru meminta siswa untuk melakukan sebuah percobaan yaitu dengan mendorong kursi. • Siswa diminta untuk mengamati dan berdiskusi dengan teman kelompoknya 	180 Menit

	<p>serta menuliskan hasil diskusi pada lembar diskusi.</p> <p>(Penerapan Model <i>Blended Learning</i> dengan jenis <i>Web Enhanced Course Model</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa yang berkelompok untuk memahami materi yang ada pada <i>quizizz</i>. • Setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan dan menyebutkan pengertian dari berbagai macam gaya. • Guru mengaitkan materi gaya dengan kehidupan sehari-hari. • Guru mengarahkan kembali siswa pada fitur . • Guru meminta siswa untuk menjawab kuis-kuis yang terdapat pada fitur <i>quizizz</i> bersama dengan kelompok masing-masing. • Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok menyampaikan pengetahuan yang telah diperoleh secara langsung didepan kelas. • Guru memberikan tugas kepada seluruh siswa untuk dikerjakan secara mandiri. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama dengan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. • Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. 	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan kode <i>quizizz</i> kepada siswa agar kembali belajar mengenai materi pada hari ini, dan persiapan untuk esok hari.• Pembelajaran selesai, ditutup dengan doa bersama yang di pimpin oleh ketua kelas	
--	--	--

I. Penilaian

Penilaian yang akan dilakukan adalah penilaian yang diambil melalui penyelesaian soal-soal latihan pada tes tulis (soal *pretest* dan *posttest*).

Bondowoso, November 2021

Mahasiswa



Wike Ariska Dewi

NIM. 180210204124

Pertemuan 2.**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Petung 2
Kelas/ Semester	: IV/2
Tema	: 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)
Sub Tema	: 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)
Pembelajaran ke	: 2 (Dua)
Alokasi waktu	: 6 x 35 Menit (1x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

B. Kompetensi Dasar**Bahasa Indonesia**

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks (C4)
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dan teks ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri (P2)

IPA

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan dan gaya pegas **(C1)**

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P3)**

SBdP

3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada **(C1)**

4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada **(C3)**

C. Indikator**Bahasa Indonesia**

3.7.1 Menganalisis kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” **(C4)**

3.7.2 Membuktikan kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” **(C5)**

4.7.1 Menunjukkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan **(P3)**

4.7.3 Menentukan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan **(P5)**

IPA

3.3.1 Menguraikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari **(C4)**

3.3.2 Membuktikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari **(C5)**

4.3.1 mempraktikkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P3)**

4.3.2 Menentukan macam-macam manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P5)**

SBdP

3.2.1 Menunjukkan anda tempo dan tinggi rendah nada **(C2)**

4.2.1 mempraktikkan lagu “Apuse” dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada **(P3)**

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menyebutkan kata sulit dari teks bacaan Suku Bangsa di Indonesia.
2. Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan kata-kata sulit dan menuliskan gagasan pokok setiap paragraf dalam teks dengan benar.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan manfaat gaya dengan benar.
4. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan pengetahuan baru tentang pengertian gaya dan macam-macam gaya dengan rinci setelah memahami materi melalui buku dan *quizizz*.

E. Materi

1. Informasi dan kata-kata sulit dalam bacaan.
2. Gagasan pokok dalam setiap paragraf.
3. Pengertian dan macam-macam gaya .
4. Pengaruh dari gaya.

F. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran.

1. Sumber Belajar.
 - a. Buku Guru Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
 - b. Buku Siswa Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
2. Media Pembelajaran
Laptop dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*.

G. Pendekatan, Metode dan Model

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, Diskusi dan Penugasan
- Model : *Blended Learning* jenis (*Web Enanched Course Model*)

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. • Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk membaca materi gaya • Setelah membaca materi, dilakukan tanya jawab terkait materi gaya. • Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan secara individu sebanyak 5 soal • Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan untuk melakukan percobaan. • Setelah siswa menyiapkan alat dan bahan, guru membentuk kelompok. • Guru memberikan langkah-langkah kegiatan percobaan kepada siswa. • Siswa melakukan percobaan dengan menggunakan plastisin • Siswa dan teman kelompok melakukan diskusi. • Guru memberikan pertanyaan terkait percobaan yang telah dilakukan. • Guru mengaitkan materi gaya yang terjadi saat melakukan percobaan 	180 Menit

	<p>dengan kehidupan sehari-hari.</p> <p>(Penerapan Model <i>Blended Learning</i> dengan jenis <i>Web Enhanced Course Model</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan siswa pada fitur <i>quizizz</i>. • Guru meminta siswa untuk menjawab kuis-kuis yang terdapat pada fitur <i>quizizz</i> bersama dengan kelompok masing-masing. • Guru memberikan tugas kepada seluruh siswa untuk dikerjakan secara mandiri. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama dengan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. • Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. • Guru memberikan kode <i>quizizz</i> kepada siswa agar kembali belajar mengenai materi pada hari ini, dan persiapan untuk esok hari. • Pembelajaran selesai, ditutup dengan doa bersama yang di pimpin oleh ketua kelas 	15 Menit

I. Penilaian

Penilaian yang akan dilakukan adalah penilaian yang diambil melalui penyelesaian soal-soal latihan pada tes tulis (soal *pretest* dan *posttest*).

Bondowoso, November 2021

Mahasiswa



Wike Ariska Dewi

NIM. 180210204124



Pertemuan 3.**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Petung 2
Kelas/ Semester	: IV/2
Tema	: 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)
Sub Tema	: 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)
Pembelajaran ke	: 2 (Dua)
Alokasi waktu	: 6 x 35 Menit (1x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

B. Kompetensi Dasar**Bahasa Indonesia**

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks (C4)
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dan teks ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri (P2)

IPA

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan dan gaya pegas **(C1)**

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P3)**

SBdP

3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada **(C1)**

4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada **(C3)**

C. Indikator**Bahasa Indonesia**

3.7.3 Menganalisis kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” **(C4)**

3.7.4 Membuktikan kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” **(C5)**

4.7.1 Menunjukkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan **(P3)**

4.7.4 Menentukan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan **(P5)**

IPA

3.3.3 Menguraikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari **(C4)**

3.3.4 Membuktikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari **(C5)**

4.3.3 mempraktikkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P3)**

4.3.4 Menentukan macam-macam manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P5)**

SBdP

3.2.2 Menunjukkan anda tempo dan tinggi rendah nada **(C2)**

4.2.2 Mempraktikkan lagu “Apuse” dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada **(P3)**

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menyebutkan kata sulit dari teks bacaan Suku Bangsa di Indonesia.
2. Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan kata-kata sulit dan menuliskan gagasan pokok setiap paragraf dalam teks dengan benar.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan manfaat gaya dengan benar.
4. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan pengetahuan baru tentang pengertian gaya dan macam-macam gaya dengan rinci setelah memahami materi melalui buku dan *quizizz*.

E. Materi

1. Mengetahui nada dan tempo lagu.
2. Manfaat Gaya.
3. Informasi baru dan Informasi yang diketahui.

F. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran.

1. Sumber Belajar.
 - a. Buku Guru Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
 - b. Buku Siswa Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
2. Media Pembelajaran
Laptop dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*.

G. Pendekatan, Metode dan Model

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, Diskusi dan Penugasan
- Model : *Blended Learning* jenis (*Web Enhanced Course Model*)

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. • Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menyanyikan lagu "Apuse" • Setelah menyanyikan lagu "Apuse" siswa diminta menemukan naik turunnya nada pada lagu. • Siswa diminta berlatih secara mandiri menyanyikan lagu "Apuse" • Guru meminta beberapa siswa untuk maju kedepan menyanyikan lagu "Apuse" dengan menggerakkan seluruh anggota badan. • Guru mengaitkan gerakan badan siswa pada materi pemanfaatan gaya otot. • Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan secara individu sebanyak 5 soal. <p>(Penerapan Model <i>Blended Learning</i> dengan jenis <i>Web Enanced Course Model</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membentuk beberapa kelompok untuk mempelajari materi pemanfaatan gaya otot menggunakan aplikasi 	180 Menit

	<p><i>quizizz</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk memahami kembali materi gaya melalui fitur <i>quizizz</i>. • Setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan dan menguraikan contoh dari pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari. • Guru mengaitkan materi gaya dengan kehidupan sehari-hari. • Guru mengarahkan kembali siswa pada fitur <i>quizizz</i>. • Guru meminta siswa untuk menjawab kuis-kuis yang terdapat pada fitur <i>quizizz</i> bersama dengan kelompok masing-masing. • Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok menyampaikan pengetahuan yang telah diperoleh dari teks bacaan secara langsung didepan kelas. • Guru memberikan tugas kepada seluruh siswa untuk dikerjakan secara mandiri. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama dengan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. • Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. • Guru memberikan kode <i>quizizz</i> kepada siswa agar kembali belajar mengenai 	15 Menit

	<p>materi pada hari ini, dan persiapan untuk esok hari.</p> <ul style="list-style-type: none">• Pembelajaran selesai, ditutup dengan doa bersama yang di pimpin oleh ketua kelas	
--	--	--

I. Penilaian

Penilaian yang akan dilakukan adalah penilaian yang diambil melalui penyelesaian soal-soal latihan pada tes tulis (soal *pretest* dan *posttest*).

Bondowoso, November 2021

Mahasiswa



Wike Ariska Dewi

NIM. 180210204124

Pertemuan 4.**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Petung 2
Kelas/ Semester	: IV/2
Tema	: 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)
Sub Tema	: 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)
Pembelajaran ke	: 2 (Dua)
Alokasi waktu	: 6 x 35 Menit (1x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

B. Kompetensi Dasar**Bahasa Indonesia**

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks **(C4)**
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dan teks ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri **(P2)**

IPA

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan dan gaya pegas (C1)

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari (P3)

SBdP

3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada (C1)

4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada (C3)

C. Indikator**Bahasa Indonesia**

3.7.5 Menganalisis kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” (C4)

3.7.6 Membuktikan kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” (C5)

4.7.1 Menunjukkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan (P3)

4.7.5 Menentukan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan (P5)

IPA

3.3.5 Menguraikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari (C4)

3.3.6 Membuktikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari (C5)

4.3.5 mempraktikkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari (P3)

4.3.6 Menentukan macam-macam manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari (P5)

SBdP

3.2.3 Menunjukkan anda tempo dan tinggi rendah nada (C2)

4.2.3 mempraktikkan lagu “Apuse” dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada (P3)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menyebutkan kata sulit dari teks bacaan Suku Bangsa di Indonesia.
2. Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan kata-kata sulit dan menuliskan gagasan pokok setiap paragraf dalam teks dengan benar.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan manfaat gaya dengan benar.
4. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan pengetahuan baru tentang pengertian gaya dan macam-macam gaya dengan rinci setelah memahami materi melalui buku dan *quizizz*.

E. Materi

1. Mengetahui nada dan tempo lagu.
2. Manfaat Gaya.
3. Informasi baru dan Informasi yang diketahui.

F. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran.

1. Sumber Belajar.
 - a. Buku Guru Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
 - b. Buku Siswa Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud

2. Media Pembelajaran

Laptop dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*.

G. Pendekatan, Metode dan Model

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, Diskusi dan Penugasan
- Model : *Blended Learning* jenis (*Web Enhanced Course Model*)

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waku
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. • Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengulang kembali sedikit materi yang telah di pelajari pada hari sebelumnya. • Guru meminta siswa untuk membaca materi manfaat gaya. • Guru menjelaskan kembali materi yang telah dibaca oleh siswa. • Siswa diminta untuk mengerjakan soal yang berisikan 5 pertanyaan secara individu. • Guru meminta siswa untuk menyiapkan alat dan bahan percobaan. • Guru memberitahukan langkah-langkah percobaan yang akan di lakukan • Siswa diminta untuk melakukan percobaan dengan menggunakan penggaris dan potongan kertas untuk mengetahui adanya listrik statis. • Setiap kelompok diminta untuk mengamati dan mendiskusikan percobaanyang dilakukan. 	180 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengaitkan percobaan dengan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari. <p>(Penerapan Model <i>Blended Learning</i> dengan jenis <i>Web Enanched Course Model</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan siswa pada fitur <i>quizizz</i>. • Guru meminta siswa untuk menjawab kuis-kuis yang terdapat pada fitur <i>quizizz</i> bersama dengan kelompok masing-masing. • Guru memberikan tugas kepada seluruh siswa untuk dikerjakan secara mandiri. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama dengan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. • Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. • Guru memberikan kode <i>quizizz</i> kepada siswa agar kembali belajar mengenai materi pada hari ini, dan persiapan untuk esok hari. • Pembelajaran selesai, ditutup dengan doa bersama yang di pimpin oleh ketua kelas 	15 Menit

I. Penilaian

Penilaian yang akan dilakukan adalah penilaian yang diambil melalui penyelesaian soal-soal latihan pada tes tulis (soal *pretest* dan *posttest*).

Bondowoso, November 2021

Mahasiswa



Wike Ariska Dewi

NIM. 180210204124



E2. RPP Kelas Kontrol**Pertemuan 1.****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Petung 2
Kelas/ Semester	: IV/2
Tema	: 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)
Sub Tema	: 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)
Pembelajaran ke	: 1 (Satu)
Alokasi waktu	: 6 x 35 Menit (1x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

B. Kompetensi Dasar**Bahasa Indonesia**

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks (C4)
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dan teks ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri (P2)

IPA

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan dan gaya pegas **(C1)**

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P3)**

SBdP

3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada **(C1)**

4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada **(C3)**

C. Indikator**Bahasa Indonesia**

3.7.1 Menganalisis kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” **(C4)**

3.7.2 Membuktikan kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” **(C5)**

4.7.1 Menunjukkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan **(P3)**

4.7.2 Menentukan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan **(P5)**

IPA

3.3.1 Menguraikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari **(C4)**

3.3.2 Membuktikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari **(C5)**

4.2.4 mempraktikkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P3)**

4.2.5 Menentukan macam-macam manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P5)**

SBdP

3.2.4 Menunjukkan anda tempo dan tinggi rendah nada **(C2)**

4.2.6 mempraktikkan lagu “Apuse” dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada **(P3)**

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menyebutkan kata sulit pada teks bacaan Suku Bangsa di Indonesia.
2. Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan kata-kata sulit dan menuliskan gagasan pokok setiap paragraf dalam teks dengan benar.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan manfaat gaya dengan benar.
4. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan pengetahuan baru tentang pengertian gaya dan macam-macam gaya dengan rinci setelah memahami materi melalui buku dan *quizizz*.

E. Materi

1. Informasi dan kata-kata sulit dalam bacaan.
2. Gagasan pokok dalam setiap paragraf.
3. Pengertian dan macam-macam gaya .
4. Pengaruh dari gaya.

F. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran.

1. Sumber Belajar.
 - a. Buku Guru Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
 - b. Buku Siswa Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
2. Media Pembelajaran
Buku Tema

G. Pendekatan, Metode dan Model

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi dan Penugasan
- Model : *Small Group Discussion* (SGD)

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waku
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. • Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil 3-4 orang. • Guru meminta siswa untuk membaca teks bacaan yang ada pada buku dan menemukan informasi tentang suku bangsa di Indonesia dengan benar • Guru meminta siswa untuk menyebutkan informasi suku bangsa di Indonesia dengan tepat. • Guru meminta siswa berdiskusi dan menuliskan kata sulit yang ada dalam bacaan dan menjelaskan artinya. • Guru meminta setiap kelompok berdiskusi dan diminta untuk menjelaskan serta menuliskan pokok pikiran pada setiap paragraf. • Guru mengaitkan materi suku bangsa dengan materi gaya. • Siswa diminta untuk melakukan pengamatan secara berkelompok. • Guru berdiskusi dengan siswa 	180 Menit

	<p>mengenai pengamatan yang telah dilakukan.</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru meminta siswa untuk menjelaskan pengertian gaya dan pengaruhnya pada benda yang diamati• Guru meminta perwakilan dari siswa untuk menyampaikan hasil pengamatan yang telah dilakukan.• Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan secara individu sebanyak 5 soal.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Guru bersama dengan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.• Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.• Pembelajaran selesai, ditutup dengan doa bersama yang di pimpin oleh ketua kelas	15 Menit

I. Penilaian

Penilaian yang akan dilakukan adalah penilaian yang diambil melalui penyelesaian soal-soal latihan pada tes tulis (soal *pretest* dan *posttest*).

Bondowoso, November 2021

Mahasiswa



Wike Ariska Dewi

NIM. 180210204124



Pertemuan 2.**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Petung 2
Kelas/ Semester	: IV/2
Tema	: 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)
Sub Tema	: 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)
Pembelajaran ke	: 2 (Dua)
Alokasi waktu	: 6 x 35 Menit (1x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

B. Kompetensi Dasar**Bahasa Indonesia**

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks (C4)
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dan teks ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri (P2)

IPA

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan dan gaya pegas (C1)

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari (P3)

SBdP

3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada (C1)

4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada (C3)

C. Indikator**Bahasa Indonesia**

3.7.7 Menganalisis kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” (C4)

3.7.8 Membuktikan kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” (C5)

4.7.1 Menunjukkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan (P3)

4.7.6 Menentukan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan (P5)

IPA

3.3.7 Menguraikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari (C4)

3.3.8 Membuktikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari (C5)

4.3.7 mempraktikkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari (P3)

4.3.8 Menentukan macam-macam manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari (P5)

SBdP

3.2.5 Menunjukkan anda tempo dan tinggi rendah nada (C2)

4.2.7 mempraktikkan lagu “Apuse” dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada (P3)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menyebutkan kata sulit dari teks bacaan Suku Bangsa di Indonesia.
2. Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan kata-kata sulit dan menuliskan gagasan pokok setiap paragraf dalam teks dengan benar.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan manfaat gaya dengan benar.
4. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan pengetahuan baru tentang pengertian gaya dan macam-macam gaya dengan rinci setelah memahami materi melalui buku dan *quizizz*.

E. Materi

1. Informasi dan kata-kata sulit dalam bacaan.
2. Gagasan pokok dalam setiap paragraf.
3. Pengertian dan macam-macam gaya .
4. Pengaruh dari gaya.

F. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran.

1. Sumber Belajar.
 - a. Buku Guru Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
 - b. Buku Siswa Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud

2. Media Pembelajaran

Buku Tema.

G. Pendekatan, Metode dan Model

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi dan Penugasan
- Model : *Small Group Discussion* (SGD)

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waku
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. • Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk membaca materi gaya • Setelah membaca materi, dilakukan tanya jawab terkait materi gaya. • Guru mengulas kembali materi gaya • Siswa diminta untuk mengerjakan soal sebanyak 5 soal. • Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan untuk melakukan percobaan. • Setelah siswa menyiapkan alat dan bahan, guru membentuk kelompok. • Guru memberikan langkah-langkah kegiatan percobaan kepada siswa. • Siswa melakukan percobaan dengan menggunakan plastisin • Siswa dan teman kelompok melakukan diskusi. • Guru memberikan pertanyaan terkait percobaan yang telah dilakukan. • Guru mengaitkan materi gaya yang terjadi saat melakukan percobaan 	180 Menit

	<p>dengan kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tugas kepada seluruh siswa untuk dikerjakan secara mandiri. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama dengan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. • Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. • Pembelajaran selesai, ditutup dengan doa bersama yang di pimpin oleh ketua kelas 	15 Menit

I. Penilaian

Penilaian yang akan dilakukan adalah penilaian yang diambil melalui penyelesaian soal-soal latihan pada tes tulis (soal *pretest* dan *posttest*).

Bondowoso, November 2021

Mahasiswa



Wike Ariska Dewi

NIM. 180210204124

Pertemuan 3.**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Petung 2
Kelas/ Semester	: IV/2
Tema	: 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)
Sub Tema	: 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)
Pembelajaran ke	: 2 (Dua)
Alokasi waktu	: 6 x 35 Menit (1x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

B. Kompetensi Dasar**Bahasa Indonesia**

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks **(C4)**

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dan teks ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri **(P2)**

IPA

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan dan gaya pegas (C1)

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari (P3)

SBdP

3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada (C1)

4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada (C3)

C. Indikator

Bahasa Indonesia

3.7.1 Menganalisis kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” (C4)

3.7.2 Membuktikan kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” (C5)

4.7.1 Menunjukkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan (P3)

4.7.2 Menentukan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan (P5)

IPA

3.3.1 Menguraikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari (C4)

3.3.2 Membuktikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari (C5)

4.3.1 Mempraktikkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari (P3)

4.3.2 Menentukan macam-macam manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari (P5)

SBdP

3.2.1 Menunjukkan anda tempo dan tinggi rendah nada (C2)

4.2.1 Mempraktikkan lagu “Apuse” dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada (P3)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menyebutkan kata sulit pada teks bacaan Suku Bangsa di Indonesia.
2. Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan kata-kata sulit dan menuliskan gagasan pokok setiap paragraf dalam teks dengan benar.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan manfaat gaya dengan benar.
4. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan pengetahuan baru tentang pengertian gaya dan macam-macam gaya dengan rinci setelah memahami materi melalui buku dan *quizizz*.

E. Materi

1. Mengetahui nada dan tempo lagu.
2. Manfaat Gaya.
3. Informasi baru dan Informasi yang diketahui.

F. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran.

1. Sumber Belajar.
 - a. Buku Guru Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
 - b. Buku Siswa Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud

2. Media Pembelajaran

Buku Tema

G. Pendekatan, Metode dan Model :

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi dan Penugasan
- Model : *Small Group Discussion* (SGD)

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. • Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menyanyikan lagu "Apuse" secara bersama-sama. • Guru meminta siswa untuk menemukan naik turunnya nada pada lagu "Apuse" dengan tepat. • Guru meminta beberapa siswa untuk menyanyikan lagu "Apuse" dengan naik turunnya nada yang benar secara bersama-sama di depan dan diminta untuk menggerakkan seluruh anggota badan. • Guru mengaitkan gerakan badan saat menyanyikan lagu " Apuse" dengan materi pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari. • Siswa diminta untuk mengerjakan soal sebanyak 5 soal. • Siswa diminta untuk berdiskusi mengenai pemanfaatan gaya otot dan menyampaikan hasil diskusinya. 	180 Menit

	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengaitkan pemanfaatan gaya otot dengan kehidupan sehari-hari.• Guru mengarahkan kembali siswa pada buku tema.• Guru meminta siswa untuk membaca teks bacaan “ Suku Bangsa di Indonesia”• Guru meminta siswa untuk menuliskan pengetahuan yang sudah diketahui dan pengetahuan yang baru di peroleh dari bacaan dengan tepat.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Guru bersama dengan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.• Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.• Pembelajaran selesai, ditutup dengan doa bersama yang di pimpin oleh ketua kelas	15 Menit

I. Penilaian

Penilaian yang akan dilakukan adalah penilaian yang diambil melalui penyelesaian soal-soal latihan pada tes tulis (soal *pretest* dan *posttest*).

Bondowoso, November 2021

Mahasiswa



Wike Ariska Dewi

NIM. 180210204124



Pertemuan 4.**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Petung 2
Kelas/ Semester	: IV/2
Tema	: 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)
Sub Tema	: 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)
Pembelajaran ke	: 2 (Dua)
Alokasi waktu	: 6 x 35 Menit (1x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

B. Kompetensi Dasar**Bahasa Indonesia**

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks **(C4)**
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dan teks ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri **(P2)**

IPA

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan dan gaya pegas **(C1)**

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P3)**

SBdP

3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada **(C1)**

4.2 Menyanyikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada **(C3)**

C. Indikator**Bahasa Indonesia**

3.7.9 Menganalisis kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” **(C4)**

3.7.10 Membuktikan kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” **(C5)**

4.7.1 Menunjukkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan **(P3)**

4.7.7 Menentukan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah diketahui dari teks bacaan **(P5)**

IPA

3.3.9 Menguraikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari **(C4)**

3.3.10 Membuktikan macam-macam gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari **(C5)**

4.3.9 mempraktikkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P3)**

4.3.10 Menentukan macam-macam manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari **(P5)**

SBdP

3.2.6 Menunjukkan anda tempo dan tinggi rendah nada **(C2)**

4.2.8 mempraktikkan lagu “Apuse” dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada **(P3)**

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menyebutkan kata sulit dari teks bacaan Suku Bangsa di Indonesia.
2. Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan kata-kata sulit dan menuliskan gagasan pokok setiap paragraf dalam teks dengan benar.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan manfaat gaya dengan benar.
4. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan pengetahuan baru tentang pengertian gaya dan macam-macam gaya dengan rinci setelah memahami materi melalui buku dan *quizizz*.

E. Materi

1. Mengetahui nada dan tempo lagu.
2. Manfaat Gaya.
3. Informasi baru dan Informasi yang diketahui.

F. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran.

1. Sumber Belajar.
 - a. Buku Guru Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
 - b. Buku Siswa Heny Kusumawati. 2017. Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud

2. Media Pembelajaran

Buku Tema

G. Pendekatan, Metode dan Model

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi dan Penugasan
- Model : *Small Group Discussion* (SGD)

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waku
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. • Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengulang kembali sedikit materi yang telah di pelajari pada hari sebelumnya. • Guru meminta siswa untuk membaca materi manfaat gaya. • Guru menjelaskan kembali materi yang telah dibaca oleh siswa. • Siswa diminta untuk mengerjakan soal yang berisikan 5 pertanyaan secara individu. • Guru meminta siswa untuk menyiapkan alat dan bahan percobaan. • Guru memberitahukan langkah-langkah percobaan yang akan di lakukan • Siswa diminta untuk melakukan percobaan dengan menggunakan penggaris dan potongan kertas untuk mengetahui adanya listrik statis. • Setiap kelompok diminta untuk mengamati dan mendiskusikan percobaanyang dilakukan. 	180 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengaitkan percobaan dengan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari. • Guru melakukan tanya jawab besrsama siswa. • Guru memberikan tugas kepada seluruh siswa untuk dikerjakan secara mandiri. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama dengan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. • Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. • Pembelajaran selesai, ditutup dengan doa bersama yang di pimpin oleh ketua kelas 	15 Menit

I. Penilaian

Penilaian yang akan dilakukan adalah penilaian yang diambil melalui penyelesaian soal-soal latihan pada tes tulis (soal *pretest* dan *posttest*).

Bondowoso, November 2021

Mahasiswa



Wike Ariska Dewi

NIM. 180210204124

Lampiran F.Materi Pembelajaran

Materi Pembelajaran 1

Bahasa Indonesia :

Ayo Membaca

Suku Bangsa di Indonesia

Sejak dahulu kala bangsa Indonesia hidup dalam keragaman. Kalimat “Bhinneka Tunggal Ika” pada lambang negara Garuda Pancasila bukan hanya slogan. Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat dan budaya tetapi semua dapat hidup rukun berdampingan.

Berdasarkan hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, bangsa Indonesia terdiri atas 1.331 suku. Berdasarkan sensus itu pula, suku bangsa terbesar adalah suku Jawa yang meliputi 40,2 persen dari penduduk Indonesia. Suku Jawa ini merupakan gabungan dari suku-suku bangsa di Pulau Jawa, yaitu : Jawa, Osing, Tengger, Samin, Bawean, Naga, dan suku-suku lainnya. Suku yang paling sedikit jumlahnya adalah Suku Nias dengan jumlah 1.041.925 jiwa atau hanya 0,44 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan etnis Tionghoa jumlahnya 2.832.510 jiwa atau 1,2 persen penduduk Indonesia.



Suku Dani dari Papua



Suku Tengger



Suku Nias

(sumber: Gurupendidikan.com Buku siswa kelas 4 Tema7)

Ayo Bercerita

Indonesia terdapat ribuan suku bangsa. Setiap suku bangsa kemungkinan memiliki kebiasaan dan cara hidup yang berbeda. Salah satu contoh perbedaan cara hidup adalah transportasi. Pada zaman dahulu, alat transportasi menggunakan tenaga hewan seperti gambar-gambar berikut.



Bendi

Pedati kerbau

Pedati sapi

(sumber: Gurupendidikan.com Buku siswa kelas 4 Tema7)

Apakah didaerahmu masih dijumpai alat transportasi seperti pada gambar di atas ? Coba, ceritakan kepada teman-temanmu. Apakah teman-temanmu juga menjumpai jenis alat transportasi seperti yang kamu sebutkan ?

Perhatikan lagi gambar bendi,pedati kerbau dan pedati sapi. Dapatkah kamu melihat persamaan dari ketiga alat transportasi tradisional tersebut ? Ada banyak persamaan, salah satunya adalah ketiga alat transportasi tersebut menggunakan binatang yang sama-sama menarik beban berupa bendi atau pedati

IPA :

A. Gaya

Gerakan menarik atau mendorong yang dapat menyebabkan benda bergerak disebut dengan gaya. Gaya yang dilakukan pada benda akan mempengaruhi benda tersebut. Gaya yang dilakukan pada suatu benda mengakibatkan benda yang mulanya diam dapat menjadi bergerak, benda yang bergerak dapat berubah arah ataupun berhenti dan dapat merubah bentuk benda tersebut. Dapat dicontohkan , pada saat menendang bola yang dalam keadaan diam maka bola tersebut akan bergerak dan berubah arah. Sedangkan contoh dari adanya perubahan bentuk benda dikarenakan pengaruh dari gaya yaitu ketika bermain plastisin, dimana dari plastisin tersebut dapat membuat bentuk sesuai yang diinginkan.

B. Jenis-Jenis Gaya

Dalam kegiatan sehari-hari sering melibatkan gaya. Gaya yang menghasilkan kerja otot dari manusia, seperti tarikan dan dorongan yang dilakukan pada saat menutup dan membuka pintu yang disebut dengan gaya otot. Sebenarnya tidak

hanya gaya otot dari manusia yang bisa menghasilkan gaya, berikut terdapat beberapa jenis-jenis gaya :

1. Gaya Otot

Gaya otot merupakan kekuatan yang dihasilkan oleh otot-otot manusia. Gaya otot ini sering dilakukan oleh manusia pada saat melakukan senam ataupun mengangkat beban. Apabila sering melakukan kegiatan olahraga maka otot yang dimiliki manusia akan bertambah besar dan kuat.



(sumber: <http://rumahbelajar.com>)

2. Gaya Listrik

Gaya listrik statis adalah kekuatan yang dimiliki benda yang bermuatan listrik untuk menarik benda disekitarnya. Kita bisa mencoba untuk membuktikan adanya gaya listrik dengan melakukan sebuah percobaan. Cobalah lakukan gosokan penggaris plastik pada rambut anda secara berulang-ulang, selanjutnya dekatkan penggaris tersebut pada potongan kertas, maka kertas tersebut akan menempel pada penggaris tersebut.

Muatan listrik yang terkandung pada penggaris plastik setelah digosok pada rambut kering tidak mengalir, sehingga disebut listrik diam atau listrik statis. Gaya listrik statis pada penggaris plastik itu hanya berlangsung sementara. Selama potongan kertas menempel pada penggaris plastik, terjadi perpindahan muatan listrik. Setelah muatan listrik pada potongan kertas dan penggaris plastik sama, kedua benda itu akan saling menolak atau melepaskan diri. Akibatnya, potongan-potongan kertas akan terlepas dari penggaris plastik.

Jika ada listrik statis, ada pula listrik dinamis. Pada listrik dinamis terjadi aliran muatan listrik. Listrik dinamis dapat diamati dari kegiatan mematikan atau menyalakan lampu dengan saklar. Saatsaklar ditekan dan lampu menyala, artinya pada saat itu terjadi aliran listrik. Sebaliknya, saat saklar ditekan dan lampu mati, artinya tidak terjadi aliran listrik.



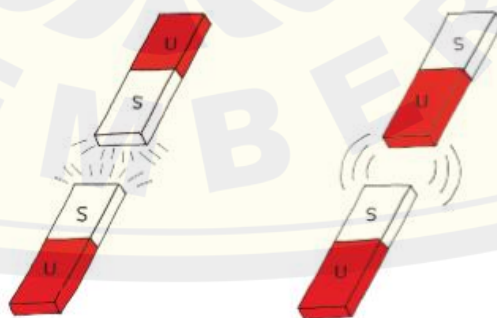
(sumber: <http://rumahbelajar.com>)

3. Gaya Magnet

Gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan oleh magnet. Hanya benda yang mengandung unsur besi atau baja yang akan menempel ke magnet. Benda yang terbuat dari plastik atau kertas tidak akan tertarik dan menempel ke magnet.

Tahukah kamu ?

Sebuah magnet memiliki dua ujung berlawanan. Ujung magnet biasa disebut dengan kutub. Dua kutub magnet yang berlawanan itu disebut kutub utara (U) dan kutub selatan (S). Jika dua buah magnet didekatkan pada kutub yang sama, kedua magnet akan tolak menolak. Sebaliknya, jika dua buah magnet didekatkan pada kutub yang berbeda, kedua magnet akan tarik menarik.



(sumber: Gurupendidikan.com Buku siswa kelas 4 Tema7)

Interaksi dua buah magnet (misalnya dengan didekatkan) akan menimbulkan gaya. Gaya itu disebut gaya magnet. Jadi, gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan ketika dua magnet atau lebih saling berinteraksi.

Gaya magnet dapat dimanfaatkan, misalnya dalam pembuatan kompas. Kompas adalah alat penunjuk arah utara dan selatan. Pada kompas terpasang sebuah magnet berbentuk jarum. Jika diletakkan mendatar, jarum kompas akan selalu menunjuk arah utara dan selatan.



(sumber: Gurupendidikan.com Buku siswa kelas 4 Tema 7)

4. Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi, disebut juga gaya tarik adalah kekuatan bumi untuk menarik benda kebawah. Gaya gravitasi ini akan menyebabkan semua benda yang berada dipermukaan bumi selalu tertarik menuju bumi. Jika kita melemparkan bola ke atas, maka bola akan jatuh kebawah. Demikian juga buah yang jatuh dari pohonnya.



(sumber: <http://rumahbelajar.com>)

Tahukah kamu ?

Uang logam yang di lempar kuat-kuat ke atas akan kembalike bumi. Bayangkan jika uang itu tidak kembali lagi ke bumi dan terus terbang jauh ke angkasa. Kamu akan kehilangan uang logam itu.

Mengapa uang logam tersebut jatuh kembali lagi kebumi? Uang logam dan benda apapun yang kamu lemparkan ke atas akan kembali lagi kebumi karena adanya gaya gravitasi. Jika tidak ada gravitasi, semua benda yang kamu lemparkan ke atas dapat dengan mudah hilang karena melayang di angkasa. Bahkan, diri kamu sendiri dapat terbang dan akan sulit untuk kembali. Oleh karena itu, gaya gravitasi sangat bermanfaat karena dapat menahan benda-benda agar tetap berada di bumi. Contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan adanya gaya gravitasi yaitu jatuhnya buah yang sudah matang dari pohon ke tanah.

5. Gaya Gesek

Gaya gesek timbul karena gesekan da benda. Misalnya saat berlari, sepatu akan bergesekan dengan jalan, sehingga kita akan berlari dengan aman.

Gaya gesek adalah gaya berlawanan arah yang dihasilkan oleh suatu benda ke benda lain dipengaruhi oleh permukaan benda. Contoh gaya gesek misalnya gaya gesek antara telapak tangan dengan benda yang dipegang atau gaya gesek antara telapak kaki dengan lantai saat kita melangkah



(sumber: <http://rumahbelajar.com>)

Tahukah kamu ?

(sumber: <http://rumahbelajar.com>)

Gesekan antara ban sepeda dan jalan terkait dengan gaya gesek. Bila dua benda saling bergesekan, maka antara kedua benda tersebut akan muncul gaya gesek. Gaya gesek merupakan gaya yang ditimbulkan oleh dua permukaan benda yang saling bersentuhan. Gaya gesek dapat diperbesar atau diperkecil.

Semakin licin permukaan suatu benda, semakin sulit benda tersebut untuk dipegang. Sebaliknya benda mempunyai permukaan kasar semakin mudah untuk dipegang. Kekasaran dan kelicinan permukaan benda mempengaruhi gaya gesek yang dihasilkan.

6. Gaya Pegas

Gaya pegas adalah suatu gaya yang di hasilkan oleh kerja benda elastis. Sifat elastis ini dimiliki oleh benda yang apabila diubah bentuknya setelah dilepaskan, maka benda itu akan kembali ke bentuk semula. Contohnya Karet.

SBdP :

Salah satu suku bangsa di Indonesia adalah suku bangsa Papua. Suku bangsa Papua mayoritas tinggal di Pulau Papua. Ayo, mengenal salah satu lagu dari Papua.

Ayo Mengamati !

Salah satu lagu terkenal dari Papua adalah “Apuse”. Lirik lagu “Apuse” menceritakan kisah perpisahan seseorang dengan kakek neneknya. Si cucu ini akan merantau ke negeri seberang. Perhatikan notasi lagu “Apuse” berikut.

Apuse

Moderato
7-do

L. Papua
Transkribed Note Balak: Tantan Yulianto

5 1̣ 3̣ 2̣ 3̣ 2̣ 1̣ 5 1̣ 3̣ 3̣ 2̣ 3̣ 4̣

A pu se ko kan da o Ya ra be So ren da re

2̣ 5 7 2̣ 4̣ 5̣ 4̣ 3̣ 2̣ 3̣ 2̣ 1̣

ri Wuf len so Ba ni ne ma Ba ki pa se

5 1̣ 4̣ 3̣ 5 7 2̣ 1̣ 5 1̣ 4̣

A ra fa bye A swa ra kwar A ra fa

3̣ 5 7 2̣ 1̣

bye A swa ra kwar

Lampiran G.LKS dan LHD**Pertemuan 1.****LEMBAR KERJA SISWA**

Nama	:
No. Absen	:
Kelas	:

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini !

1. Bhinneka Tunggal Ika Memiliki makna
Jawab :
2. Suatu bacaan yang terdiri dari atas beberapa kalimat dan memiliki satu ide pokok disebut ?
Jawab :
3. Apa yang dimaksud dengan gaya ?
Jawab :
4. Gaya memiliki banyak macam jenis gaya, coba kamu sebutkan macam-macam jenis gaya yang kamu ketahui !
Jawab :
5. Dari teks bacaan “Seni Gerabah di Indonesia” , informasi baru apa saja yang sudah kamu peroleh ?
Jawab :

LAPORAN HASIL DISKUSI

Kelompok :
Kelas :
Nama Anggota :

A. Amatilah percobaan berikut dan diskusikan hasil pengamatan pada kolom di bawah.

1. Percobaan siswa mendorong kursi dan menarik kembali kursi pada posisi semula.



(sumber: Gurupendidikan.com Buku siswa kelas 4 Tema7)

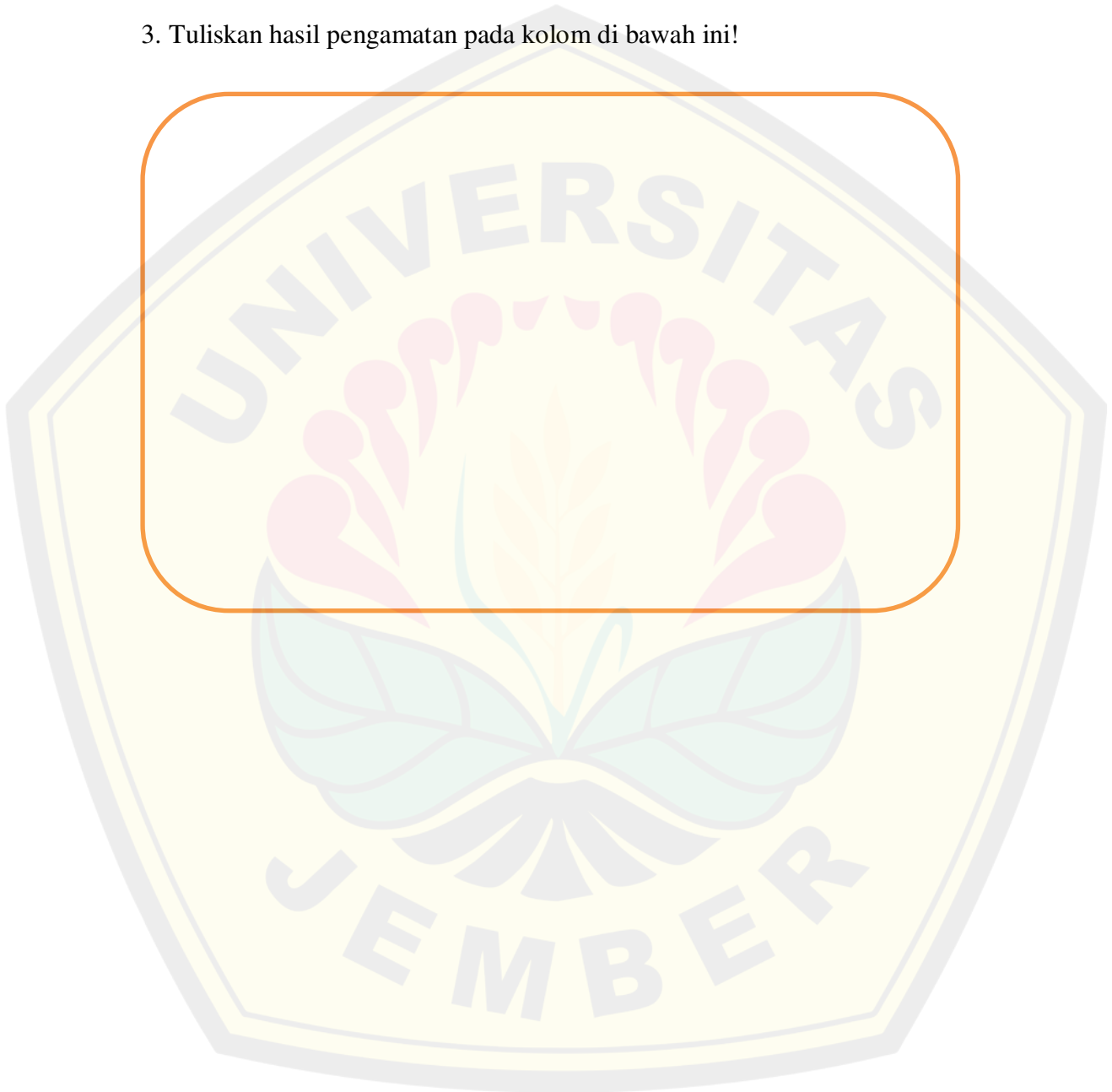
2. Lakukan kegiatan ini bersama teman sebangkumu.

- a. Siapkan kursi.
- b. Tunjuk temanmu untuk mendorong kursi
- c. Doronglah kursi kedepan secara perlahan
- d. Kemudian tarik kembali kursi ke posisi semula
- e. Apa yang terjadi ? Catatlah hasil pengamatanmu

Catatlah hasil diskusi dari pengamatan kalian dibawah ini !

B. Amatilah teks bacaan di bawah ini kemudian diskusikan hasil pengamatanmu.

1. Bacalah teks “ Seni Gerabah di Indonesia” yang ada pada buku tema secara bergantian dengan teman sekelompok.
2. Diskusikan bersama kelompokmu tentang informasi-informasi baru yang di dapat dari kegiatan mengamati teks bacaan tersebut.
3. Tuliskan hasil pengamatan pada kolom di bawah ini!



Pertemuan 2.**LEMBAR KERJA SISWA**

Nama	:
No. Absen	:
Kelas	:

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini !

1. Dari teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia tuliskan arti dari kata Slogan dan Adat !

Jawab :

2. Tuliskan pokok pikiran pada paragraf kedua pada teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” !

Jawaban :

3. Jarum pada kompas selalu menunjukkan arah utara-selatan karena adanya gaya ?

Jawab :

4. Mengampelas kayu atau dinding merupakan contoh penggunaan gaya ?

Jawab :

5. Kata logat memiliki arti ?

Jawab :

LAPORAN HASIL DISKUSI

Kelompok :

Kelas :

Nama Anggota :

A. Amatilah percobaan berikut dan diskusikan hasil pengamatan pada kolom di bawah.

1. Percobaan siswa membuat berbagai macam bentuk ataupun mainan dari bahan plastisin.



(sumber:Merdeka.com)

2. Lakukan kegiatan berikut bersama teman sebangku
 - a. Ambil beberapa plastisin
 - b. Buatlah berbagai macam bentuk mainan dari plastisin tersebut
 - c. Setelah membuat permainan tersebut, amati plastisin yang sudah memiliki bentuk berbeda dari sebelumnya.
 - d. Setelah mengamati, Pengaruh gaya apa yang terjadi pada plastisin tersebut ? Catatlah hasil pengamatanmu !
3. Catatlah hasil diskusi dari pengamatan kalian dibawah ini !

Pertemuan 3 .**LEMBAR KERJA SISWA**

Nama	:
No. Absen	:
Kelas	:

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini !

1. Dapatkah kamu rasakan naik turunnya nada pada saat menyanyikan lagu “Apuse” ?

Jawab :

2. Setelah menyanyikan lagu “Apuse” pada bagian mana lagu dinyanyikan dengan nada rendah ?

Jawab :

3.



Pada gambar di atas merupakan salah satu dari manfaat gaya ?

Jawaban :

4. Coba sebutkan manfaat apa saja yang didapatkan dari pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari ?

Jawab :

5. Tuliskan masing-masing satu contoh dari pengetahuan yang sudah diketahui dan pengetahuan baru yang di dapat setelah membaca teks “Seni Gerabah di Indonesia”

Jawab :

LAPORAN HASIL DISKUSI

Kelompok :

Kelas :

Nama Anggota :

A. Amatilah percobaan yang dilakukan kemudian diskusikan bersama kelompok dan tuliskan hasil pengamatan tersebut.

1. Percobaan menyanyikan lagu “Apuse” secara bergantian setiap kelompok
2. Kemudian amati nada tinggi dan nada rendah yang ada pada lagu “Apuse” tersebut.
3. Setelah berdiskusi dengan teman kelompok , tuliskan hasil diskusi dari pengamatan yang telah di lakukan.

B. Amatilah percobaan yang dilakukan ini kemudian diskusikan hasil pengamatanmu.

1. Nyanyikan lagu “Apuse” dan diikuti dengan gerakan anggota badan yang dilakukan oleh perwakilan setiap kelompok, seperti gambar dibawah ini.



2. Lakukan percobaan dengan teman sekelompok untuk melakukan kegiatan bertukar buku, seperti gambar dibawah ini.



3. Dari kegiatan percobaan tersebut, tuliskan contoh-contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari. Diskusikan dengan teman-teman sekelompokmu , lalu tuliskan hasil diskusi dalam bentuk tabel di bawah ini dan bacakan hasilnya di depan Bapak/Ibu guru dan kelompok lain.

Pemanfaatan Gaya Otot		
No.	Manfaat	Contoh Kegiatan
1.	Memindah Benda	Sapi menarik pedati
2.		
3.		
4.		
5.		

Pertemuan 4.**LEMBAR KERJA SISWA**

Nama	:
No. Absen	:
Kelas	:

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini !

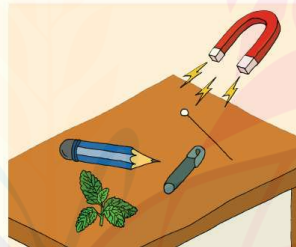
1. Roni dan teman sekelasnya bergotong royong untuk membersihkan kelas, agar menjadi bersih. Roni dan beberapa temannya memindahkan kursi dan meja yang ada di dalam kelas dengan cara di angkat. Dari kegiatan tersebut memanfaatkan gaya ?

Jawab :

2. Berikan minimal 3 contoh dari penggunaan gaya listrik !

Jawab :

3.



Gambar 3.2 Magnet di dekatkan pada benda-benda kecil

(Sumber : Guru.net)

Pada gambar di atas merupakan salah satu dari manfaat gaya ?

Jawaban :

4. Coba sebutkan manfaat apa saja yang didapatkan dari pemanfaatan gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari ?

Jawab :

5. Tuliskan beberapa contoh seni gerabah yang kalian ketahui

Jawab :

LAPORAN HASIL DISKUSI

Kelompok :
Kelas :
Nama Anggota :

- A. Lakukanlah percobaan berikut kemudian diskusikan bersama kelompok dan tuliskan hasil pengamatan tersebut.
1. Siswa menyiapkan alat dan bahan yaitu Penggaris plastik , Potongan kertas kecil
 2. Lakukan kegiatan berikut :
 - a. Potong kertas menjadi potongan yang sangat kecil
 - b. Ambil penggaris dan gosokkan kerambut dalam beberapa menit.
 - c. Setelah penggaris di gosokkan kerambut, dekatkan penggaris pada potongan kertas yang sudah di potong kecil.
 - d. Amatilah apa yang terjadi pada kertas tersebut dan tuliskan hasil pengamatan pada kolom berikut !

--

Lampiran H. Penilaian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap (Afektif) : Rubrik
- b. Penilaian Pengetahuan (Kognitif) : Tes
- c. Penilaian Keterampilan (Psikomotorik) : Rubrik

2. Bentuk Instrumen Penilaian

1) Sikap (Afektif)

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada sikap setiap siswa yang terlihat.

No	Nama Siswa	Displin		Tanggung Jawab		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT
1.							
2.							
3.							

Keterangan :

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

2) Pengetahuan (Kognitif)

Skor Maksimal : 100

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

Kriteria nilai :

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
80-100	A	SB (Sangat Baik)
65-80	B	B (Baik)
50-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

3) Keterampilan (Psikomotorik)

Aspek	4	3	2	1
Keaktifan	Menunjukkan antusiasme dan aktif dalam kegiatan belajar.	Menunjukkan antusiasme tetapi tidak aktif dalam kegiatan belajar.	Menunjukkan keaktifan hanya saat ditanya oleh guru	Tidak menunjukkan keaktifan
Keterampilan mempresentasikan hasil	Mempresentasikan dengan percaya diri, rinci, dan bahasa yang jelas	Mempresentasikan dengan percaya diri, cukup rinci dan bahasa yang jelas	Mempresentasikan dengan cukup percaya diri dan tidak rinci	Tidak mau mempresentasikan hasil kerja
Keterampilan menyajikan pengetahuan baru secara tertulis	Menuliskan pengetahuan baru secara jelas, runtut dan lengkap	Menuliskan pengetahuan baru dengan cukup jelas dan cukup lengkap	Menuliskan pengetahuan baru dengan cukup jelas, tidak runtut dan tidak jelas	Tidak menuliskan pengetahuan baru

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Lampiran I. Kisi-Kisi Soal *Pretest-Posttest*Kisi-kisi Test Hasil Belajar *Pretest-Posttest*

Nama Sekolah : SDN Petung 2

Kelas/ Semeseter : IV/ 2

Tema : 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)

Subtema : 1

Kompetensi Dasa	Indikator	Indikator soal	Jenjang Kemampuan					Nomor Soal	Bentuk Soal
			C1	C2	C3	C4	C5		
Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Mencari kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia.	<ul style="list-style-type: none"> Disajikan teks bacaan , Siswa dapat menunjukkan kata sulit dalam teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia dengan benar. 	√					1	Obyektif
		<ul style="list-style-type: none"> Disajikan teks bacaan, Siswa 				√		2, 3, 18, dan 19	Obyektif

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

		dapat menguraikan kata sulit pada teks bacaan “Suku Bangsa di Indonesia” dengan tepat.							
	3.7.2 Menentukan ide pokok paragraf dari teks bacaan.	<ul style="list-style-type: none"> Disajikan teks bacaan, Siswa dapat menentukan ide pokok paragraf dari teks bacaan dengan tepat. 			√			4 dan 5	Obyektif
IPA 3.3 Mengidentifikasi macam-macam dan manfaat gaya, antara lain : gaya otot, gaya listrik, gaya magnet,	3.3.1 menjelaskan macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> Disajikan gambar, Siswa dapat menjelaskan gaya yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan 			√			6, 7, dan 13	Obyektif

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

gaya gravitasi dan gaya pegas.		benar.						
3.3.2 Mengimplemantasikan pengaruh gaya dalam kehidupan sehari-hari.		<ul style="list-style-type: none"> Disajikan penjelasan pengaruh gaya, siswa dapat mengimplementasikan pengaruh gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. 		√			8, 20, dan 24	Obyektif
3.3.3 Menerangkan macam-macam manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.		<ul style="list-style-type: none"> Disajikan gambar ataupun contoh kegiatan, Siswa dapat menggunakan macam-macam 		√			9, 10, 14, 21, dan 22	Obyektif

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

		manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.						
	3.3.4 Menelaah manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> Disajikan beberapa pernyataan, Siswa dapat memilih manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. 			√		11, 12, 23, dan 25	Obyektif
SBdP 3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.	3.2.1 Menunjukkan nada tempo dan tinggi rendah nada.	<ul style="list-style-type: none"> Disajikan lirik lagu dan gambar Siswa dapat memilah nada tinggi dan rendah pada lirik "Apuse" 			√		15,16, dan 17	Obyektif

Lampiran J. Soal Pretest-Posttest**Soal Pretest-Posttest****Soal Pretest-Posttest**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

NILAI

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!

Suku Bangsa di Indonesia

Sejak dahulu kala bangsa Indonesia hidup dalam keragaman. Kalimat “Bhinneka Tunggal Ika” pada lambang negara Garuda Pancasila bukan hanya slogan. Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat dan budaya tetapi semua dapat hidup rukun berdampingan.

Berdasarkan hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, bangsa Indonesia terdiri atas 1.331 suku. Berdasarkan sensus itu pula, suku bangsa terbesar adalah suku Jawa yang meliputi 40,2 persen dari penduduk Indonesia. Suku Jawa ini merupakan gabungan dari suku-suku bangsa di Pulau Jawa, yaitu : Jawa, Osing, Tengger, Samin, Bawean, Naga, dan suku-suku lainnya. Suku yang paling sedikit jumlahnya adalah Suku Nias dengan jumlah 1.041.925 jiwa atau hanya 0,44 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan etnis Tionghoa jumlahnya 2.832.510 jiwa atau 1,2 persen penduduk Indonesia.

1. Dari teks bacaan diatas, manakah yang merupakan kata sulit pada paragraf pertama...
 - A. Slogan
 - B. Bangsa
 - C. Agama
 - D. Bahasa

2. Suku Osing ikut berpartisipasi dalam kegiatan pameran keragaman budaya yang diselenggarakan oleh pemerintahan. “Berpartisipasi” memiliki makna...
- A. Ikut serta dalam kegiatan
 - B. Melihat saja
 - C. Tidak ikut dalam kegiatan
 - D. Tidak bergabung
3. Windi dan Winda sama-sama menyukai adat dari Bali . Arti dari kata Adat adalah...
- A. Aturan ataupun perbuatan yang dilakukan dengan kebiasaan secara turun temurun.
 - B. Kumpulan seseorang dengan agama yang sama
 - C. Kumpulan beberapa kelompok dengan kebiasaan yang berbeda
 - D. Kumpulan beberapa kelompok dengan kebiasaan yang sama
4. Bacalah teks bacaan berikut !
- Dalam masyarakat Minangkabau, ada tiga pilar yang membangun dan menjaga keutuhan budaya serta adat istiadat. Mereka adalah alim ulama, cerdik pandai, dan ninik mamak. Ketiga alim tersebut dikenal dengan istilah Tungku Tigo Sajarangan.
- Ide pokok paragraf pada teks bacaan di atas adalah...
- A. Masyarakat Minangkabau menjaga adat istiadat
 - B. Tungku Tigo Sajarangan merupakan tetua masyarakat Minangkabau
 - C. Ada tiga pilar yang membangun masyarakat Minangkabau
 - D. Alim ulama membangun masyarakat Minangkabau

5. Bacalah teks bacaan berikut!

Persahabatan Annisa dan Fatimah begitu dekat. Pemikiran dan hobi mereka sangat cocok. Mereka sudah bersahabat sedari kecil. Hubungan keduanya sangat erat seperti tidak dapat dipisahkan.

Ide pokok pada bacaan di atas adalah...

- A. Bentuk persahabatan
- B. Persahabatan dua anak yang dekat
- C. Jenis persahabatan
- D. Annisa dan Fatimah tidak dapat dipisahkan

6.



(sumber: Gurupendidikan.com Buku siswa kelas 4 Tema 7)

Berdasarkan gambar di atas terdapat seorang anak mendorong kursi, Gaya yang digunakan pada saat mendorong kursi adalah...

- A. Gaya Gravitasi
- B. Gaya Gesek
- C. Gaya Magnet
- D. Gaya Otot

7.



(sumber: <http://rumahbelajar.com>)

Tampak pada gambar tersebut seorang laki-laki melakukan olahraga memanah, Gaya yang digunakan pada olahraga memanah tersebut adalah...

- A. Gaya Magnet
- B. Gaya Gesek
- C. Gaya Pegas

D. Gaya Otot

8. Gaya otot merupakan gaya yang dihasilkan dari gerakan otot manusia, pengaruh dari gaya otot salah satunya adalah merubah bentuk benda. Dibawah ini yang merupakan salah satu pengaruh gaya otot yang merubah bentuk benda adalah...

A. Membuat seni gerabah

B. Menarik busur panah

C. Melempar bola ke atas

D. Mendorong tas

9.



(sumber: Gurupendidikan.com Buku siswa kelas 4 Tema 7)

Pada gambar di atas, melangkahkkan kaki dapat menyebabkan tubuh berpindah tempat, merupakan salah satu dari penggunaan manfaat gaya...

A. Gaya gesek

B. Gaya pegas

C. Gaya Otot

D. Gaya Gravitasi

10. Roni dan teman sekelasnya bergotong royong untuk membersihkan kelas. Agar menjadi bersih. Roni dan beberapa temannya memindahkan kursi dan meja yang ada di dalam kelas ke luar kelas dengan cara di angkat. Dari kegiatan tersebut menggunakan manfaat dari gaya...

A. Gravitasi

B. Magnet

C. Pegas

D. Otot

11. Perhatikan pernyataan di bawah ini !

1. Untuk membantu benda bergerak tanpa tergelincir
2. Untuk membantu menghentikan benda yang sedang bergerak
3. Untuk menahan benda-benda agar tidak bergeser.

Dari pernyataan di atas tersebut merupakan manfaat dari gaya...

- A. Gesek
- B. Pegas
- C. Magnet
- D. Listrik

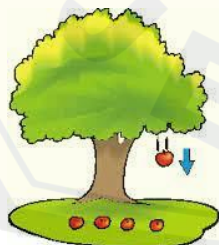
12. Perhatikan pernyataan di bawah ini !

1. Bertukar buku dengan teman
2. Bernyanyi sambil menari
3. Mendorong mobil yang mogok
4. Membuat springbed

Dari beberapa pernyataan di atas yang bukan merupakan manfaat dari gaya otot dalam kehidupan sehari-hari adalah...

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

13.



(sumber: <http://rumahbelajar.com>)

Pada gambar di atas terdapat buah yang jatuh ke tanah dari atas pohon. Peristiwa buah yang jatuh tersebut menunjukkan adanya gaya ... yang digunakan.

- A. Gaya Magnet
- B. Gaya Gesek
- C. Gaya Gravitasi
- D. Gaya Pegas

14. Kompas terdapat sebuah magnet yang berfungsi menunjukkan suatu arah. Berdasarkan pernyataan tersebut gaya yang di gunakan dalam penggunaan kompas adalah manfaat gaya...

- A. Pegas
- B. Gesek
- C. Magnet
- D. Otot

Soal untuk nomor 15 dan 16

Apuse

Apuse Kokon Dao

Yarabe Soren Doreri

Wuflenso Bani Nema Baki Pase

Arafabye Aswarakwar

Arafabye Aswarakwar

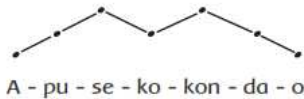
15. Lirik di atas merupakan lagu “Apuse”, Pada lirik “Arafabye Aswarakwar” manakah lirik yang memiliki nada tinggi adalah...

- A. Ara
- B. Fabye
- C. Aswa
- D. Rakwar

16. Pada lirik “Apuse Kokon Dao” lirik yang memiliki nada rendah adalah...

- A. Apuse
- B. Se, kon dan O
- C. Ko
- D. Da

17. Garis pada gambar di bawah ini merupakan garis...



- A. Garis Melodi
 - B. Garis nada
 - C. Garis jeda
 - D. Garis angka
18. Ayah Ulya seorang pakar kesehatan. Kata pakar artinya...
- A. Orang yang rajin
 - B. Orang yang pintar
 - C. Orang yang mempunyai gelar
 - D. Orang yang ahli dalam suatu bidang
19. Ani mendapatkan diskon pada saat membeli buku di Toko Danijaya. Arti dari kata diskon adalah...
- A. Hadiah
 - B. Bonus
 - C. Potongan Harga
 - D. Penawaran Harga
20. Gaya gesek merupakan gaya yang dihasilkan dari suatu benda, pengaruh dari gaya gesek salah satunya adalah dapat membuat benda bergerak menjadi diam. Dibawah ini merupakan salah satu pengaruh gaya gesek dapat membuat benda bergerak menjadi diam adalah...
- A. Menangkap bola menggunakan kaki
 - B. Membuat mainan dari plastisin
 - C. Mendorong Meja
 - D. Bermain ketapil

21.



(sumber: <http://rumahbelajar.com>)

Pada gambar diatas terdapat 2 kelompok melakukan pertandingan tarik tambang. Pada pertandingan tersebut menggunakan manfaat dari gaya ...

- A. Gaya Otot
- B. Gaya Gesek
- C. Gaya Pegas
- D. Gaya Gravitasi

22. Perhatikan gambar di bawah ini !



(sumber: <http://rumahbelajar.com>)

Pada gambar diatas terdapat sebuah alat besar (Excavator) yang dapat menarik berbagai macam tumpukan besi dan baja. Dari gambar tersebut menggunakan manfaat dari gaya...

- A. Gaya Pegas'
- B. Gaya Magnet
- C. Gaya Listrik
- D. Gaya Gesek

23. Perhatikan pernyataan di bawah ini !

1. Dapat menghidupkan listrik dirumah
2. Dapat digunakan untuk alat transportasi elektronik
3. Dapat menarik benda seperti besi dan baja
4. Dapat digunakan untuk alat kesehatan

Dari beberapa pernyataan di atas yang bukan merupakan manfaat dari gaya listrik adalah...

- A. 1,2 dan 3
- B. 2 dan 4
- C. 1,2 dan 4
- D. 3

24. Gaya pegas merupakan gaya yang dihasilkan dari kerja benda elastis, pengaruh dari gaya pegas salah satunya adalah benda kembali ke bentuk semula. Dibawah ini merupakan salah satu pengaruh gaya pegas yang membuat benda kembali ke bentuk semula adalah....

- A. Bermain plastisin
- B. Menarik busur panah
- C. Menendang bola
- D. Mendorong kursi

25. Perhatikan pernyataan di bawah ini !

1. Meringankan pekerjaan manusia
2. Menghambat pekerjaan manusia
3. Mempersulit pekerjaan manusia
4. Merugikan manusia

Dari pernyataan di atas yang merupakan manfaat gaya bagi manusia adalah...

- A. Merugikan manusia
- B. Mempersulit pekerjaan manusia
- C. Meringankan pekerjaan manusia
- D. Menghambat pekerjaan manusia

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Lampiran K. Tabel Uji Validitas

Nama	Nomor Soal																									Skor Total
	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	
Amiera	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	14
Andika	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	18
Andre	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	16
Aulia	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	16
Daffa	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	18
Destra	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17
Dina	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	21
Dwi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Fatih	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	10
Gilang	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	21
Irfan	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	17
Khanza	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	11
Maulina	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	15
Meavin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	20
Pramadi	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21
Pratama	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	9
Rio	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	19
Safitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	20
Sifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Sukma	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Sultan	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	19
Sugra	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Wahyu	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	22

Lampiran L. Lembar Validasi Instrumen Soal *Pretest-Posttest***1. Lembar Validasi Ahli Instrumen Tes**

Tujuan

Tujuan penggunaa instrumen ini yaitu untuk mengukur kevalidan soal tematik dengan integrasi pelajaran IPA, Bahasa Indonesia dan SBdP

Petunjuk

- a. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang tertulis.
- b. Makna skor validitas yaitu 1 (tidak memenuhi), 2 (cukup memenuhi), 3 (c memenuhi).

No	Aspek yang diamati	Penilaian			Komentar
		1	2	3	
Validasi Petunjuk					
A	Pernyataan petunjuk sudah jelas.			√	
B	Petunjuk tidak menimbulkan makna ganda.		√		
Validasi Isi					
A	Soal yang dimuat sesuai dengan indikator yang dibuat		√		
B	Materi sesuai dengan muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP yang ada pada sub tema 1			√	
C	Soal yang disajikan menunjukkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal		√		
D	Soal yang disajikan dapat menggali kemampuan awal siswa.		√		
E	Maksud soal dirumuskan dengan singkat dan jelas.			√	
F	Soal sudah sesuai dengan aspek kognitif unsur C1-C5		√		
Validasi Bahasa Soal					
A	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.			√	
B	Kalimat tidak mengandung makna ganda (ambigu)			√	
C	Kalimat soal komunikatif,		√		

No	Aspek yang diamati	Penilaian			Komentar
		1	2	3	
	menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa.				

Saran Revisi :

Baca kembali soal yang dibuat supaya lebih komunikatif

Jember, 27 Januari 2022

Validator



Rizki Putri Wardani, M.Pd

Lampiran Lembar Validasi Instrumen Soal *Pretest-Posttest*

LEMBAR VALIDASI AHLI

INSTRUMEN TES

Tujuan

Tujuan penggunaa instrumen ini yaitu untuk mengukur kevalidan soal tematik dengan integrasi pelajaran IPA, Bahasa Indonesia dan SBdP

Petunjuk

- a. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang tertulis.
- b. Makna skor validitas yaitu 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (cukup baik), 4 (baik) dan 5 (sangat baik).

No	Aspek yang diamati	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Validasi Petunjuk							
1.	Pernyataan petunjuk sudah jelas.				√		
2.	Petunjuk tidak menimbulkan makna ganda.				√		
Validasi Isi							
3	Soal yang dimuat sesuai dengan indikator yang dibuat				√		
4.	Materi sesuai dengan muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP yang ada pada sub tema 1				√		
5.	Soal yang disajikan menunjukkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal				√		
6.	Soal yang disajikan dapat menggali kemampuan awal siswa.				√		
7.	Maksud soal dirumuskan dengan singkat dan jelas.			√			
8.	Soal sudah sesuai dengan				√		

No	Aspek yang diamati	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
	aspek kognitif unsur C1-C5						
Validasi Bahasa Soal							
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				√		
10.	Kalimat tidak mengandung makna ganda (ambigu)					√	
11.	Kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa.					√	

Saran Revisi :

Gunakan kalimat yang efektif , kalimat efektif akan membantu siswa untuk lebih memahami maksud soal

Jember, 4 Januari 2022

Validator

Mamik Hariyati, S.Pd.SD

NIP. 197005072007012023

Lembar Pedoman Penilaian Validasi Instrumen

Validasi Petunjuk

No		Skor	Makna	Indikator
1	A	1	Tidak Memenuhi	Pernyataan petunjuk tidak jelas.
		2	Cukup Memenuhi	Pernyataan petunjuk cukup jelas.
		3	Memenuhi	Pernyataan petunjuk sudah jelas.
	B	1	Tidak Memenuhi	Petunjuk menimbulkan makna ganda.
		2	Cukup Memenuhi	Petunjuk sedikit menimbulkan makna ganda.
		3	Memenuhi	Petunjuk tidak menimbulkan makna ganda.

Validasi Isi

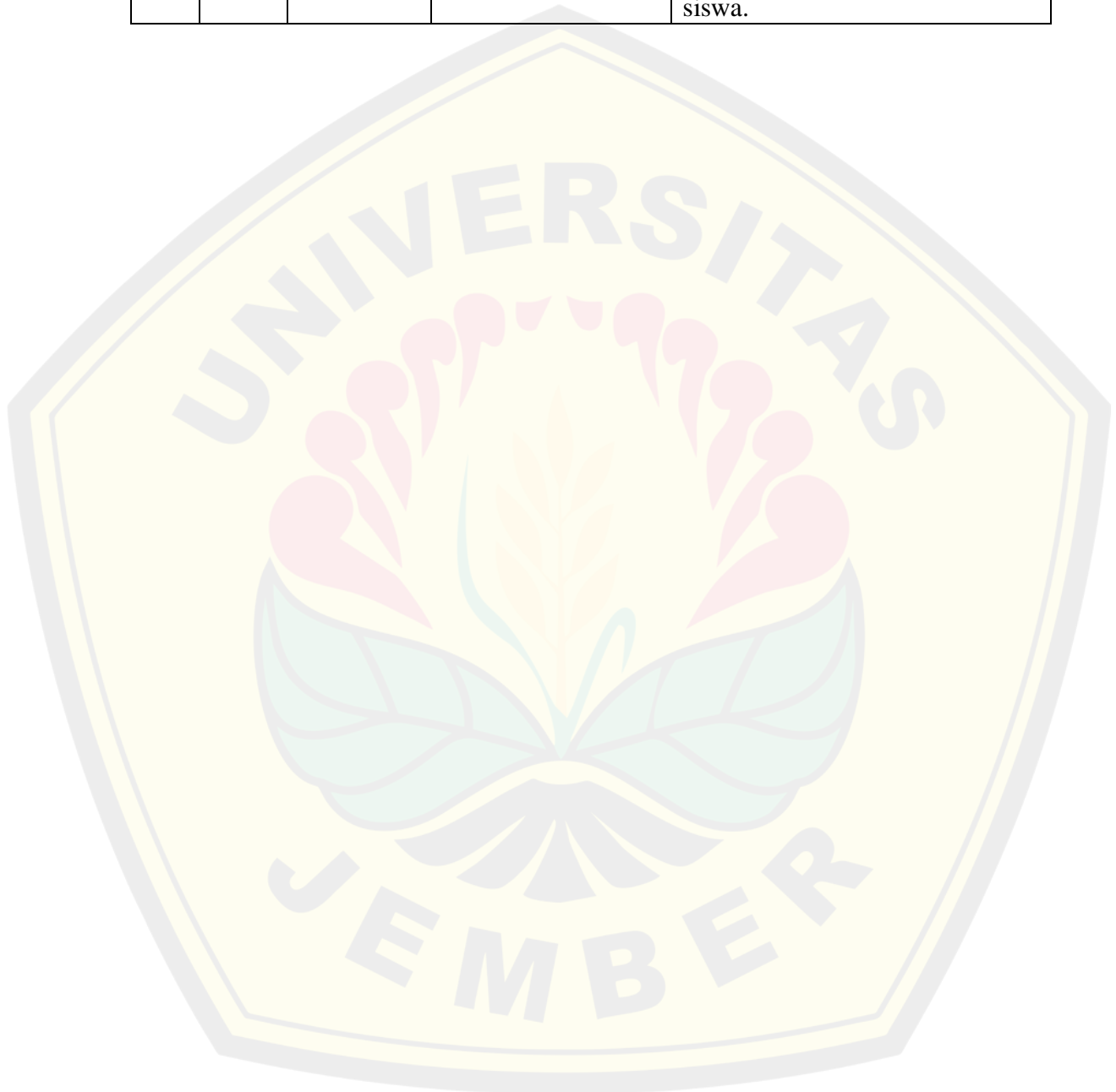
No		Skor	Makna	Indikator
1	A	1	Tidak Memenuhi	Soal yang dimuat tidak sesuai dengan indikator yang dibuat
		2	Cukup Memenuhi	Soal yang dimuat cukup sesuai dengan indikator yang dibuat
		3	Memenuhi	Soal yang dimuat sudah sesuai dengan indikator yang dibuat
	B	1	Tidak Memenuhi	Materi tidak sesuai dengan muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP yang ada pada sub tema 1
		2	Cukup Memenuhi	Materi cukup sesuai dengan muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP yang ada pada sub tema 1
		3	Memenuhi	Materi sudah sesuai dengan muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP yang ada pada sub tema 1
	C	1	Tidak Memenuhi	Soal yang disajikan tidak menunjukkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal
		2	Cukup Memenuhi	Soal yang disajikan cukup menunjukkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal
		3	Memenuhi	Soal yang disajikan sudah menunjukkan kemampuan siswa

				dalam mengerjakan soal
	D	1	Tidak Memenuhi	Soal yang disajikan tidak dapat menggali kemampuan awal siswa.
		2	Cukup Memenuhi	Soal yang disajikan cukup menggali kemampuan awal siswa.
		3	Memenuhi	Soal yang disajikan dapat menggali kemampuan awal siswa.
	E	1	Tidak Memenuhi	Maksud soal tidak dirumuskan dengan singkat dan jelas.
		2	Cukup Memenuhi	Maksud soal cukup dirumuskan dengan singkat dan jelas.
		3	Memenuhi	Maksud soal sudah dirumuskan dengan singkat dan jelas.
	F	1	Tidak Memenuhi	Soal tidak sesuai dengan aspek kognitif unsur C1-C5
		2	Cukup Memenuhi	Soal cukup sesuai dengan aspek kognitif unsur C1-C5
		3	Memenuhi	Soal sudah sesuai dengan aspek kognitif unsur C1-C5

Validasi Bahasa Soal

No		Skor	Makna	Indikator
1	A	1	Tidak Memenuhi	Bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.
		2	Cukup Memenuhi	Bahasa yang digunakan cukup sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.
		3	Memenuhi	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.
	B	1	Tidak Memenuhi	Kalimat mengandung makna ganda (ambigu)
		2	Cukup Memenuhi	Kalimat sedikit mengandung makna ganda (ambigu)
		3	Memenuhi	Kalimat tidak mengandung makna ganda (ambigu)
	C	1	Tidak Memenuhi	Kalimat soal komunikatif, tidak menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa.

		2	Cukup Memenuhi	Kalimat soal komunikatif, cukup menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa.
		3	Memenuhi	Kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa.



Lampiran M. Data Hasil *Pretest Posttest* Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Pretest	Posttest	Selisih	Pretest	Posttest	Selisih
1	60	80	20	65	70	5
2	65	85	20	55	65	10
3	65	80	15	70	80	10
4	70	80	25	60	65	5
5	60	95	20	50	65	15
6	65	80	15	60	70	10
7	75	95	20	50	65	15
8	70	85	15	55	65	10
9	60	85	25	75	90	15
10	60	80	20	60	65	5
11	65	80	15	45	55	10
12	65	75	20	65	70	5
13	65	80	15	70	75	5
14	65	80	15	75	80	5
15	65	85	20	60	70	10
16	75	100	25	60	70	10
17	70	90	20	65	75	10
18	65	85	20	70	75	5
19	70	90	20	60	65	5
20	70	95	25	70	85	15
Σ	1.295	1.705	390	1.240	1.355	190
Rata-rata	64,75	85,25	19,5	62	67,75	9,0

Bondowoso, 23 Februari 2022

Peneliti



Wike Ariska Dewi

NIM 180210204124

Lampiran N. Lampiran Foto Kegiatan



Foto N1. Kegiatan *Pretest* Kelas Eksperimen



Foto N2. Kegiatan Pembelajaran Eksperimen Pertemuan 1



Foto N3. Kegiatan Pembelajaran Eksperimen Pertemuan 2



Foto N4. Kegiatan Pembelajaran Eksperimen Pertemuan 3



Foto N5. Kegiatan Pembelajaran Eksperimen 4



Foto N6. Kegiatan *Posttest* Kelas Eksperimen



Foto N7. Kegiatan *Pretest* Kelas Kontrol



Foto N8. Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 1



Foto N9. Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 2



Foto N10. Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 3



Foto N11. Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 4

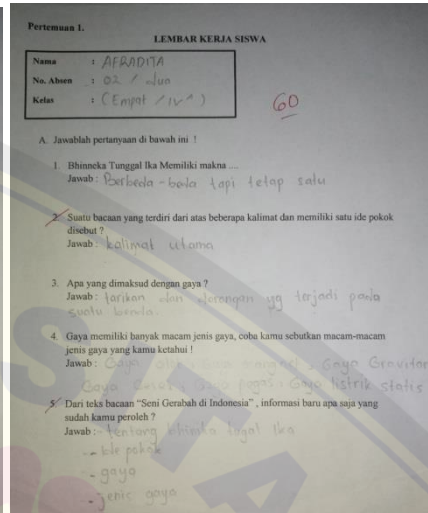
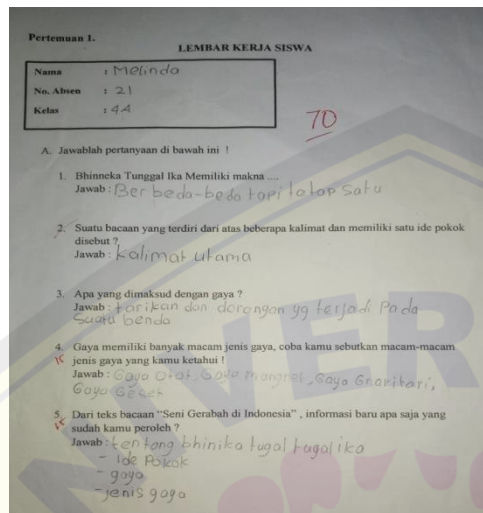


Foto N12. Kegiatan Posttest Kelas Kontrol

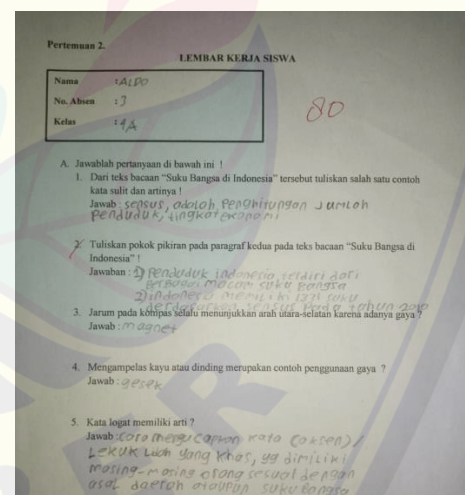
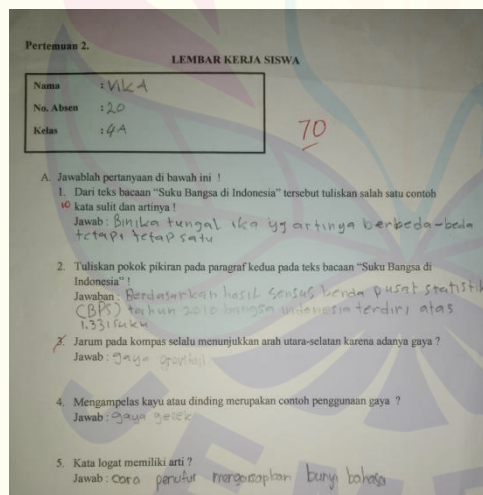
Lampiran O. Hasil Pekerjaan Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Lampiran Hasil Kerja Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

A. Kelas Eksperimen Pertemuan 1




Pertemuan 2



Pertemuan 3


Pertemuan 3. LEMBAR KERJA SISWA

Nama : AFRADITA
No. Absen : 02 / dia
Kelas : Cempai 11^A 70

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini !
 1. Dapatkah kamu rasakan naik turunnya nada pada saat menyanyikan lagu "Apuse" ?
 Jawab : ya ko elon 'o
 2. Setelah menyanyikan lagu "Apuse" pada bagian mana lagu dinyanyikan dengan nada rendah ?
 Jawab : ko lon cha o
 3.

 Pada gambar di atas merupakan salah satu dari manfaat gaya ?
 Jawaban : Dot
 4. Coba sebutkan manfaat apa saja yang didapatkan dari pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari ?
 Jawab : Mendorong mobil, mengangkat meja
 5. Tuliskan masing-masing satu contoh dari pengetahuan yang sudah diketahui dan pengetahuan baru yang di dapat setelah membaca teks "Seni Gerabah di Indonesia"
 Jawab : alat-alat dapur (untuk memasak - masak dan sebagainya) yg dibuat dari tanah liat kemudian dibakar (misalnya kerusi, belanga)

Pertemuan 3. LEMBAR KERJA SISWA


Nama : Sela wati nar anis
No. Absen : 17
Kelas : IV A 70

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini !
 1. Dapatkah kamu rasakan naik turunnya nada pada saat menyanyikan lagu "Apuse" ?
 Jawab : ya
 2. Setelah menyanyikan lagu "Apuse" pada bagian mana lagu dinyanyikan dengan nada rendah ?
 Jawab : ko lon cha o
 3.

 Pada gambar di atas merupakan salah satu dari manfaat gaya ?
 Jawaban : otot
 4. Coba sebutkan manfaat apa saja yang didapatkan dari pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari ?
 Jawab : mendorong mobil, mengangkat benda
 5. Tuliskan masing-masing satu contoh dari pengetahuan yang sudah diketahui dan pengetahuan baru yang di dapat setelah membaca teks "Seni Gerabah di Indonesia"
 Jawab : alat-alat dapur (untuk memasak - masak dan sebagainya) yg dibuat dari tanah liat yg kemudian dibakar (misalnya kerusi, belanga)

Pertemuan 4


Pertemuan 4. LEMBAR KERJA SISWA

Nama : BILAL S
No. Absen : 5
Kelas : 211A 80

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini !
 1. Roni dan teman sekelasnya bergotong royong untuk membersihkan kelas, agar menjadi bersih. Roni dan beberapa temannya memindahkan kursi dan meja yang ada di dalam kelas dengan cara di angkat. Dari kegiatan tersebut memanfaatkan gaya ?
 Jawab : gaya otot
 2. Berikan minimal 3 contoh dari manfaat gaya listrik !
 Jawab : Pemanasan air, menyala alat elektronik
 3.

 (Sumber : Gurunez)
 Pada gambar di atas merupakan salah satu dari manfaat gaya ?
 Jawaban : gaya listrik
 4. Coba sebutkan manfaat apa saja yang didapatkan dari pemanfaatan gaya listrik dalam kehidupan sehari-hari ?
 Jawab : Pemanasan air, menyala alat elektronik
 5. Tuliskan beberapa contoh seni gerabah yang kalian ketahui
 Jawab : gelas, danasak, gerabah gerabah selaras

Pertemuan 4. LEMBAR KERJA SISWA

Nama : Debraj suk dihan juna
No. Absen : 67
Kelas : 211A 100

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini !
 1. Roni dan teman sekelasnya bergotong royong untuk membersihkan kelas, agar menjadi bersih. Roni dan beberapa temannya memindahkan kursi dan meja yang ada di dalam kelas dengan cara di angkat. Dari kegiatan tersebut memanfaatkan gaya ?
 Jawab : gaya otot
 2. Berikan minimal 3 contoh dari manfaat gaya listrik !
 Jawab : Menyala lampu, untuk menghidupkan tv, untuk menyalakan mesin mobil, untuk menyalakan alat elektronik
 3.

 (Sumber : Gurunez)
 Pada gambar di atas merupakan salah satu dari manfaat gaya ?
 Jawaban : gaya listrik
 4. Coba sebutkan manfaat apa saja yang didapatkan dari pemanfaatan gaya listrik dalam kehidupan sehari-hari ?
 Jawab : untuk menyalakan tv, untuk menyalakan mesin mobil, untuk menyalakan alat elektronik
 5. Tuliskan beberapa contoh seni gerabah yang kalian ketahui
 Jawab : gelas, kerusi, danasak, gerabah selaras

B. Kelas Kontrol Pertemuan 1

Pertemuan 1. LEMBAR KERJA SISWA

Nama : A L W
No. Absen : 03
Kelas : V B 55

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini !

- Bhinneka Tunggal Ika Memiliki makna ...
Jawab: berbeza beza tapi tetap satu jua
- Suatu bacaan yang terdiri dari atas beberapa kalimat dan memiliki satu ide pokok disebut ?
Jawab: Paragraf atau ide pokok
- ✓ Apa yang dimaksud dengan gaya ?
Jawab: cara atau cara beza
- Gaya memiliki banyak macam jenis gaya, coba kamu sebutkan macam-macam jenis gaya yang kamu ketahui !
Jawab: gaya cetak, gaya tulis, gaya gambar, gaya fotografi
- ✓ Dari teks bacaan "Seni Gerabah di Indonesia", informasi baru apa saja yang sudah kamu peroleh ?
Jawab: membuat cangkir keramik

Pertemuan 1. LEMBAR KERJA SISWA

Nama : A F A
No. Absen : 5
Kelas : A B 60

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini !

- Bhinneka Tunggal Ika Memiliki makna ...
Jawab: berbeza-beza tapi tetap satu jua
- Suatu bacaan yang terdiri dari atas beberapa kalimat dan memiliki satu ide pokok disebut ?
Jawab: Paragraf
- ✓ Apa yang dimaksud dengan gaya ?
Jawab: gaya menulis
- Gaya memiliki banyak macam jenis gaya, coba kamu sebutkan macam-macam jenis gaya yang kamu ketahui !
Jawab: gaya gambar, gaya olah, gaya pegasi
- ✓ Dari teks bacaan "Seni Gerabah di Indonesia", informasi baru apa saja yang sudah kamu peroleh ?
Jawab: tentang seni keramik

Pertemuan 2

Pertemuan 2. LEMBAR KERJA SISWA

Nama : A R I
No. Absen : 7
Kelas : V B 60

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini !

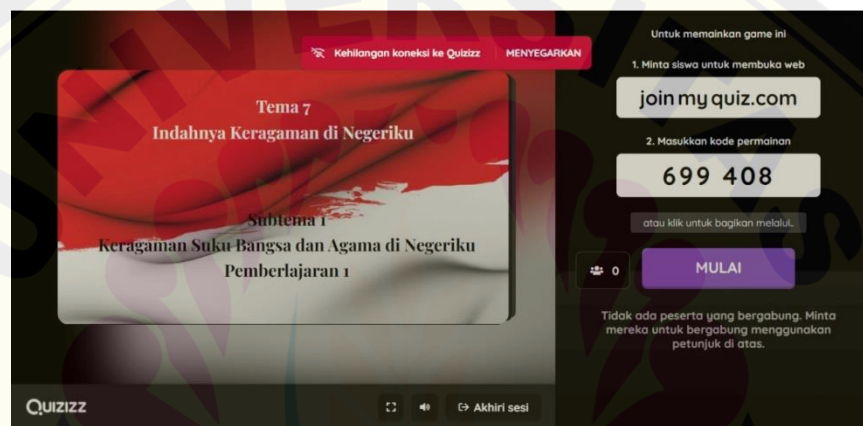
- ✓ Dari teks bacaan "Suku Bangsa di Indonesia" tersebut tuliskan salah satu contoh kata sulit dan artinya !
Jawab: elektronik - Barak adalah yang bahasa menggunakan listrik
- ✓ Tuliskan pokok pikiran pada paragraf kedua pada teks bacaan "Suku Bangsa di Indonesia" !
Jawaban: masyarakat kesatuan, budaya dan adat istiadat suku bangsa dan peninggalan
- ✓ Jarum pada kompas selalu menunjukkan arah utara-selatan karena adanya gaya ?
Jawab: gaya magnet
- ✓ Mengampelas kayu atau dinding merupakan contoh penggunaan gaya ?
Jawab: gaya gesek
- ✓ Kata logam memiliki arti ?
Jawab: Logam adalah benda padat yang mengkilap dan berkilau (padat dan berkilau, logam)

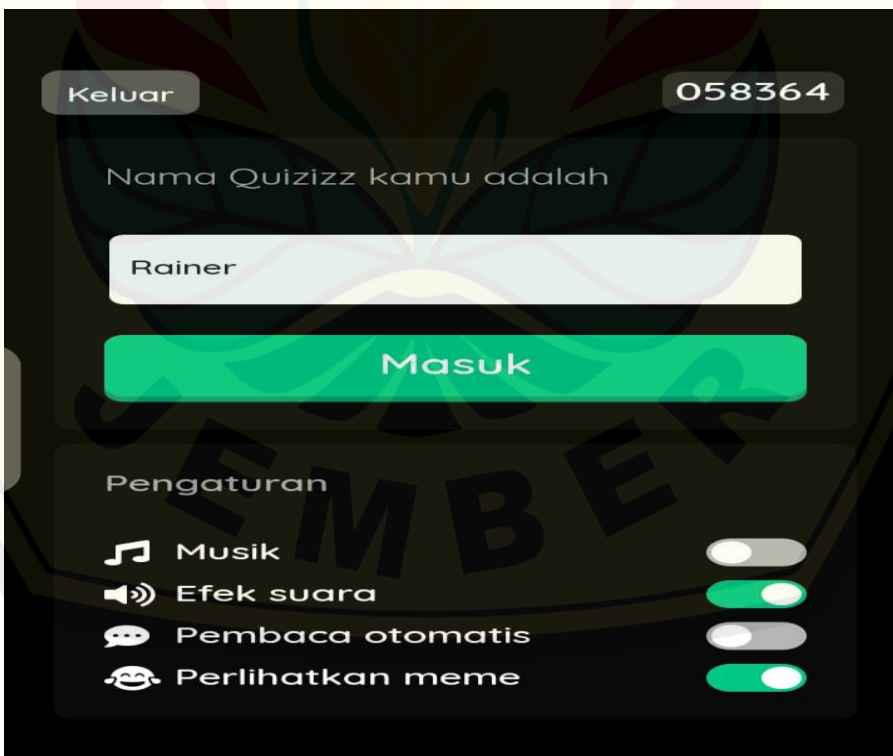
Pertemuan 2. LEMBAR KERJA SISWA

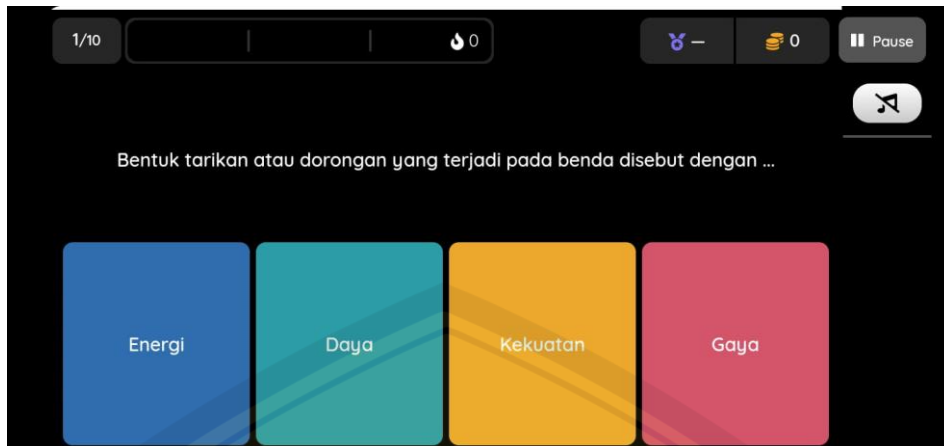
Nama : S A L I H A N I
No. Absen : 12
Kelas : A (11/2017) 60

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini !

- ✓ Dari teks bacaan "Suku Bangsa di Indonesia" tersebut tuliskan salah satu contoh kata sulit dan artinya !
Jawab: kata sulit: BPS artinya Badan Pusat Statistik
Kata sulit: adat artinya: cara dan kebiasaan
- ✓ Tuliskan pokok pikiran pada paragraf kedua pada teks bacaan "Suku Bangsa di Indonesia" !
Jawaban: tahun 2015 bangsa Indonesia terdiri atas 1.331 suku
- ✓ Jarum pada kompas selalu menunjukkan arah utara-selatan karena adanya gaya ?
Jawab: magnet
- ✓ Mengampelas kayu atau dinding merupakan contoh penggunaan gaya ?
Jawab: gesek
- ✓ Kata logam memiliki arti ?
Jawab: ciri khas

Lampiran P. Tampilan Aplikasi Quizizz





Lampiran Q. Dokumentasi Report Quizizz



Tampilan perolehan skor kuis 1



Tampilan perolehan skor kuis 2



Tampilan jawaban salah dan benar kuis 1

Nama Peserta	Skor	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1. Amel	12250 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. Rainer hastungkara	11260 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. Rendi	8945 (90%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
4. Aldo	8765 (90%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗
5. Sela	8125 (90%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓
6. ROSA ANGGRAINI A.P...	8030 (90%)	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7. Davan	7515 (80%)	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗
8. Shifa	7150 (80%)	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓
9. Afradita	6670 (60%)	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓
10. FADIL	6200 (80%)	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓
11. Melinda	0 (0%)	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗

Tampilan jawaban salah dan benar kuis 2




Tampilan perngkat pada perangkat siswa

Lampiran R. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI	
	UNIVERSITAS JEMBER	
	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN	
	<small>Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121 Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029 Laman: www.fkip.unej.ac.id</small>	
Nomor : 1252 /UN25.1.5/SP/2022		Jember, 03 FEB 2022
Lampiran : -		
Perihal : Permohonan Izin Penelitian		
 Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Petung 2 di Curahdami Bondowoso Jawa Timur		
 Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:		
Nama	: Wike Ariska Dewi	
NIM	: 180210204124	
Jurusan	: Ilmu Pendidikan	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Rencana Pelaksanaan	: Februari 2021	
 Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada Sub tema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.		
 Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.		
		
	<small>a.n. Dekan Wakil Dekan I. Drs. Nuriman, Ph.D. NIP. 196506011993021001</small>	

Lampiran S. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BONDOWOSO
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SPF SD NEGERI PETUNG 2
E-Mail : sdnpetung2@gmail.com | Web : sdnpetung2.blogspot.com
Jln. Brigpol Sudarlan 57 Desa Petung, Kecamatan Curahdami
KABUPATEN BONDOWOSO

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : 070 / 33 / 430.9.9.2.006 / 2022

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : HIDAYATI NURAINI, S.Pd
NIP : 19640512 198803 2 012
Golongan Ruang : Pembina Tk I / IV B
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPTD SPF SD NEGERI PETUNG 2 Curahdami, Bondowoso


Menerangkan bahwa,

Nama : WIKE ARISKA DEWI
Tempat Tanggal Lahir : Bondowoso, 29 Juli 1999
NIM : 180210204124
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : FKIP
Universitas : Universitas Jember
Judul penelitian : “PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN *QUIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN PETUNG 2 KABUPATEN BONDOWOSO PADA SUB TEMA 1 KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU”

Benar – benar telah menyelesaikan penelitian di UPTD SPF SDN Petung 2 Curahdami Bondowoso pada Tanggal 7 s/d 19 Februari 2022.

Demikian surat ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan seperlunya, Terima kasih

Bondowoso, 08 Juni 2022.
Kepala Sekolah


HIDAYATI NURAINI, S.Pd
Pembina Tk I
NIP. 19640512 198803 2 012

Lampiran T. Biodata Diri**Data Pribadi**

1. Nama : Wike Ariska Dewi
2. Tempat dan Tanggal Lahir : Bondowoso, 29 Juli 1999
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Alamat Asal : Desa Taman Rt/Rw, 02/01 Bondowoso
5. Telephone & HP : 081238460029
6. E-mail : ariskawike29@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

- TK IDHATA : 2004-2006
- SDN DABASAH 4 : 2006-2012
- SMP Negeri 5 Bondowoso : 2012-2015
- SMK Negeri 2 Bondowoso : 2015-2018

Riwayat Organisasi

- Osis SMP Negeri 5 Bondowoso : 2012-2013 & 2013-2014
- HMP Mercusuar PGSD : 2018-2019 & 2019-2020