

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *MIND MAPPING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU**

Studi Kurikulum 2013 melalui Pendekatan Penelitian Eksperimen
Quasi Desain 2 Grup pada Peserta Didik Kelas IV A dan IV B
Sekolah Dasar Negeri Tegal 04 Kabupaten Bogor Semester Ganjil
Tahun Ajaran 2022/2023

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Rachmafadia Azzahra

037118158

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA MIND MAPPING TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

Penelitian Eksperimen Kuasi Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Tegal 04
Kabupaten Bogor Tahun Ajaran 2022/2023

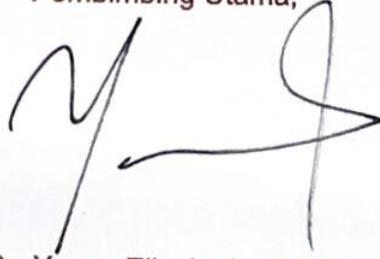
Oleh

Rachmafadia Azzahra

037118158

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Dr. Yuyun Elizabeth, M.Pd.
NIK.10113003610

Pembimbing Pendamping,



Nur Hikmah, M.Pd. Kons.
NIK.1130718844

Mengetahui,

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suhardi, M.Si
NIK. 10694021205

Ketua Program Studi,
Pendiidkan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



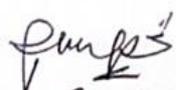
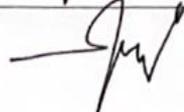
Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

LEMBAR PENGESAHAN LULUS

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari ini Rabu tanggal 07 September 2022

Nama : Rachmafadia Azzahra
NPM : 037118158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Resyi A. Gani, S.Kom., M.Pd.	
2	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.	
3	Nur Hikmah, M.Pd. Kons.	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku" yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, September 2022

Yang membuat pernyataan,

The image shows an official stamp of Universitas Pakuan. The stamp is rectangular and contains the university's logo (a Garuda) and the text "UNIVERSITAS PAKUAN" and "METSIAN TEMPEL". Below the stamp, the number "E2AJX984604766" is printed. A handwritten signature in blue ink is written over the stamp.

Rachmafadia Azzahra
NPM. 037118158

ABSTRAK

Rachmafadia Azzahra, 037118158. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan, dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, 2022. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan kelebihan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tegal 04 kabupaten Bogor Kelas IV A dan IV B pada bulan Juli semester Ganjil. Perhitungan *N-Gain* model *Problem Based Learning* sebesar 60 dengan kriteria sedang, nilai *N-Gain* model konvensional sebesar 59 dengan kriteria sedang. Sehingga *N-Gain* pada kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning* lebih besar dibandingkan dengan kelas control dengan model konvensional. Peneliti juga melakukan uji normalitas dengan uji liliefors kedua sampel berdistribusi normal karena nilai kedua sampel lebih kecil dari L_{tabel} . Pada kelompok kelas *Problem Based Learning* didapat nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,113 < 0,154$, pada kelompok kelas konvensional didapat nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,111 < 0,159$. Kemudian pada uji homogenitas data tersebut bersifat homogen karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,258 < 1,829$, yang menunjukkan bahwa H_0 (hipotesis nol) diterima, dan H_a (hipotesis alternatif) ditolak. Selanjutnya pada uji hipotesis didapatkan hasil t_{hitung} sebesar 1,998 dan t_{tabel} sebesar 4,541, yang artinya t_{hitung} tidak terletak diantara $-1,998 < t_{hitung} < t_{tabel}$, hal itu menunjukkan H_0 ditolak, dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat dinyatakan bahwa *Problem Based Learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, dan Hasil Belajar.

ABSTRACT

Rachmafadia Azzahra, 037118158. Effect of Problem Based Learning Model Assisted by Mind Mapping Media on Learning Outcomes of the Sub-theme of My Nation's Cultural Diversity. Thesis of Elementary School Teacher Education Study Program, Teacher Training and Education Faculty, Pakuan University, 2022. This research is a quasi-experimental research. This study aims to determine the differences and advantages of learning outcomes for the sub-theme of my nation's cultural diversity. This research was conducted at SDN Tegal 04, Bogor Regency, Class IV A and IV B in July, odd semesters. Calculation of the N-Gain of the Problem Based Learning model is 60 with moderate criteria, the N-Gain value of the conventional model is 59 with moderate criteria. So that the N-Gain in the experimental class with the Problem Based Learning model is greater than the control class with the conventional model. The researcher also conducted a normality test with the Liliefors test, both samples were normally distributed because the values for both samples were smaller than L_{table} . In the Problem Based Learning class group, the value of $L_{count} < L_{table}$ is $0.113 < 0.154$, in the conventional class group the value of $L_{count} < L_{table}$ is $0.111 < 0.159$. Then in the homogeneity test, the data is homogeneous because $F_{count} < F_{table}$ is $1.258 < 1.829$, which indicates that H_0 (zero hypothesis) is accepted, and H_a (alternative hypothesis) is rejected. Furthermore, in hypothesis testing, the results obtained t_{count} of 1.998 and t_{table} of 4.541, which means that t_{count} does not lie between $-1,998 < t_{count} < t_{table}$, it shows H_0 is rejected, and H_a is accepted. Based on the results of the research above, it can be stated that Problem Based Learning has influence in learning outcomes for the sub-theme of my nation's cultural diversity.

Keywords: Problem Based Learning, and Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, bahwa penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku”.

Skripsi ini dengan pendekatan penelitian Eksperimen Kuasi dengan subyek penelitian yang dilaksanakan di SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor Tahun Ajaran 2022/2023. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Karena itu, dengan penuh hormat penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono., M.Sc. selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Yuyun Elizabeth, M.Pd. selaku Pembimbing Utama.

5. Nur Hikmah, M.Pd. Kons. Selaku Pembimbing Pendamping.
6. Ratih Purnamasari, M.Pd. selaku Wali Dosen kelas F.
7. Maryamah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor.
8. Seluruh Guru dan Staff SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor, yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
9. Peserta didik kelas IV A dan IV B SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor, yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
10. Kedua orang tua tercinta Ibunda Minarti, A. Md. Kep. dan Alm. Ayahanda Sonson Busori, S. Kep. serta Papaku Eldiza, S. Kom. yang selalu memberikan kasih sayang, membimbing dan mendoakan kesuksesan penulis.
11. Abangku dan adikku tercinta Yoga Ardiansyah Dalimunthe dan Rakha Faiza Azziqri, yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman kelas F angkatan 2018 yang senantiasa memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
13. Sahabat-sahabat kuliahku Dhera, Nabila, Sri, Sifa, dan Tania yang selalu menemani dalam penyusunan skripsi ini.
14. Sahabat-sahabat SMA ku Ninta dan Anggi yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak kekurangannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kiritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis

berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, September 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Falu' or similar, written in a cursive style.

Penulis

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN LULUS.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	9
A. Kajian Teoretik.....	9
B. Hasil Penelitian Relevan.....	37
C. Kerangka Berpikir	40
D. Hipotesis Penelitian	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	43
A. Tujuan Penelitian.....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
C. Desain Penelitian Eksperimen Quasi.....	44
D. Metode Penelitian.....	45
E. Populasi dan Sampel.....	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
G. Instrumen Penilaian.....	48
H. Teknik Analisis iData	65

I. Hipotesis Statistik	69
J. Jadwal Kegiatan Penelitian	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
A. Hasil Penelitian.....	71
B. Pengujian Prasyarat Analisis Data.....	79
C. Pengujian Hipotesis Penelitian	82
D. Pembahasan Hasil Penelitian	84
E. Keterbatasan Penelitian.....	87
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	89
A. Simpulan	89
B. Implikasi	90
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pelaksanaan Penelitian	40
Tabel 3.2	Desain Penelitian Ekperimen Quasi 2 Grup	43
Tabel 3.3	Data Populasi Penelitian Peserta Didik Kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Tegal 04	45
Tabel 3.4	Desain Penilaian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan dan Keterampilan.....	48
Tabel 3.5	Desain Penilaian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan dan Keterampilan.....	50
Tabel 3.6	Kisi-kisi Soal Instrumen Penilaian Hasil Belajar (sebelum uji coba).....	52
Tabel 3.7	Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar	58
Tabel 3.8	Indeks Koefisien Reliabilitas	59
Tabel 3.9	Hasil Indeks Kriteria Reliabilitas	59
Tabel 3.10	Konversi Klasifikasi Indeks Kesukaran	60
Tabel 3.11	Klasifikasi Indeks Tingkat Kesukaran	60
Tabel 3.12	Konversi Indeks daya Pembeda (DP).....	61
Tabel 3.13	Hasil Klasifikasi Indeks Daya Pembeda	62
Tabel 3.14	Rekapitulasi Analisis Soal Pilihan Ganda.....	62
Tabel 3.15	Konversi Kriteria <i>N-Gain</i>	64
Tabel 3.16	Jadwal Kegiatan Penelitian	69
Tabel 4.1	Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Butir Soal Setelah Penelitian	72
Tabel 4.2	Rekapitulasi Daya Pembeda Butir Soal Setelah Penelitian	72
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Skor <i>N-Gain</i> Kelompok Kelas Eksperimen Melalui Model <i>Problem Based Learning</i>	74
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Skor <i>N-Gain</i> Kelompok Kelas Kontrol Melalui Model Pembelajaran Konvensional	76
Tabel 4.5	Rekapitulasi Skor Rata-rata Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok Kelas Kontrol.....	78
Tabel 4.6	Hasil Uji Normalitas	80
Tabel 4.7	Hasil Uji Homogenitas Instrumen Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku	81
Tabel 4.8	Hasil Uji t Rata-rata <i>N-Gain</i> Kelompok Kelas PBL (eksperimen) dan Kelompok Kelas Konvensional (kontrol)..	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir Penelitian eksperimen Quasi Desain 2 Grup.....	40
Gambar 4.1	Histogram Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Melalui Model <i>Problem Based Learning</i>	75
Gambar 4.2	Histogram Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Melalui Model Konvensional	77
Gambar 4.3	Histogram Perbedaan Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelompok Kelas PBL dan Kelompok Kelas Konvensional	78
Gambar 4.4	Kurva Penolakan dan Penerimaan H_0 Pada Kelas Problem Based Learning dan Konvensional	83

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	SK BIMBINGAN SKRIPSI	96
LAMPIRAN 2	SURAT IZIN PRA PENELITIAN.....	97
LAMPIRAN 3	SURAT IZIN UJI INSTRUMEN.....	98
LAMPIRAN 4	SURAT IZIN PENELITIAN	99
LAMPIRAN 5	SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN.....	100
LAMPIRAN 6	PENILAIAN EXPERT UJI COBA INSTRUMEN	101
LAMPIRAN 7	SOAL UJI COBA INSTRUMEN.....	105
LAMPIRAN 8	PERHITUNGAN MANUAL HASIL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN	112
LAMPIRAN 9	REKAPITULASI HASIL UJI COBA INSTRUMEN	115
LAMPIRAN 10	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (<i>PROBLEM BASED LEARNING</i>)	117
LAMPIRAN 11	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (KONVENSIONAL).....	132
LAMPIRAN 12	INSTRUMEN TES SETELAH UJICOBA (<i>PRETEST</i>)	147
LAMPIRAN 13	INSTRUMEN TES SETELAH UJICOBA (<i>POSTEST</i>)	151
LAMPIRAN 14	PERHITUNGAN N-GAIN HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU MODEL <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> PADA KELAS EKSPERIMEN.....	155
LAMPIRAN 15	UJI NORMALITAS SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS EKSPERIMEN MELALUI MODEL <i>PROBLEM BASED LEARNING</i>	159
LAMPIRAN 16	PERHITUNGAN N-GAIN HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU MODEL KONVENSIONAL PADA KELAS KONTROL.....	162
LAMPIRAN 17	UJI NORMALITAS SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS KONTROL MELALUI MODEL KONVENSIONAL	166
LAMPIRAN 18	UJI HOMOGENITAS (UJI F) N-GAIN HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU .	169
LAMPIRAN 19	UJI HIPOTESIS PENELITIAN (UJI T).....	172
LAMPIRAN 20	DOKUMENTASI.....	174

LAMPIRAN 21	DAFTAR HADIR KELAS IV A (KELAS EKSPERIMEN)	177
LAMPIRAN 22	DAFTAR HADIR KELAS IV B (KELAS KONTROL) ...	179
LAMPIRAN 23	BAHAN AJAR	181
LAMPIRAN 24	TABEL DISRIBUSI NORMAL Z	183
LAMPIRAN 25	TABEL KRITIS L UNTUK UJI <i>LILIEFORS</i>	184
LAMPIRAN 26	TABEL NILAI-NILAI DISTRIBUSI T	185
LAMPIRAN 27	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	186

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang berperan sangat penting untuk menjadikan manusia yang berkualitas. Pendidikan juga sebagai sarana awal untuk menciptakan dan membentuk pribadi orang yang pintar, cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab. Sehingga bisa menghadapi sebuah tantangan di masa depan, lalu berkompetensi dan bersaing pada dunia perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan menjadi bagian tolak ukur dari perkembangan suatu bangsa, agar tidak tertinggal oleh bangsa lain. Jika dibandingkan dengan negara-negara berkembang lainnya, saat ini di Indonesia masih tergolong rendah. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil survei yang dilakukan oleh salah satu Lembaga Internasional, yaitu *The Programme for International Student Assessment (PISA)* yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD)* dengan tujuan mengukur kompetensi belajar peserta didik akibat pada tahun 2018 yang menunjukkan hasil bahwa kualitas Pendidikan di Indonesia berada pada peringkat ke 74 dari 79 negara. Dalam kategori kemampuan membaca, sains, dan matematika. Sementara itu Indonesia dinyatakan berada pada urutan 10 terbawah dari ketiga kompetensi dengan skor selalu di bawah rata-rata

berdasarkan data yang dipublikasikan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) dalam periode survei 2009 - 2015. Kemudian, pada situs JabarEkspres.com pada tanggal 26 Januari 2021.

Peneliti melakukan observasi dan berdiskusi dengan wali kelas guru kelas IV di SDN Tegal 04 terhadap proses dan hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang mengalami beberapa permasalahan, antara lain: pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher based learning*), penerapan model pembelajaran yang kurang variatif, penggunaan media pembelajaran yang kurang membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik yang kesulitan untuk memahami pembelajaran, serta hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal inilah menjadikan peserta didik biasanya cenderung bosan dan sangat mudah mengalihkan perhatiannya. Misalnya, mengobrol dengan teman sekitarnya atau teman sebangku, sering melihat ke luar kelas, saling mengganggu dengan temannya dan adapula yang mengantuk.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian di SDN Tegal 04. Di sekolah ini terdapat peserta didik kelas IV A dan IV B yang berjumlah 92 peserta didik, yang terdiri dari 48 peserta didik di kelas IV A dan 44 peserta didik di kelas IV B. Dapat diketahui bahwa pembelajaran di kelas IV A ada 24 peserta didik atau 50% yang belum mencapai KKM dan 24 peserta didik atau 50% yang sudah mencapai KKM. Lalu di kelas IV B ada 29 peserta didik atau 65% yang belum mencapai KKM dan 15 peserta didik atau 35% yang sudah mencapai KKM dari hasil belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diperoleh data bahwa nilai rata-rata Ulangan Harian masih tergolong rendah. Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 70,00.

Hal tersebut terlihat pada hasil rekapitulasi Penilaian Ulangan Harian kelas IV semester Ganjil tahun ajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa rata-rata sebagian peserta didik yang belum mencapai KKM, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) agar peserta didik menjadi aktif saat pembelajaran yaitu dengan penggunaan model

pembelajaran berbantuan media pembelajaran yang dalam prosesnya lebih menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran dapat menunjang perubahan dalam setiap proses pembelajaran, karena bisa mendorong peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran tersebut, tanpa ada rasa membosankan. Penggunaan model pembelajaran sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Salah satu model pembelajaran itu adalah Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping*. Prinsip dari *Mind Mapping* yaitu membantu merangkum materi pelajaran keseluruhan arah. Dalam pembelajaran Model *Problem Based Learning* peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam memecahkan masalah. Maka model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Mind Mapping* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Model tersebut dapat membantu peserta didik dalam memahami sebuah konsep materi dari topik yang dijelaskan guru. Dengan berbantuan media pembelajaran *Mind Mapping* juga sangat baik untuk digunakan karena mudah untuk meningkatkan daya hafal peserta didik, mereka juga dapat meningkatkan daya kreatifitas melalui kebebasan berimajinasi dengan menggambar, mewarnai dalam membuat *Mind*

Mapping atau peta pikiran. Media *Mind Mapping* juga membantu peserta didik dan guru untuk meringkas bahan ajar yang begitu banyak menjadi sedikit dan menarik untuk dibaca. Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping* ini dapat memecahkan sebuah masalah dan menyederhanakan hal yang banyak atau kompleks menjadi lebih sederhana

Berdasarkan beberapa hasil penelitian Wardani (2018) Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut; Penerapan *model Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV.

Dengan demikian untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh metode pembelajaran *Mind Mapping* pada hasil belajar pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Maka perlu dilakukan penelitian tentang keterkaitan metode pembelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar. Dengan itu menarik peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan pada bagian terdahulu, sesuai dengan judul proposal skripsi yang penulis kemukakan, maka masalah-masalah yang dapat penulis identifikasi adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif.
2. Media Pembelajaran yang digunakan kurang membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
4. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran.
5. Hasil belajar Peserta didik yang masih rendah pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas maka pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan Model pembelajaran yang digunakan yaitu *Problem Based Learning* berbantuan Media *Mind Mapping* serta kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan adalah 70,00 pada peserta didik kelas IV

A dan IV B di SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang diatas, maka dapat dirumuskan kedalam masalah pada penelitian, yaitu “Apakah terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dalam muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023?”

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan yang meliputi kegunaan praktis dan kegunaan teoritis sebagai berikut:

1. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan menggunakan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Mind Mapping*.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk meningkatkan mutu Pendidikan penggunaan model pembelajaran di SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor.

d. Bagi Orang Tua

Dapat memberikan informasi mengenai penanganan permasalahan pada hasil belajar peserta didik.

2. Kegunaan Teoritis

Dengan hasil penelitian ini diharapkan penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping* dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) peserta didik kelas IV di SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Teoretik

1. Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran pasti akan terdapat perubahan-perubahan pada diri sendiri. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Suchyadi (dalam Hidayanti et al., 2021:39) bahwa, “Pernyataan mengenai hasil belajar tersebut berarti perubahan perilaku yang ada dalam diri anak itu terjadi dengan sendirinya, secara tidak langsung anak mengalami proses perubahan secara perlahan-lahan setelah anak belajar dengan sungguh-sungguh maka hasil belajarnya juga maksimal.” Selain itu, Saputri et al., (2020:39) juga berpendapat bahwa hasil belajar berarti terjadi perubahan perilaku seseorang dari suatu pengalaman belajar pada setiap individu yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal tersebut “karena belajar itu sendiri adalah sebuah proses terhadap seseorang yang berusaha untuk mendapatkan suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap Suchyadi (dalam Hidayanti et al., 2021:51). Hasil belajar

tercapai apabila adanya perubahan tingkah laku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu Jihad dan Haris, 2012:14). Sementara itu, Sudjana (dalam Hidayanti et al., 2021:51) menganggap bahwa hasil belajar sebagai suatu kemampuan yang dimiliki Peserta didik setelah ia mendapatkan pengalaman belajarnya. Dengan demikian, hasil belajar merujuk pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh Peserta didik sehingga mereka memperoleh pengalaman belajarnya sendiri.

b. Tujuan Hasil Belajar

Dalam setiap pembelajaran pasti memiliki tujuan untuk mencapai hasil belajar. Sesuai dengan pendapat Kurniawan et al., (2018:156) bahwa, "Pendidikan dan pembelajaran merupakan sebuah proses yang berupaya untuk mencapai sebuah tujuan." Berbagai upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar yang menjadi tujuan akhir proses pembelajaran. Apabila ingin memperoleh hasil belajar yang maksimal maka harus disertai dengan proses pembelajaran yang baik dan efektif, salah satu caranya dengan melibatkan seluruh komponen pengajaran dalam proses pembelajaran.

Menurut Saputri et al., (2020:39) berpendapat bahwa, “Hasil belajar sangat penting dalam pendidikan karena adanya hasil belajar kita dapat melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.”

Selain itu, hasil belajar juga dijadikan sebagai pedoman dalam keberhasilan peserta didik yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang dipengaruhi faktor lingkungan. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Nabillah & Abadi, (2021:663) bahwa, “Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan suatu informasi kepada guru terkait kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan pembelajaran berikutnya.” Oleh karena itu, Hamdayana, J (2016:190) mengungkapkan bahwa beberapa tujuan penilaian hasil belajar, antara lain:

- 1) Mengetahui efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.
- 2) Mengetahui peringkat pencapaian kompetensi Peserta didik, sebagai hasil dari proses pembelajaran.
- 3) Mengetahui ketepatan bentuk, kualitas, dan teknik penilaian yang digunakan.

4) Mengetahui ketepatan dan efektivitas program pembelajaran.

Novita et al., (2020:35) menyatakan bahwa, “Suatu transfer belajar antara pendidik dengan peserta didik sehingga mengalami perkembangan dan proses interaksi belajar mengajar yang dilakukan secara terus menerus dan dimaksudkan agar peserta didik dapat menghadapi permasalahan dengan sendirinya dengan pengalaman yang sudah diterimanya.”

c. Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu sesuai dengan pendapat Nabillah & Abadi (2021:663) bahwa, “Hasil belajar mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.” Dari ketiga jenis hasil belajar tersebut Bloom (dalam Lestari, 2017:77) mengungkapkan bahwa terdapat tiga kelompok hasil belajar, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Kawasan kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan intelektual serta keterampilan-keterampilan. Kawasan afektif menunjukkan sikap-sikap, minat dan nilai, serta pengembangan pengetahuan dan penyesuaian diri yang memadai. Kawasan psikomotor berkaitan dengan kemampuan menggiatkan dan mengoordinasikan

gerak. “Aspek kognitif meliputi penguasaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip serta kinerja pemecahan masalah. Aspek psikomotor berupa keterampilan dalam melakukan eksperimen (pengamatan). Sedangkan aspek afektif adalah sikap peserta didik terhadap pelajaran dan pembelajaran.” Suminah et al., (2019:221). Astari (2017:155) menyatakan bahwa kognitif berkenaan dengan ranah yang menempatkan perhatian terhadap pengembangan kapabilitas dan keterampilan intelektual. “Afektif berkenaan dengan ranah pengembangan emosi, sikap, perasaan, dan nilai, sedangkan psikomotorik berkenaan dengan ranah yang berhubungan dengan kegiatan keterampilan motorik.

Selain itu Bloom (dalam Fatimatusahroh, 2019:42) mengungkapkan bahwa hasil belajar terbagi menjadi dua jenis, yakni pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan terdiri atas empat kategori, yaitu:

- 1) Pengetahuan tentang konsep.
- 2) Pengetahuan tentang prosedural.
- 3) Pengetahuan tentang prinsip.
- 4) Pengetahuan tentang fakta.

Sementara itu, keterampilan juga terdiri atas empat kategori, yaitu:

- 1) keterampilan berpikir (kognitif).
- 2) keterampilan bertindak (motorik).
- 3) keterampilan bersikap (afektif).
- 4) keterampilan berinteraksi.

d. Hal Yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik menurut Caroll (dalam Lestari, 2017:77), yaitu 1) kualitas pengajaran, 2) bakat belajar, 3) kemampuan individu, 4) ketersediaan waktu belajar, dan 5) lingkungan.

Ruseffendi (dalam Lestari, 2017:78) menyatakan bahwa, "Keberhasilan peserta didik dalam suatu pelajaran atau pendidikan juga tergantung dari kesiapan anak.

Kesiapan anak ini ada dua macam, perkembangan mentalnya sudah siap dan pengetahuan prasyaratnya sudah dimiliki.” Jika peserta didik belum dapat memahami hukum kekekalan banyaknya (perkembangan mental belum siap) maka ia belum dapat mengerti cara berhitung. Hal ini juga berlaku jika belum mengerti persamaan linier maka ia juga tidak akan mengerti persamaan kuadrat.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Faktor-faktor intern, meliputi faktor jasmaniah, faktor psikolog, dan faktor kelelahan.
- 2) Faktor-faktor ekstern, meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat menurut Slameto (dalam Novita et al., (2020:36).

Sedangkan menurut Nabillah & Abadi (2021:661) terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Faktor-faktor yang menyebabkan perbedaan tersebut, yaitu: 1) Faktor-faktor yang berasal dari diri sendiri dan berpengaruh besar terhadap kemajuan studi peserta didik, antara lain kemandirian, bakat, minat, kesehatan, dan kebiasaan belajar, 2) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta

didik, antara lain studi dari lingkungan alam, lingkungan dari keluarga, lingkungan masyarakat dan faktor lain yaitu sekolah dan peralatan sekolah.

Menurut Husni (dalam Nabillah & Abadi, 2021:661) salah satu pernyataan bahwa seorang telah belajar sesuatu adalah adanya tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun yang menyangkut nilai dan sikap.

e. Prinsip-prinsip Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki beberapa prinsip-prinsip yang dilaksanakan. Menurut Permendikbud Nomor 88 Tahun 2013 (dalam Salamah, 2018:274) disebutkan bahwa penilaian hasil belajar berpedoman pada prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) Objektif, berarti penilaian berbasis pada standar dan tidak dipengaruhi faktor subjektivitas penilai, 2) Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik dilakukan secara terencana, menyatu dengan kegiatan pembelajaran, dan berkesinambungan, 3) Ekonomis, berarti penilaian yang efisien dan efektif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporannya, 4) Transparan, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diakses oleh semua pihak, 5) Akuntabel, berarti penilaian

dapat dipertanggungjawabkan kepada pihak internal sekolah maupun eksternal untuk aspek teknik, prosedur, dan hasilnya, 6) Edukatif, berarti mendidik dan memotivasi peserta didik dan guru. Selain itu, hasil belajar akan terlaksana dengan baik jika dalam pengimplementasiannya selalu berpedoman pada tiga prinsip dasar berikut Siregar, (2017:65), yaitu:

- 1) Prinsip objektivitas (*objectivity*), artinya evaluasi hasil belajar dapat dinyatakan sebagai evaluasi yang baik jika terlepas dari faktor-faktor yang bersifat subjektif.
- 2) Prinsip kesinambungan/ kontinuitas (*continuity*), artinya evaluasi hasil belajar yang baik adalah evaluasi hasil belajar yang dilakukan secara teratur dan berkesinambungan dari waktu ke waktu.
- 3) Prinsip keseluruhan/ prinsip kemprehensif, artinya evaluasi hasil belajar dapat disebut terlaksana dengan baik jika evaluasi tersebut dilakukan secara bulat, utuh, dan menyeluruh.

Menurut Sukardi (dalam Siregar, 2017:67) bahwa terdapat beberapa prinsip evaluasi dalam pendidikan, yaitu: 1) Evaluasi dilakukan secara kontinu, 2) Evaluasi harus sesuai dengan kisi-kisi kerja tujuan yang telah ditentukan, 3) Evaluasi sebaiknya dilakukan secara

komprehensif, 4) Evaluasi dilaksanakan dalam proses yang kooperatif antara guru dan peserta didik, dan 5) Evaluasi harus peduli dan mempertimbangkan nilai-nilai yang berlaku.

Sejalan dengan prinsip evaluasi yang telah dijelaskan pada uraian di atas, Depdiknas (dalam Irhamni, 2018:115) juga mengungkapkan terdapat prinsip-prinsip umum penilaian, yaitu:

- 1) Mengukur sampel tingkah laku yang presentatif dari hasil belajar dan bahan-bahan yang tercakup dalam pengajaran.
- 2) Mengukur hasil-hasil belajar yang telah ditentukan dengan jelas dan sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- 3) Direncanakan sedemikian rupa agar hasilnya sesuai dengan yang digunakan secara khusus dibuat dengan reliabilitas yang sebesar-besarnya dan harus diinterpretasikan secara hati-hati.
- 4) Mencakup jenis-jenis instrumen penilaian yang paling sesuai untuk mengukur hasil belajar yang diinginkan.
- 5) Dipakai untuk memperbaiki proses dan hasil belajar.

Sedangkan Arikunto, S (dalam Siregar, 2017:68) mengemukakan bahwa prinsip umum dan penting dalam kegiatan evaluasi, adalah adanya triangulasi atau keterkaitan erat tiga komponen yang terdiri atas tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi.

f. Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

Subtema keberagaman budaya bangsaku membahas mengenai berbagai keberagaman dan cara menghargai keberagaman di Indonesia. Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Antara & Yogantari, 2018:293) bahwa budaya merupakan hasil perjuangan masyarakat terhadap alam & zaman yang membuktikan kemakmuran & kejayaan hidup masyarakat dalam menyikapi atau menghadapi kesulitan & rintangan untuk mencapai kemakmuran, keselamatan dan kebahagiaan di hidupnya. Keberagaman budaya adalah keseluruhan struktur-struktur sosial, religi. Di mana didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, adat istiadat yang ada di dalam sebuah masyarakat yang diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Pada dasarnya Indonesia yang memiliki banyak budaya yang beragam. Pada perkembangannya manfaat keberagaman budaya ini adanya akulturasi budaya, namun tidak menghilangkan ciri khas masing-

masing malahan jadi menambah keanekaragaman budaya Indonesia menjadi semakin kaya Antara & Yogantari, (2018:295)

Pengertian kebudayaan ini difokuskan pada pendapat Bullivant (dalam Sakban & Hafsah, 2018:3) yang mendefinisikan budaya sebagai program bertahan hidup dan adaptasi suatu kelompok dengan lingkungannya. Program budaya terdiri dari pengetahuan, konsep, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh anggota kelompok melalui sistem komunikasi.

Berdasarkan kajian teoritis tersebut, dapat disintesis hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku merupakan suatu hasil dari proses-proses pembelajaran dalam mengetahui keberagaman budaya bangsa yang setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran melalui hasil tes penilaian/evaluasi yang dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku dalam proses belajar yang baik menyangkut aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2. Model *Problem Based Learning* berbantuan *Media Mind Mapping*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki pengertian yang berbeda-beda, termasuk model pembelajaran *Problem Based Learning* atau yang biasa disebut model pembelajaran berbasis masalah. Menurut Duch, J.B (dalam Amir et al., 2020:25) mengemukakan bahwa, "*Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan." Sejalan dengan pendapat Arends (dalam Nugraha, 2018:118) model pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dicirikan dengan peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan kemandirian, mengembangkan inkuiri, keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, dan percaya diri.

Dalam model pembelajaran ini peserta didik diberikan masalah terlebih dahulu, seperti pendapat

menurut Amir et al., (2020:25) bahwa *PBL* atau *PBM* merupakan setiap suasana pembelajaran yang berorientasi pada sebuah permasalahan sehari-hari. Oleh karena itu, dari model pembelajaran ini peserta didik akan memperoleh sebuah pengalaman autentik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nugraha (2018:118) bahwa, “Model pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah model pembelajaran yang menyediakan pengalaman autentik sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri.” Menurut Hamdayana, J (2017:209) Model *Problem Based Learning* atau Model Pembelajaran Berbasis Masalah (MPBM) dapat didefinisikan sebagai rangkaian kegiatan pembelajaran masalah yang dihadapi secara ilmiah.

b. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah bertujuan menggali daya kreativitas Peserta didik dalam berpikir dan memotivasi Peserta didik agar terus belajar Kurniasih, I dan Sani, B, (2016:48). Sementara itu, Fathurrohman, M (dalam Nofziarni et al., 2019:2017) mengungkapkan bahwa tujuan utama *Problem Based Learning* tidak hanya penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada

peserta didik, tetapi juga diorientasikan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah, sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri.

Sedangkan menurut Nofziarni et al., (2019:2017) model *Problem Based Learning* bertujuan untuk membantu Peserta didik agar lebih aktif dan selalu berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapinya dalam pembelajaran. Pendapat Hosnan, M (dalam Nofziarni et al., 2019:2017) bahwa tujuan *Problem Based Learning* adalah membantu Peserta didik agar memperoleh berbagai pengalaman dan mengubah tingkah laku Peserta didik, baik dari segi kualitas maupun kuantitas.

Menurut Ramlawati et al., (2017:3) penerapan model *PBL* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah, melatih kemandirian, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik. Dalam pembelajaran ini peserta didik belajar cara menggunakan konsep dan proses interaksi untuk menilai apa yang mereka ketahui, peserta didik dapat menumbuhkan

keterampilan berpikir kreatif untuk menyelesaikan masalah, bertindak sebagai pemecah masalah dan dalam pembelajaran dibangun proses berpikir, kerja kelompok, berkomunikasi dan saling memberi motivasi.

c. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Setiap pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan, termasuk kelebihan pada Model *Problem Based Learning* sebagai berikut menurut Kurniasih, I dan Sani, B (2016:49) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah ini memiliki keunggulan yang sangat banyak, di antaranya:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar Peserta didik.
- 2) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah para Peserta didik dengan sendirinya.
- 3) Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif Peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Kemendikbud (dalam Haryanti, 2017:59) bahwa Model *Problem Based Learning* dipandang memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran. Keunggulan tersebut sesuai yang dipaparkan sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran bermakna bagi peserta didik karena Peserta didik belajar memecahkan masalah melalui penerapan pengetahuan

yang dimilikinya; 2) Peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan; 3) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Menurut Zabit (dalam Ekskris, 2021:46) kelebihan *PBL* adalah sebagai berikut: 1) Dalam *PBL* pembelajaran berkaitan dengan kehidupan nyata, 2) Pemecahan masalah dilakukan selama proses pembelajaran dan pembelajaran yang menantang kemampuan Peserta didik serta memberikan kepuasan kepada Peserta didik, 3) *PBL* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik, 4) *PBL* membantu proses transfer peserta didik untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sanjaya (dalam Nuraini & Kristin, 2017:372) juga menyebutkan bahwa keunggulan *PBL* antara lain: 1) *PBL* merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami pelajaran, 2) *PBL* dapat menantang kemampuan Peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi Peserta didik, 3) *PBL* dapat meningkatkan aktivitas

pembelajaran, 4) melalui *PBL* bisa memperlihatkan kepada Peserta didik setiap mata pelajaran (matematika, IPA, dan lain sebagainya), pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh Peserta didik, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau buku-buku saja, 5) *PBL* dianggap lebih menyenangkan dan disukai Peserta didik, 6) *PBL* dapat mengem-bangkan kemampuan berpikir kritis, 7) *PBL* dapat memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka milik dalam dunia nyata, 8) *PBL* dapat mengembangkan minat Peserta didik untuk belajar secara terus-menerus sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Menurut Rosidah (2018:65) Implementasi model *PBL* terdiri atas lima langkah utama, antara lain:

- 1) Orientasi Peserta didik pada masalah, pada tahap ini guru memberikan penjelasan terkait tujuan pembelajaran, kebutuhan atau logistik yang diperlukan, serta memberikan motivasi pada Peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan aktivitas pemecahan masalah.
- 2) Mengorganisasi Peserta didik dalam belajar, pada tahap ini guru mengorganisasikan Peserta didik melalui

- pemberian bantuan dalam membuat definisi dan organisasi tugas belajar terkait penyelesaian masalah.
- 3) Bimbingan penyelidikan individu maupun kelompok, pada tahap ini guru memotivasi dan membimbing Peserta didik dalam pengumpulan data-data yang sesuai. Selain itu guru juga membimbing Peserta didik dalam melaksanakan eksperimen guna memperoleh penjelasan untuk pemecahan masalah.
 - 4) Pengembangan dan penyajian hasil karya, pada tahap ini guru membimbing Peserta didik dalam membuat perencanaan dan persiapan penyajian hasil karya sesuai laporan penyelesaian masalah seperti prototipe, video, gambar, dokumen presentasi, dan lainnya.
Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah, pada tahap ini guru membimbing Peserta didik dalam proses refleksi dan evaluasi terhadap proses-proses penyelidikan dalam penyelesaian masalah yang telah dilaksanakan.

d. Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Menurut Mustaji (dalam Haryanti, 2017:60) mengemukakan bahwa Model *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan dalam proses pembelajaran. “Kelemahan tersebut sebagai berikut: 1) manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa susah untuk mencoba, 2) keberhasilan strategi pembelajaran melalui pemecahana masalah membutuhkan cukup waktu untuk persiapan, 3) tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari. Sejalan dengan pendapat Sanjaya (dalam Nuraini & Kristin, 2017:372) kelemahan model *PBL* antara lain: 1) Peserta didik tidak mempunyai minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa ragu untuk mencoba, 2) keberhasilan model pembelajaran *PBL* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan, 3) tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah

yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

Menurut Zabir (dalam Ekskris, 2021:46) kelemahan *PBL* adalah sebagai berikut: 1) Apabila Peserta didik mengalami kegagalan atau kurang percaya diri dengan minat yang rendah Peserta didik enggan untuk mencoba lagi, 2) *PBL* membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan proses pembelajaran, 3) pemahaman yang kurang tentang mengapa masalah-masalah yang dipecahkan maka Peserta didik kurang termotivasi untuk belajar, 4) Peserta didik yang biasa menerima informasi dari guru akan mengalami kesulitan jika belajar sendiri.

Shoimin (dalam Pratiwi et al., 2019:4) berpendapat bahwa model *PBL* juga memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut: 1) *PBL* tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi, *PBL* lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah, 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman Peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas. Jadi, *PBL* ini memerlukan waktu yang tidak sedikit. Sedangkan

menurut Warsono dan Hariyanto (dalam Rahmadani & Anugraheni, 2017 q:243) kelemahan pendekatan *PBL* tidak banyak guru yang mampu mengantarkan Peserta didik kepada pemecahan masalah, seringkali memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang panjang, aktivitas Peserta didik yang dilaksanakan di luar sekolah sulit dipantau guru.

e. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Dalam Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa langkah-langkah yang dilakukan dalam setiap pembelajarannya. Seperti pendapat yang dikemukakan Aqib, Z (2013:22) langkah-langkahnya yaitu:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi Peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Guru membantu Peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dan lain-lain)
- 3) Guru mendorong Peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan

- penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
- 4) Guru membantu Peserta didik dalam merencanakan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
 - 5) Guru membantu Peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Selain itu, Aris Shoimin (dalam Susanto 2020:59) juga berpendapat bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, dan memotivasi Peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Guru membantu Peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll).
- 3) Guru mendorong Peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai eksperimen untuk mendapatkan

penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.

- 4) Guru membantu Peserta didik dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya.
- 5) Guru membantu Peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Menurut John Dewey (dalam Hamdayana, J.2017:211) menjelaskan mengenai enam langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah (MPBM) yang di antaranya:

- 1) Merumuskan masalah, yaitu langkah Peserta didik menentukan masalah yang akan dipecahkan.
- 2) Menganalisis masalah, yaitu langkah Peserta didik meninjau masalah dari berbagai sudut pandang.
- 3) Merumuskan hipotesis, yaitu langkah Peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.

- 4) “Mengumpulkan data, yaitu langkah Peserta didik mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Pengujian hipotesis, yaitu langkah Peserta didik mengambil atau merumuskan kesimpulan dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
- 6) Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, yaitu langkah Peserta didik menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengajuan hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Sugiyanto (dalam Nuraini & Kristin, 2017:372) mengemukakan ada 5 tahap yang harus dilaksanakan dalam PBL, yaitu:

- 1) Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada Peserta didik.
- 2) Mengorganisasikan Peserta didik untuk meneliti.
- 3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok.
- 4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah

Sedangkan, Hamdayana, J (2017:212) mengemukakan pendapat mengenai sintkas Model Pembelajaran Berbasis Masalah diantaranya:

- 1) Orientasi Peserta didik kepada masalah, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan segala hal yang akan dibutuhkan, memotivasi Peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.
 - 2) Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar, guru membantu Peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.
 - 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, guru mendorong Peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen atau pengamatan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
 - 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, guru membantu Peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, melaksanakan eksperimen atau pengamatan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru membantu Peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

f. Pengertian Media *Mind Mapping*

Media *Mind Mapping* yang biasa disebut dengan Peta Pikiran memiliki beberapa pengertian menurut para ahli, diantaranya menurut pendapat Kurniasih, I dan Sani, B (2016:53) yang berpendapat bahwa *Mind mapping* merupakan cara untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambilnya Kembali ke luar otak. Bentuk *mind mapping* seperti peta sebuah jalan di kota yang mempunyai banyak cabang. Seperti halnya peta jalan kita bisa membuat pandangan secara menyeluruh tentang pokok masalah dalam suatu area yang sangat luas. Dengan sebuah peta kita bisa merencanakan sebuah rute yang tercepat dan tepat dan mengetahui kemana kita akan pergi dan dimana kita berada. Pendapat Chularut dan DeBacker (dalam Darmuki, 2020:267) bahwa, "Mind map dapat digambarkan sebagai cara visual mewakili pengetahuan di mana ada hubungan konsep dan proposisi."

Marriott dan Torres (dalam Darmuki, 2020:267) juga berpendapat *Mind map* merupakan alat konsep yang digunakan untuk mengatur dan mewakili pengetahuan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Buzan (dalam Oktaviyanti et al., 2020:299) berpendapat bahwa,

“*Mind mapping* adalah aplikasi yang memberi kita informasi yang bermakna untuk dipahami dengan cara yang sederhana serta teknik pemetaan pikiran mempersiapkan pikiran sedemikian rupa sehingga informasi dapat digunakan secara logis dan imajiner untuk membuat gambar di otak.” Sedangkan, menurut Kurniasih, I dan Sani, B (2016:53) mengemukakan bahwa *Mind mapping* adalah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Peta pikiran memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat didalam diri seseorang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disintesis bahwa Model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran dengan memberikan sebuah permasalahan kepada Peserta didik, dengan berbantuan media pembelajaran *Mind mapping* agar Peserta didik tersebut bisa belajar untuk menentukan solusi dan menyelesaikan masalah yang diberikan dengan cara sederhana menggunakan media *Mind mapping* tersebut. Dengan media *Mind mapping* dapat mengatur dan mewakili pengetahuan Peserta didik, sehingga dapat digunakan secara logis dan imajiner untuk membuat gambaran penyelesaian masalah di otak.

B. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian ini dilakukan oleh Wulan Fortuna Wardani.2018. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. Dengan Judul “Penerapan *Model Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Islamiyah Sumberrejo Batanghari Tahun Pelajaran 2017/2018.” Tujuan Penelitian ini adalah “Mengetahui penerapan *Model Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV MI ISLAMIYAH 1 SUMBEREJO”. Hasil belajar Peserta didik pada siklus I meningkat yaitu sebanyak 8 Peserta didik memenuhi KKM dengan nilai tertinggi 80, tes di lanjutkan kembali pada siklus II dengan sedikit perbaikan di dapat kembali hasil belajar Peserta didik pada siklus II meningkat, sebanyak 10 Peserta didik memenuhi KKM dengan nilai tertinggi 90. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut; Penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV. Ketuntasan hasil belajar Peserta didik pada siklus I diketahui pada pretest sebesar 41,66% dan post test

sebesar 66,6%, dan mengalami kenaikan pada siklus II pretest sebesar 81,6% dan post test sebesar 83,3%. Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar Peserta didik dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan 16,7%, maka target yang diinginkan telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar Peserta didik, karena pada akhir siklus telah mencapai sesuai target yang ditentukan yaitu 75%.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Maria Rosari Andita Tannendra, 2017 Program Studi Pendidikan Matematika. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dengan Judul “Pengaruh Penggunaan *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPS kelas V Semester Ganjil SD Negeri Margoyasan Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: a. keterlaksanaan pembelajaran dengan metode *Mind Map*, b. pengaruh penerapan metode *Mind map* terhadap hasil belajar Peserta didik, c. deskripsi pengaruh penggunaan metode *Mind Map* terhadap hasil belajar Peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a. keterlaksanaan pembelajaran dengan metode *Mind Map* tergolong baik dengan presentase 82,93%, b. hasil belajar Peserta didik pada saat *pretes* tidak ada perbedaan nilai *pretes* materi statistika yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan $Z_{hitung} < -Z_{tabel}$

dengan nilai $-4,000 < -1,96$. Sedangkan hasil *posttes* menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai *posttes* materi statistika yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan $Z_{hitung} > -Z_{tabel}$ dengan nilai $-1,204 > -1,96$, c. tanggapan Peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *Mind Map* merasa senang, seru, dan cukup aktif terlibat dalam pembelajaran di kelompok.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teoritik di atas dapat disusun kerangka berpikir mengenai Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsa di kelas IV SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran dengan memberikan sebuah permasalahan kepada Peserta didik, agar Peserta didik tersebut bisa belajar untuk menentukan solusi dan menyelesaikan masalah yang diberikan, baik secara individu maupun berkelompok. Dengan berbantuan Media *Mind Mapping* merupakan sebuah media pembelajaran yang menggambarkan beberapa konsep-konsep dari inti-inti materi pada pembelajaran.

Hasil Belajar merupakan suatu hasil dari proses-proses pembelajaran sebelumnya yang sudah dilakukan oleh peserta didik itu sendiri. Maka dengan adanya Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping* ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsa pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), karena dengan Model berbasis masalah peserta didik dapat memecahkan masalah yang

berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. *Mind Mapping* materi pada pelajaran yang biasanya banyak bisa dibuat menjadi materi yang sederhana terfokus pada point-point inti materi, lalu ditambah dengan warna-warna, simbol-simbol, dan gambar-gambar yang membuat pembelajaran semakin menarik untuk peserta didik.

Disusun kerangka berpikir mengenai *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku* Pada peserta didik kelas IV SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kerangka berpikir dapat dilihat seperti bagan berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian eksperimen Quasi Desain 2 Grup

Sumber : Tim Dosen PGSD (2021:71)

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka dapat diduga bahwa terdapat pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping* di kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol terhadap hasil belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka dapat dilakukan pengajuan hipotesis penelitian yaitu:

Terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada peserta didik kelas IV SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu apakah terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegal 04 Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2022/2023.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Tegal 04 Kabupaten Bogor pada peserta didik kelas IV A dengan 48 peserta didik, dan IV B dengan 44 peserta didik Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bulan Juli 2022.

Tabel 3.1 Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Acara Tindakan	Jumlah Peserta didik	Keterangan
1.	Selasa, 8 Maret 2022	09.00–10.00 WIB	Pra Penelitian	27	Sumber data/fakta: Guru Kelas

2.	Rabu, 20 Juli 2022	08.00-09.30 WIB	Kelas Eksperimen Pembelajaran 1	41	Oleh peneliti
3.	Rabu, 20 Juli 2022	10.00-11.30 WIB	Kelas Kontrol Pembelajaran 1	40	Oleh peneliti
4.	Jum'at, 22 Juli 2022	09.30-11.00 WIB	Kelas Eksperimen Pembelajaran 3	33	Oleh peneliti
5.	Sabtu, 23 Juli 2022	09.00-10.30 WIB	Kelas Kontrol Pembelajaran 3	31	Oleh peneliti

C. Desain Penelitian Eksperimen Quasi

Desain eksperimen yang dipilih adalah desain penelitian desain subjek random, *pretes-postes* kelompok kontrol. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok kelas eksperimen (KE) diberikan perlakuan *treatment* dengan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping* dan kelompok kontrol (KK) tidak diberikan perlakuan dengan symbol (-) namun menerapkan model pembelajaran konvensional. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *pretes* O_1 dan *postes* O_2 .

Tabel 3.2 Desain Penelitian Ekperimen Quasi 2 Grup

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen (KE)	O_1	X	O_2
Kontrol (KK)	O_1	-	O_2

Sumber : Tim Dosen PGSD (2021:74)

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

O_1 : Tes awal yang sama pada kedua kelas (*pretes*)

X : Aktivitas peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning*

O_2 : Tes akhir pada kedua kelas (*postes*)

Dalam desain ini kedua kelas diberikan tes awal (*pretes*) untuk mengetahui kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum peserta didik diberikan perlakuan, masing-masing terlebih dahulu diberikan soal yang sama. Lalu setelah itu, masing-masing kelas diberikan *treatment* atau perlakuan dengan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Mind Mapping* dan kelas kontrol diberikan *treatment* atau perlakuan dengan model pembelajaran konvensional seperti yang biasanya dilakukan guru pada saat mengajar di kelas. Kemudian setelah itu kedua kelas diberikan tes kembali dengan soal yang sama sebagai tes akhir (*postes*) untuk melihat perbedaan hasil belajar.

D. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu metode eksperimen quasi dengan desain 2 kelas/grup. Sugiyono (dalam Shifa.2020.38) menyatakan bahwa, “*Two* eksperimen quasi dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, kelas percobaan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan model pembelajaran konvensional saja.” Hal ini bertujuan untuk dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar. Variabel perlakuan (variabel bebas) yaitu

model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Mind Mapping* (X), sedangkan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

E. Populasi dan Sampel

- a. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Tegal 04 Kabupaten Bogor dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.3 Data Populasi Penelitian Peserta Didik Kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Tegal 04

No	Kelas	Jumlah	Perlakuan
1	IV A	48 peserta didik	<i>Problem Based Learning</i> (X)
2	IV B	44 peserta didik	Konvensional (-)
Jumlah		92 peserta didik	

- b. Menurut Sugiyono (dalam Shifa.2020:39) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini merupakan suatu bagian dari populasi, hal ini mencakup sejumlah peserta didik yang dipilih dari populasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data mengenai hasil belajar berupa tes tulis dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 40 butir soal dengan empat pilihan jawaban yang akan diujicobakan untuk menguji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran butir soal dan sebagai daya pembeda.

Kemudian adapun untuk menentukan hasil belajar diukur dengan skor melalui tes yang diberikan kepada peserta didik kelas IV A dan IV B yang telah menerima materi mengenai Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu:

1. Tes awal (*pretes*) adalah tes yang diberikan kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dengan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Tes ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik mengenai materi subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

Tes akhir (*postes*) adalah tes yang diberikan kepada peserta didik sesudah kegiatan pembelajaran dengan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku melalui Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Mind Mapping* dan Model pembelajaran konvensional. Tes ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dan hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

G. Instrumen Penilaian

1. Definisi Konseptual

Hasil Belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku merupakan suatu perubahan pada sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dan penilaian pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

2. Definisi Operasional

Hasil belajar aspek pengetahuan dan aspek keterampilan pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku, bisa diukur dengan skor tes awal dan tes akhir berupa soal-soal pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar sesuai kognisi.

Tema 1 : Indahnya Kebersamaan

Subtema 1 : Keberagaman Budaya Bangsaku

Kelas/semester : IV / I

Pembelajaran ke- : 1 (satu)

Tabel 3.4 Desain Penilaian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan dan Keterampilan

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
PPKn	3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	3.4.1 Memerinci keberagaman yang ada di Indonesia (C4)	Tertulis	PG dan Rubrik Penilaian
		3.4.2 Mengecek keberagaman di lingkungan sekolah (C5)	Tertulis	
	4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.	4.3.1 Menggabungkan ciri khas Padang (P4)	Tertulis	
		4.3.2 Mengerjakan mengenai suku daerah asal teman sebangku (P5)	Tertulis dan Kinerja	
	4.4 Mendeskripsikan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), social ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan	4.4.1 Mengembangkan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia (P4)	Tertulis	
		4.4.2 Menggunakan bahasa khas daerah jawa barat di lingkungan sekolah (P5)	Tertulis dan kinerja	

	masyarakat sekitar.			
IPS	3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	3.5.1 Memilih perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman (C4)	Tertulis	
		3.5.2 Menafsirkan perilaku yang menunjukkan menghormati budaya di Indonesia (C5)	Terulis dan kinerja	
	4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	4.5.1 Beradaptasi dengan lingkungan sosial di masyarakat (P4)	Terulis dan kinerja	
		4.5.2 Menggunakan perilaku yang baik dalam lingkungan sosial di masyarakat (P5)	Terulis dan kinerja	

Tema 1 : Indahnya Kebersamaan

Subtema 1 : Keberagaman Budaya Bangsaku

Kelas/semester : IV / I

Pembelajaran ke- : 3 (tiga)

Tabel 3.5 Desain Penilaian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan dan Keterampilan

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
PPKn	3.1 Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh.	3.1.1 Menguraikan makna dari tiap sila Pancasila (C4)	Tertulis	PG dan Rubrik Penilaian
		3.1.2 Menyimpulkan makna dari sila Pancasila (C5)	Tertulis	
	3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.	3.4.1 Memilih perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila (C4)	Tertulis	
		3.4.2 Mendukung perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila (C5)	Tertulis	
	4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima symbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh.	4.1.1 Merangkaikan contoh perilaku tentang persatuan (P4)	Tertulis dan kinerja	
		4.1.2 Melaksanakan perilaku tentang persatuan dalam kehidupan sekitar rumah dan sekolah (P5)	Tertulis dan kinerja	
IPS	3.5 Memahami manusia dalam	3.5.1 Menelaah nilai-nilai yang dipelajari pada	Tertulis	

	dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	permainan tradisional (C4)		
		3.5.2 Menyusun kembali peraturan yang pada permainan tradisional (C6)	Terulis	
	4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	4.5.1 Menentukan permainan tradisional yang biasa dilakukan pada kehidupan sehari-hari (P5)	Terulis	
		4.5.2 Memainkan salah satu permainan tradisional congklak (P5)	Terulis dan kinerja	

3. Kisi-kisi instrument Tes Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

Butir soal tes hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku yang terdapat pada mutan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) disusun berdasarkan materi yang akan digunakan pada saat penelitian dalam bentuk kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi Instrumen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal Instrumen Penilaian Hasil Belajar
(sebelum uji coba)**

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Kognisi	Bentuk Soal	NBS	JBS
Pembelajaran 1						
PPKn	3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	3.4.1 Memerinci keberagaman yang ada di Indonesia	C4	PG	1,21	2
		3.4.2 Mengecek keberagaman di lingkungan sekolah	C5		2,22	2
	4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.	4.3.1 Menggabungkan ciri khas Padang	P4		3,23	2
		4.3.2 Mengerjakan mengenai suku daerah asal teman sebangku	P5		4, 35	2
	4.4 Mendeskripsikan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional,	4.4.1 Mengembangkan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi	P4		5	1

	bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), social ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar.	anak Indonesia				
		4.4.2 Menggunakan bahasa khas daerah jawa barat di lingkungan sekolah	P5		6	1
IPS	3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	3.5.1 Memilih perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman	C4		7,24,36	3
		3.5.2 Menafsirkan perilaku yang menunjukkan menghormati budaya di Indonesia	C5		8,25,37	3
	4.5 Menceritakan manusia	4.5.1 Beradaptasi dengan	P4		9,26	2

	dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	lingkungan sosial di masyarakat				
		4.5.2 Menggunakan perilaku yang baik dalam lingkungan sosial di masyarakat	P5		10,27	2
Pembelajaran 3						
PPKn	3.1 Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh.	3.1.1 Menguraikan makna dari tiap sila Pancasila	C4	PG	11,28	2
		3.1.2 Menyimpulkan makna dari sila Pancasila	C5		12,29	2
	3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.	3.4.1 Memilih perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila	C4		13,30	2
		3.4.2 Mendukung perilaku yang sesuai dengan	C5		14,38	2

		silasila Pancasila				
	4.1 Mengamati dan menceritaka n perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima symbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh.	4.1.1 Merangkai kan contoh perilaku tentang persatuan	P4		15	1
		4.1.2 Melaksana kan perilaku tentang persatuan dalam kehidupan sekitar rumah dan sekolah	P5		16	1
IPS	3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	3.5.1 Menelaah nilai-nilai yang dipelajari pada permainan tradisional	C4		17,3 1,39	3
		3.5.2 Menyusun kembali peraturan yang pada permainan tradisional	C6		18,3 2,40	3
	4.5 Menceritaka n manusia dalam dinamika interaksi	4.5.1 Menentuka n permainan tradisional yang biasa	P5		19,3 3	2

	dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	dilakukan pada kehidupan sehari-hari				
		4.5.2 Memainkan salah satu permainan tradisional congklak	P5		20,34	2

Keterangan :

C4 : Menganalisis

P4 : Artikulasi

C5 : Mengevaluasi

P5 : Naturalisasi

C6 : Menciptakan

Pedoman Penskoran :

Skor Maksimal : 100

Skor Penilaian : $N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$

4. Uji Coba Instrumen Penilaian

Instrumen tes hasil belajar diuji untuk menelaah dan mengkaji setiap butir soal agar diperoleh soal yang berkualitas sebelum digunakan pada saat penelitian. Suatu soal dikatakan baik apabila telah memenuhi persyaratan tes diantaranya validitas, reliabilitas, mempunyai tingkat kesukaran dan daya pembeda agar soal tersebut dapat terbukti keabsahannya.

- a. Uji validitas instrumen (penilaian) tes untuk mengetahui apakah butir soal yang dibuat diterima (valid) atau tidak (invalid) dengan menggunakan rumus koefisien korelasi

point biserial, hal tersebut dipaparkan oleh Arikunto dikutip oleh Tampubolon (2016: 88)

$$Y_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

Y_{pbi} : Koefisien korelasi biserial

M_p : Rata-rata skor dari seluruh responden yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

M_t : Rata-rata skor total

S_t : Standar deviasi

p : Proporsi peserta didik yang menjawab benar

p : $\frac{\text{banyaknya peserta didik yang benar}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}}$

q : Proporsi peserta didik yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

Jumlah butir soal yang digunakan untuk menguji tes hasil belajar kognitif sebanyak 40 soal, dengan kriteria jika nilai Y_{pbi} hitung $>$ Y_{pbi} tabel maka data dinyatakan *valid*, sedangkan Y_{pbi} hitung $<$ Y_{pbi} tabel maka data dinyatakan *invalid*. Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan Software Microsoft Excel. Butir soal yang valid akan digunakan untuk menguji hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku baik kelas eksperimen treatment maupun kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perbandingan untuk menentukan validitas butir soal ternyata dari 40 soal, sebanyak 39 butir soal dinyatakan *valid* dan 1 butir soal dinyatakan *invalid*. Data butir soal yang valid dan invalid sebagai berikut:

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar

Validitas Butir Soal	Nomor Soal	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40	39
Invalid	30	1
Jumlah		40

Data yang diperoleh mengenai validitas butir soal diatas sebanyak 39 butir soal yang valid yang akan digunakan untuk menguji hasil belajar di kelas eksperimen, dan kelas kontrol yaitu 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40.

b. Perhitungan Koefisien Reliabilitas

Sebuah tes yang valid biasanya reliable. Menurut Arikunto (2015:100) suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka reliabilitas adalah ketetapan hasil tes atau seandainya hasil berubah-ubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti. Adapun rumus reliabilitas yang digunakan yaitu KR-20 (*Kuder dan Richardson*), sebagai berikut:

$$KR-20 = \left(\frac{N}{N-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

KR-20: Koefisien reliabilitas keseluruhan

- p : Proporsi subyek yang menjawab item dengan benar
 q : Proporsi subyek yang menjawab item dengan salah
 N : Banyaknya item
 S^2 : Varians (varian skor total)
 $\sum pq$: Jumlah hasil perkalian antara p dan q

Tabel 3.8 Indeks Koefisien Reliabilitas

Indeks (konversi nilai)	Interprestasi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,70 – 0,79	Tinggi
0,60 – 0,69	Sedang
< 0,60	Rendah

Sumber : Penelitian Pendidikan & Karya Tulis Ilmiah Berbasis Kurikulum 2013 (Saur Tampubolon:2016)

Tabel 3.9 Hasil Indeks Kriteria Reliabilitas

Uji Coba	Hasil	Kriteria
Reliabilitas	KR-20 = 0,81	Sangat Tinggi

$$r_{11} = \left(\frac{39}{39-1} \right) \left(\frac{32,62 - 6,56}{32,62} \right) = \left(\frac{39}{38} \right) \times \left(\frac{26,05}{32,62} \right) = 0,81 \text{ (Sangat Tinggi)}$$

Hasil uji coba dengan menggunakan microsoft excel untuk soal Pilihan Ganda (PG) diperoleh data hasil perhitungan reliabilitas soal yaitu sebesar 0,81 maka tingkat kepercayaan butir soal adalah tinggi, sehingga dapat dipercaya sebagai instrumen penelitian.

c. Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat kesukaran adalah alat ukur untuk mengetahui sukar atau mudahnya soal yang digunakan. Arikunto (2015:222) berpendapat bahwa soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Untuk menguji tingkat kesukaran data penelitian ini, dengan rumus Arikunto dalam buku Tampubolon (2016:91).

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

Keterangan:

P : Indeks Kesukaran Butir Soal

B : Banyaknya peserta didik yang menjawab soal tes dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta tes

Untuk mengetahui tingkat kesukaran butir soal

(mudah, sedang atau sukar), gunakan tabel dibawah ini,

Arikunto dikutip oleh Tampubolon (2016:91)

Tabel 3.10 Konversi Klasifikasi Indeks Kesukaran

Interval skor (P)	Kategori	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,29	A	Sukar
0,30 – 0,69	B	Sedang
0,70 – 1,00	C	Mudah

Sumber : Penelitian Pendidikan & Karya Tulis Ilmiah

Berbasis Kurikulum 2013 (Saur Tampubolon:2016)

Berdasarkan hasil analisis untuk soal Pilihan Ganda (PG),

diperoleh hasil yang beragam, dapat dilihat pada table

berikut:

Tabel 3.11 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesukaran

Interval Skor	Indeks Kesukaran	Jumlah	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 – 0,29	Sukar	2	5,13%	6,18
0,30 – 0,69	Sedang	19	48,72%	1,2,3,4,11, 12,13,14,1 6,19, 23,25,27,2 9,32,35,38, 39,40
0,70 – 1,00	Mudah	18	46,15%	5,7,8,9,10, 15,17,20,2 1,22,

				24,26,28,3 1,33,34,36, 37
Jumlah		39	100%	39

d. Daya Pembeda

Sesuai dalam buku Panudan Penulisan Proposal dan Skripsi (Tim Dosen PGSD, 2021:76) daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan kemampuan rendah (diversifikasi kompetensi Peserta didik). Untuk mengetahui daya pembeda butir soal hasil belajar dapat menggunakan rumus:

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

Keterangan:

D : Indeks diskriminasi (daya pembeda)

BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JA : Banyaknya peserta kelompok atas

JB : Banyaknya peserta kelompok bawah

$P_A = B_A / J_A$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = B_B / J_B$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.12 Konversi Indeks daya Pembeda (DP)

Indeks	Interprestasi (DP)
$0,00 < DP \leq 0,19$	Jelek (<i>Poor</i>)
$0,20 < DP \leq 0,39$	Cukup (<i>satisfactory</i>)
$0,40 < DP \leq 0,69$	Baik (<i>good</i>)

$0,70 < DP \leq 1,00$	Baik Sekali (<i>ver good</i>)
-----------------------	---------------------------------

Sumber : Tim Dosen PGSD (2021:77)

Catatan: Pada Daya Pembeda, bila dijumpai soal “Jelek” supaya diganti dengan soal berstatus very good melalui uji coba lagi, tetapi tidak mau dibuang aja; maka soal penelitian = jumlah soal valid – soal jelek.

Berdasarkan hasil uji coba instrument diperoleh hasil yang beragam, berikut ini hasil klasifikasi indeks daya pembeda:

Tabel 3.13 Hasil Klasifikasi Indeks Daya Pembeda

Indeks	Daya Pembeda	Jumlah	Hasil	Nomor Butir Soal
$0,00 < DP \leq 0,19$	Jelek	17	43,59%	1,7,8,9,10,17, 18,20,21,22,24, 25,31,33,35,36,37
$0,20 < DP \leq 0,39$	Cukup	9	23,08%	3,6,14,23,26, 27,28,32,34
$0,40 < DP \leq 0,69$	Baik	12	30,77%	2,4,5,11,12,13, 15,16,19,38,39,40
$0,70 < DP \leq 1,00$	Baik sekali	1	2,56%	29
Jumlah		39	100%	39

Simpulan hasil pengelolaan uji coba instrument soal pilihan ganda maka digunakan 22 butir soal (soal valid dikurangi soal jelek, $39 - 17 = 22$).

Tabel 3.14 Rekapituasi Analisis Soal Pilihan Ganda

No	Validitas	Reabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Keputusan
1	Signifikan	0,72 dengan	Sedang	Jelek	Tidak Digunakan
2	Signifikan		Sedang	Baik	Digunakan
3	Signifikan		Sedang	Cukup	Digunakan

4	Signifikan	kriteria Tinggi	Sedang	Baik	Digunakan
5	Signifikan		Mudah	Baik	Digunakan
6	Signifikan		Sukar	Cukup	Digunakan
7	Signifikan		Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
8	Signifikan		Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
9	Signifikan		Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
10	Signifikan		Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
11	Signifikan		Sedang	Baik	Digunakan
12	Signifikan		Sedang	Baik	Digunakan
13	Signifikan		Sedang	Baik	Digunakan
14	Signifikan		Sedang	Cukup	Digunakan
15	Signifikan		Mudah	Baik	Digunakan
16	Signifikan		Sedang	Baik	Digunakan
17	Signifikan		Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
18	Signifikan		Sukar	Jelek	Tidak Digunakan
19	Signifikan		Sedang	Baik	Digunakan
20	Signifikan		Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
21	Signifikan		Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
22	Signifikan		Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
23	Signifikan		Sedang	Cukup	Digunakan
24	Signifikan		Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
25	Signifikan		Sedang	Jelek	Tidak Digunakan
26	Signifikan		Mudah	Cukup	Digunakan
27	Signifikan		Sedang	Cukup	Digunakan
28	Signifikan		Mudah	Cukup	Digunakan
29	Signifikan		Sedang	Baik Sekali	Digunakan
31	Signifikan		Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
32	Signifikan		Sedang	Cukup	Digunakan
33	Signifikan		Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
34	Signifikan		Mudah	Cukup	Digunakan
35	Signifikan		Sedang	Jelek	Tidak Digunakan
36	Signifikan		Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
37	Signifikan		Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
38	Signifikan		Sedang	Baik	Digunakan
39	Signifikan		Sedang	Baik	Digunakan
40	Signifikan		Sedang	Baik	Digunakan

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan yaitu data skor tes yang merupakan hasil belajar pengetahuan peserta didik dalam muatan pelajaran subtema Keberagaman Budaya Bangsaku yang dilakukan secara berurutan sebagai berikut:

1. Pemberian skor pada pretes dan postes guna mengukur kemampuan kognitif peserta didik.
2. Menghitung skor *N-Gain* yang di Normalisasi

Hal ini dilakukan untuk analisis data hasil belajar pretes dan postes dengan cara membandingkan skor pretes dan postes dengan rumus *N-Gain* seperti dibawah ini:

$$N-Gain = \frac{S_{postes} - S_{pretes}}{S_{Maksimal} - S_{pretes}}$$

Keterangan:

S_{pretes} : Skor tes awal

S_{postes} : Skor tes akhir

$S_{Maksimal}$: Skor tes maksimal

Tabel 3.15 Konversi Kriteria *N-Gain*

No.	Nilai (<i>N-Gain</i>)	Kriteria
1.	$G \geq 0,70$	Tinggi
2.	$0,30 \leq G < 0,70$	Sedang
3.	$G < 0,30$	Rendah

Sumber: Tim Dosen PGSD (2021:78)

3. Menghitung Skor Rata-rata dan Standar Deviasi (SD)

Adapun cara menghitung skor rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \pi = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{n}$$

Keterangan:

- π : Rata-rata
 f : Frekuensi Mutlak
 xi : Titik tengah

$$SD = \sqrt{\left(\frac{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}\right)}$$

Keterangan:

- SD : Standar Deviasi
 $\sum Y$: Jumlah *N-Gain* peserta didik
 $(\sum Y)^2$: Jumlah kuadrat nilai *N-Gain* peserta didik
 n : Jumlah peserta didik

4. Melakukan Uji Persyaratan Analisis dengan Uji Normalitas dengan Uji *Liliefors*, Uji Homogenitas (uji barlett), dan Uji Hipotesis Penelitian (H_0 dan H_a).

- a. Uji Normalitas dengan Uji *Liliefors*

Uji Normalitas Data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data terdistribusi normal atau bukan. Maksud dari terdistribusi normal adalah data akan mengikuti bentuk distribusi normal dimana data memusat pada nilai rata-rata dan median. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data, namun dalam penelitian ini penulis menggunakan Uji *Liliefors* sebagai berikut:

$$L_0 = [F(z_i) - S(z_i)]$$

Keterangan:

- L_0 : Harga mutlak terbesar
 $F(z_i)$: Peluang angka baku
 $S(z_i)$: Proporsi angka baku
 Kriteria :

$L_{hitung} > L_{tabel}$: H_0 ditolak H_a diterima atau sebaliknya, namun jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Untuk menerima atau menolak hipotesis maka dibandingkan dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar nilai kritis *Liliefors* dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$.

b. Uji Homogenitas (Uji F)

Uji Homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Teknik yang digunakan adalah Uji F.

Beberapa tahapan dalam analisisnya adalah sebagai berikut:

1) Menentukan varians pada rumus

$$S^2 = \frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$$

2) Menulis pasangan hipotesis yang akan diuji, yaitu:

H_0 : VARIANS 1 = VARIANS 2 (Homogen)

H_a : VARIANS 1 \neq VARIANS 2 (Tidak Homogen)

3) Substitusi nilai pada rumus uji F_{hitung}

$$F = \frac{\text{Varians Besar (Vb)}}{\text{Varians kecil (Vk)}}$$

4) Tulis kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis, yaitu:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}(\alpha, dk_1, dk_2)$ maka H_0 ditolak.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}(\alpha, dk_1, dk_2)$ maka H_0 diterima.

5) Tentukan batas nilai kritis (F_{tabel}) dari penerimaan dan penolakan hipotesisnya, yaitu:

Dk pembilang : $n_1 - 1$

Dk penyebut : $n_2 - 1$

6) Bandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel}

c. Uji Hipotesis Penelitian (Uji t)

Uji Hipotesis dilakukan dengan uji t yang digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik pada dua kelas yang berbeda. Uji beda dua rerata dilakukan untuk mengetahui signifikan skor pretes dan posttes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji Hipotesis dapat digunakan setelah data hasil belajar peserta didik telah dinyatakan didistribusi normal dan homogen. Uji Hipotesis dilakukan secara statistik parametik. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji hipotesis:

1) Menentukan taraf nyata (α) dan t_{tabel}

Jika taraf ternyata sebesar 5% atau 0,05, maka

pengujian dua arah $\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$ dengan derajat

kebebasan (dk) = $(n_1 + n_2 - 2)$

2) Menentukan kriteria pengujian

Kriteria pengujian:

Tolak H_0 jika $-t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

Terima H_0 jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$
 3) Menentukan nilai uji statistik (nilai t_{hitung})

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t : t hitung

x_1 : nilai rata-rata *N-Gain* Kelompok 1

x_2 : nilai rata-rata *N-Gain* Kelompok 2

S : Standar Deviasi Gabungan

n_1 : Jumlah subjek kelompok 1

n_2 : Jumlah subjek kelompok 2

I. Hipotesis Statistik

Secara hipotesis dapat dinyatakan sebagai berikut:

$H_0 : \mu_0 = \mu_1$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku melalui model *Problem Based Learning* (kelas eksperimen) dan model pembelajaran Konvensional (kelas kontrol) peserta didik kelas IV SDN Tegal 04.

$H_a : \mu_1 > \mu_0$: Terdapat perbedaan hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku melalui model *Problem Based Learning* (kelas eksperimen) dan model pembelajaran Konvensional (kelas kontrol) peserta didik kelas IV SDN Tegal 04.

Keterangan:

H_0 : Hipotesis Nol

H_a : Hipotesis kerja

μ_1 : Nilai rata-rata hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku melalui Model *Problem Based Learning*

μ_0 : Nilai rata-rata hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku melalui metode pembelajaran konvensional

J. Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 3.16 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2021/2022																			
		Nov - Des				Jan – Feb				Mar – Apr				Mei - Jun				Jul – Sept			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal	■	■	■	■																
2	Seminar Proposal				■																
3	Bimbingan skripsi					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
4	Uji Coba Instrument															■	■				
5	Penelitian dan analisis data																	■	■		
6	Penyusunan laporan hasil penelitian																		■	■	
7	Penulisan skripsi																			■	■
8	Sidang skripsi																				

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba instrument penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VA SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik, diperoleh 22 soal yang valid dan 18 soal yang tidak valid. Kemudian 24 butir soal tersebut yang digunakan untuk menguji hasil kognitif subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil reliabilitas dari soal yang digunakan dalam uji instrument tersebut diperoleh sebesar 0,81 maka tingkat kepercayaan butir soal adalah tinggi sehingga layak untuk digunakan dalam pengambilan data.

Pada BAB ini akan disajikan hasil pengolahan data penelitian dalam bentuk deskripsi data.

A. Hasil Penelitian

1. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal dan Daya Pembeda Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Penelitian dilaksanakan di SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor pada hari Rabu 20 Juli 2022 di kelas IV A dan IV B pembelajaran 1, hari Jumat 22 Juli 2022 di kelas IV A pembelajaran 3, dan hari Sabtu 23 Juli 2022 di kelas IV B pembelajaran 3 pada semester Ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Dalam penelitian kelas yang

diteliti yaitu IV A dan IV B SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan jumlah peserta didik sebanyak 64 responden.

Adapun data hasil penelitian mengenai tingkat kesukaran butir soal dan daya pembeda butir soal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penelitian seperti dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Butir Soal Setelah Penelitian

Validitas	Tingkat Kesukaran Butir Soal					
	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>Problem Based Learning</i>			Konvensional		
22	Md	Sd	Sk	Md	Sd	Sk
		17	5	0	16	6
Jumlah	22			22		
Persentase	77%	23%	0%	73%	27%	0%

Tabel 4.2 Rekapitulasi Daya Pembeda Butir Soal Setelah Penelitian

Validitas	Daya Pembeda							
	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	<i>Problem Based Learning</i>				Konvensional			
	Jl	Ck	Bk	Sb	Jl	Ck	Bk	Sb
	12	10	0	0	5	11	6	0
Jumlah	22				22			
Persentase	55%	45%	0%	0%	23%	50%	27%	0%

Keterangan:

Md : Mudah, Sd : Sedang, Sk : Sukar

Jl : Jelek, Ck : Cukup, Bk : Baik, Sb : Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan kepada peserta didik kelas IV A (Kelas Eksperimen) dan IV B (Kelas Kontrol) diperoleh hasil tingkat kesukaran kelas eksperimen yang memiliki tingkat kesukaran mudah sebanyak 17 butir soal dengan persentase sebesar 77%, dan tingkat kesukaran sedang sebanyak 5 butir soal dengan persentase sebesar 23%. Daya pembeda berkategori jelek sebanyak 12 butir soal dengan persentase sebesar 55%, dan kategori cukup sebanyak 10 butir soal dengan persentase sebesar 45%.

Sedangkan hasil tingkat kesukaran kelas kontrol yang memiliki tingkat kesukaran mudah sebanyak 16 butir soal dengan persentase sebesar 73% dan tingkat kesukaran sedang sebanyak 6 butir soal dengan persentase sebesar 27%. Daya pembeda berkategori jelek sebanyak 5 butir soal dengan persentase sebesar 23%, kategori cukup sebanyak 11 butir soal dengan persentase sebesar 50%, dan kategori baik sebanyak 6 butir soal dengan persentase sebesar 27%.

Deskripsi hasil penelitian ini dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu data hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku menggunakan model *Problem Based Learning*, dan data hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku menggunakan model konvensional. Jumlah sumber data sebanyak

64 responden, terdiri dari dua kelas yang merupakan kelas penelitian.

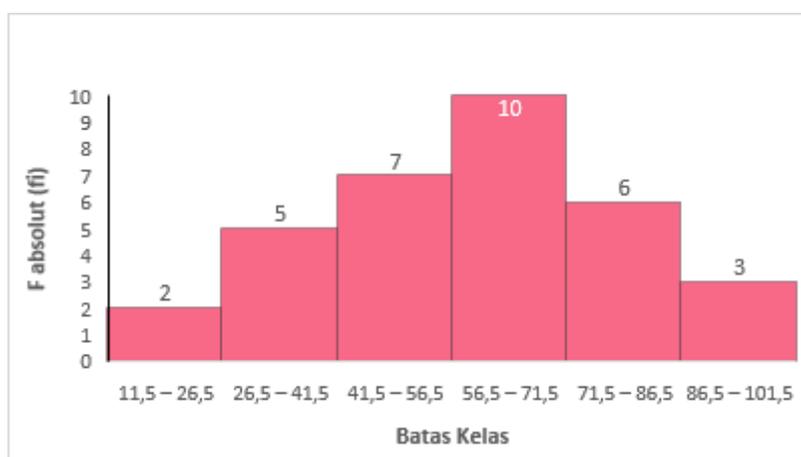
2. Deskripsi Data Hasil Belajar Keberagaman Budaya Bangsa Kelompok Kelas yang Menggunakan Model *Problem Based Learning*

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* maka dilakukan perhitungan *N-Gain* sehingga diperoleh jumlah skor minimal 12 dan skor maksimal 100. Hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsa dengan model *Problem Based Learning* yang diikuti sebanyak 33 peserta didik, dapat disusun tabel distribusi frekuensi dengan range 88, interval kelas 6, dan panjang kelas 15. Distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Skor *N-Gain* Kelompok Kelas Eksperimen Melalui Model *Problem Based Learning*

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah (x_i)	F Absolut (f_i)	$f_i \cdot x_i$	F relatif (%)
12 – 26	11,5 – 26,5	19	2	38	2%
27 – 41	26,5 – 41,5	34	5	170	9%
42 – 56	41,5 – 56,5	49	7	343	18%
57 – 71	56,5 – 71,5	64	10	640	33%
72 – 86	71,5 – 86,5	79	6	474	24%
87 – 101	86,5 – 101,5	94	3	282	14%
Jumlah			33	1947	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.3, *f absolute* tertinggi pada interval nilai 57 sampai 71 dengan jumlah 10 nilai dan *f relatif* sebesar 33%. Sedangkan *f absolute* terendah terdapat pada interval nilai 12 sampai 26 dengan jumlah 2 nilai dan *f relatif* sebesar 2%. Grafik histogram hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku melalui model *Problem Based Learning* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.1 Histogram Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Melalui Model *Problem Based Learning*

Berdasarkan histogram hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada gambar di atas, terdapat frekuensi sebanyak 10 nilai pada batas kelas 56,5 sampai 71,5. Sedangkan frekuensi terendah berjumlah 2 nilai terdapat pada batas kelas 11,5 sampai 26,5. Selanjutnya dilakukan perhitungan statistik deskriptif, diperoleh skor rata-rata *N-Gain* (Mean) 59, modus 62,9 dan median 70,75.

3. Deskriptif Data Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelompok Kelas yang Menggunakan Model Konvensional

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model konvensional maka dilakukan perhitungan *N-Gain* sehingga diperoleh jumlah skor minimal 12 dan skor maksimal 94. Hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan model konvensional yang diikuti sebanyak 31 peserta didik, dapat disusun tabel distribusi frekuensi dengan range 82, interval kelas 6, dan panjang kelas 14. Distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Skor *N-Gain* Kelompok Kelas Kontrol Melalui Model Pembelajaran Konvensional

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah (x_i)	F Absolut (f_i)	$f_i \cdot x_i$	F relatif (%)
12 – 25	11,5 – 25,5	18.5	4	74	4%
26 – 39	25,5 – 39,5	32.5	2	65	3%
40 – 53	39,5 – 53,5	46.5	4	186	10%
54 – 67	53,5 – 67,5	60.5	6	363	19%
68 – 81	67,5 – 81,5	74.5	8	596	31%
82 – 95	81,5 – 95,5	88.5	7	619,5	33%
Jumlah			31	1903,5	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.4, *f absolute* tertinggi pada interval nilai 68 sampai 81 dengan jumlah 8 nilai dan *f relatif* sebesar 31%. Sedangkan *f absolute* terendah terdapat pada interval nilai 26 sampai 39 dengan jumlah 2 nilai dan *f relatif*

sebesar 3%. Grafik histogram hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku melalui model konvensional dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.2 Histogram Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Melalui Model Konvensional

Berdasarkan histogram hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada gambar di atas, terdapat frekuensi sebanyak 8 nilai pada batas kelas 67,5 sampai 81,5. Sedangkan frekuensi terendah berjumlah 2 nilai terdapat pada batas kelas 25,5 sampai 39,5. Selanjutnya dilakukan perhitungan statistic deskriptif, diperoleh skor rata-rata *N-Gain* (Mean) 61,4, modus 76,8 dan median 84,13.

4. Perbedaan Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Melalui Model *Problem Based Learning* dan Model Konvensional

Berdasarkan data skor rata-rata *pretest*, skor rata-rata *posttest* dan skor rata-rata *N-Gain* yang diperoleh kelompok kelas

eksperimen dan kelompok kelas kontrol terlihat adanya perbedaan hasil belajar pada masing-masing kelompok kelas. Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Skor Rata-rata Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok Kelas Kontrol

Rekapitulasi Nilai		Kelompok Kelas	
		PBL	Konvensional
Nilai Terendah	<i>Pretest</i>	18	9
	<i>Posttes</i>	59	32
	<i>N-Gain</i>	12	12
Nilai Tertinggi	<i>Pretest</i>	73	68
	<i>Posttest</i>	100	95
	<i>N-Gain</i>	100	94
Nilai Rata-Rata	<i>Pretest</i>	40	21
	<i>Posttest</i>	78	55
	<i>N-Gain</i>	60	59
Ketuntasan Hasil Belajar (%)		60%	49%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas. Maka grafik histogram rekapitulasi nilai hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4.3 Histogram Perbedaan Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelompok Kelas PBL dan Kelompok Kelas Konvensional

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* lebih baik dari pada hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dari data Tabel dan histogram diatas yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku antara kelompok kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan kelompok kelas yang menggunakan model konvensional.

B. Pengujian Prasyarat Analisis Data

Analisis data penelitian dilaksanakan dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan teknik uji t. sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat hipotesis, yaitu melakukan uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data berasal dari populasi normal atau tidak, pengujian normalitas dilakukan pada kedua kelompok data yang terdiri dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji *Liliefors* (L), dengan syarat:

$H_0 : L_{hitung} > L_{tabel}$ berarti sampel berasal dari populasi yang tidak normal.

$H_a : L_{hitung} < L_{tabel}$ berarti sampel berasal dari populasi normal.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

No.	Distribusi Kelompok Perlakuan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1.	Hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui model <i>Problem Based Learning</i>	0,113	0,154	Distribusi normal
2.	Hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui model konvensional	0,111	0,159	Distribusi normal

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan Liliefors pada kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, diperoleh L_{hitung} sebesar (0,113). harga tersebut dibandingkan dengan harga L_{tabel} sebesar (0,154) dan taraf kesalahan 5%, maka distribusi pada data kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* tersebut normal.

Kemudian pada kelas kontrol dengan perlakuan menggunakan model konvensional, diperoleh L_{hitung} sebesar (0,111). harga tersebut dibandingkan dengan harga L_{tabel} sebesar (0,159) dan taraf kesalahan 5%, maka distribusi pada kelas kontrol menggunakan model konvensional tersebut normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk menganalisa hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku yang bertujuan untuk mengetahui apakah kedua data populasi sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan Uji F kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$.

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Instrumen Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

No.	Varians yang diuji	Jumlah Sampel	dk	F_{hitung}	F_{tabel}	$\alpha = 0.05$
1	PBL	33	62	1,258	1,829	Homogen
2	Konvensional	31				
Jumlah		64				
Syarat uji taraf signifikan $F_{hitung} < F_{tabel}$						

Data hasil perhitungan uji homogenitas terhadap *N-Gain* hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku diperoleh $F_{hitung} = 1,258$ dan $F_{tabel} = 1,829$ pada taraf signifikan sebesar $\alpha = 0.05$ dengan demikian dapat disimpulkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi varians berasal dari populasi yang homogen.

C. Pengujian Hipotesis Penelitian

Setelah uji prasyarat dilakukan, di mana data hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku dinyatakan normal dan homogen, langkah selanjutnya yaitu pengajuan hipotesis. Pengajuan hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) yang diajukan diterima atau ditolak dengan Pengajuan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui model *Problem Based Learning* dan model konvensional.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui model *Problem Based Learning* dan model konvensional.

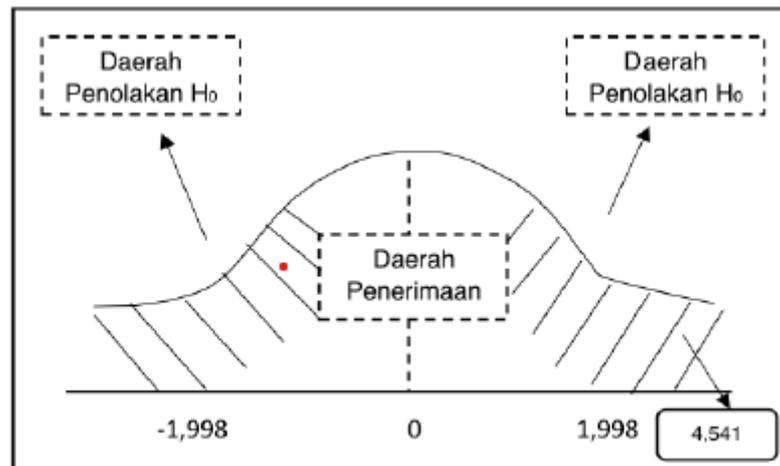
Berdasarkan data nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas *Problem Based Learning* (kelas eksperimen) dan kelompok kelas konvensional (kelas kontrol) maka data hasil pengujian t tersaji pada table dibawah ini:

Tabel 4.8 Hasil Uji t Rata-rata *N-Gain* Kelompok Kelas PBL (eksperimen) dan Kelompok Kelas Konvensional (kontrol)

Kelompok kelas	N	Dk	Rata-rata <i>N-Gain</i>	t_{hitung}	t_{tabel}
PBL	33	62	60	4,541	1,998
Konvensional	31		59		
Jumlah	62	Syarat uji taraf signifikan - $t_{tabel} > t_{hitung} > t_{tabel}$			

Dari hasil perhitungan, diperoleh t_{hitung} sebesar 4,541 dengan dk (derajat kebebasan) sebesar 62 ($33 + 31 - 2$) maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05/2 = 0,025$ sebesar 1,998. Adapun pengujian hipotesis menggunakan pengujian dua arah maka kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $-1,998 > t_{hitung} > 1,998$. Berikut ini

kurva untuk penolakan dan penerimaan H_0 pada kelompok *Problem Based Learning* dan kelompok konvensional.



Gambar 4.4 Kurva Penolakan dan Penerimaan H_0 Pada Kelas *Problem Based Learning* dan Konvensional

Setelah dilakukan perhitungan, hasil dari Uji t yaitu t_{hitung} 4,541 tidak terletak di antara -1,998 dan 1,998 maka hasil penelitian menunjukkan H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternaif) diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku antara peserta didik yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan peserta didik yang mendapat perlakuan pembelajaran konvensional

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah keberagaman budaya bangsaku antara kedua kelas penelitian sehingga diperoleh perbedaan rata-rata *N-Gain* hasil belajar antara kelompok kelas eksperimen melalui model pembelajaran *Problem based Learning* dengan kelompok kelas kontrol melalui model pembelajaran konvensional. Berdasarkan nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas *Problem Based Learning* (eksperimen) yaitu 60 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas konvensional (kontrol) yaitu 59. Setelah dilakukan pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa H_0 ditolak sehingga hipotesis alternatif H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui penggunaan model *Problem Based Learning* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku pada kelas kontrol.

Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui penggunaan model *Problem Based Learning* dan model konvensional. Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas *Problem Based Learning* sebesar 60 lebih tinggi dari pada *N-Gain* kelompok kelas konvensional sebesar 59. Setelah dilakukan uji t rata-rata *N-Gain* kedua kelompok tersebut diperoleh

$t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,541 > 1,998$ artinya t_{hitung} 4,541 tidak terletak di antara -1,998 dan 1,998 hal tersebut dapat menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku pada kelompok kelas *Problem Based Learning* (eksperimen) yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku pada kelompok kelas konvensional (kontrol). Maka hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menerapkan model *Problem Based Learning* lebih efektif dibandingkan dengan menerapkan model konvensional.

Hal tersebut dimungkinkan karena model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih menekankan kepada pemberian masalah atau diberikan masalah terhadap sesuatu pembelajarannya, baik secara individu maupun kelompok. Pada media *Mind Mapping* peserta didik lebih aktif karena mereka ingin lihat dan membaca *Mind Mapping* yang merupakan hasil ringkasan dari materi-materi subtema keberagaman budaya bangsaku. Pada materi subtema keberagaman budaya bangsaku membahas mengenai keberagaman dalam beberapa perbedaan mulai dari suku, ras, agama dan budaya. Keberagaman iitu sendiri membahas pada lingkungan sekolah, lingkungan rumah dan lingkungan masyarakat.

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Mind Mapping* membuat peserta didik lebih aktif ingin memecahkan masalah yang diberikan, jika berkelompok peserta didik berdiskusi untuk memecahkan masalah yang telah diberikan tersebut, sedangkan pembelajaran yang menerapkan model konvensional dengan metode pembelajaran menjelaskan dan tanya jawab, kenyataan dilapangan pembelajaran tersebut membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.

Terlepas dari kelebihan maupun kelemahan setiap model pembelajaran *Problem Based Learning* dan konvensional, juga kelebihan dan kelemahan pada media *Mind Mapping*, dan pada subtema keberagaman budaya bangsaku. Penerapan model pembelajaran dengan berbantuan Media di Sekolah Dasar tetap berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari beberapa penelitian yang telah dikemukakan pada BAB II (penelitian relevan) dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan media *Mind Mapping* para peneliti memperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Keterbatasan Penelitian

Sebagai salah satu karya ilmiah, penelitian eksperimen kuasi ini telah dilakukan sebaik mungkin sesuai dengan prosedur penelitian ilmiah. Akan tetapi, hasil yang mungkin diperoleh juga tidak luput dari kekurangan akibat keterbatasan yang ada, sehingga menimbulkan hasil yang kurang sesuai dengan apa yang diharapkan. Keterbatasan-keterbatasan yang diamati dan mungkin terjadi selama berlangsungnya penelitian, antara lain:

1. Penelitian dibatasi hanya pada subtema keberagaman budaya bangsaku
2. Kondisi kelas yang kurang efektif sehingga belum mampu meninjau aspek-aspek belajar lain seperti nilai sikap.
3. Penelitian hanya dibatasi pada peserta didik kelas IV A dan IV B SDN Tegal 04 sehingga generalisasi terbatas pada populasi penelitian dan populasi yang lain memiliki karakteristik sama dengan karakteristik subjek penelitian.
4. Instrument yang digunakan dalam pengambilan data bukan satu-satunya instrument yang dapat mengungkap seluruh aspek yang diteliti, walaupun sebelumnya telah diuji cobakan.
5. Kehadiran peserta didik sebagai populasi masih banyak yang tidak hadir saat penelitian.
6. Alokasi waktu yang masih kurang sehingga diperlukan manajemen waktu yang lebih baik lagi.

7. Pengetahuan peneliti yang masih terbatas juga mempengaruhi penelitian dimana sebaiknya peneliti memiliki lebih banyak pengetahuan mengenai penelitian ini agar hasil penelitian dapat lebih baik lagi.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping* pada peserta didik kelas IV A dan IV B SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023. Simpulan diatas sesuai dengan hasil penelitian sebagai berikut:

Terdapat pengaruh hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui model *Problem Based Learning* dan model konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai *N-Gain* pada kelompok kelas eksperimen sebesar 60 sedangkan kelompok kelas control mendapatkan nilai *N-Gain* sebesar 59. Ketuntasan hasil belajar kognitif yang diperoleh kelompok kelas eksperimen sebesar 60% sedangkan pada kelompok kelas kontrol sebesar 49% hal tersebut diperoleh atas dasar pengujian hipotesis dua arah (uji t) yang menunjukkan bahwa $t_{tabel} (-1,998) > t_{hitung} > t_{tabel} (1,998)$ yang artinya hipotesis nol (H_0) ditolak apabila $t_{hitung} (4,541)$ tidak terletak diantara -1,998 dan 1,998. Maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku.

Dari hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui model *Problem Based Learning* dan model konvensional ditemukan bahwa model *Problem Based Learning* lebih efektif.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV A dan IV B SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor, dimana kedua kelas diberikan perlakuan model yang berbeda. Berikut adalah implikasi berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam memecahkan masalah dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Bagi Peserta didik

Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran, diharapkan peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran, lebih aktif dan lebih fokus dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman dan hasil belajar pada materi yang diberikan dapat meningkat.

3. Bagi Sekolah

Mendapatkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dalam rangka peningkatan kualitas Pendidikan di sekolah terutama dalam peningkatan hasil belajar peserta didik agar dapat mencapai KKM yang telah ditentukan.

4. Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi bagi peneliti lain agar dapat dikembangkan dengan penelitian yang lebih lanjut dan mendapatkan hasil yang lebih baik.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan yang telah diperoleh, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dalam proses pembelajaran guru hendaknya menggunakan pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek efektif, kognitif dan psikomotorik, dan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping* hendaknya dilakukan dengan pengelolaan kelas

yang baik agar peserta didik sungguh-sungguh dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk lebih memperhatikan kehadiran, lebih bersemangat dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat maksimal.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah diharapkan dapat memperbanyak Pendidikan dan pelatihan kepa guru-guru mengenai penggunaan media pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan lebih menyenangkan.

4. Bagi peneliti lain

Melalui penelitian ini diharapkan peneliti mendapatkan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada tingkat sekolah dasar, khususnya pada subtema ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, M dan Yogantari, M.V. 2018. "*Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif*". Jurnal SENADA STD BALI. Hal 3
- Amir et al., 2020. "*Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Peserta didik Sekolah Dasar*". Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS). Vol 1 (2). Hlm 25
- Aqib, Z., 2013. "*Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*". Hlm 22
- Astari., 2017. "*Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SD Kelas IV*" Jurnal Pelangi. Vol 9 (2). Hlm 155
- Darmuki, A., et al. 2020. "*Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Mind Map Pada MahaPeserta didik Kelas I A PBSI IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2019/2020*". Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra. Vol 3 (2). Hlm 267
- Eskris, Y. 2021. "*Meta Analisis Pengaruh Model Discovery Learning dan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD*". Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 2 (1). Hlm 46
- Fatimatuzahroh et al., 2019. "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary*". Jurnal Penelitian Pendidikan Islam. Vol 7 (1). Hlm 35-50
- Hamdayana, J., 2017. "*Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*". Hlm 209
- Haryanti. 2017. "*Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar*". Jurnal Cakrawala Pendas. Vol 3 (2). Hlm 59-60
- Hidayanti., et al. 2021. "*Peningkatan Hasil Belajar Tema 7 Melalui Penerapan Model Discovery Learning Pada Peserta didik Kelas IV*". Journal of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH). Vol 1 (1). Hlm 51
- Irhamni. 2018. "*Prinsip-prinsip dan Pendekatan Dalam Penilaian Hasil Belajar*". Vol 5 (1). Hlm 115
- Jihad, A., dan Haris, A., 2012. "*Evaluasi Pembelajaran*". Hlm 14
- Kurniasih, I., dan Sani, B., 2016. "*Ragam Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*". Hlm 48-49

- Kurniawan, B., et al. 2018. "*Studi Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif*". Jurnal of Merchanical Engineering Education. Vol 4 (2). Hlm 156
- Lestari, W., 2017. "*Pengaruh Kemampuan Awal Matematika dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*". Jurnal Analisa 3. Vol 3 (1). Hlm 77
- Nabillah, T., dan Abadi, A.P. 2019. "*Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta didik*". Prosiding Sesiomadika. Vol 2 (1C). Hlm 663
- Nofziarni, A., et al. 2019. "*Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar*". Jurnal Basicedu. Vol 3 (4). Hlm 2017
- Novita, L. Rostikawati, R.T. Fitriani, K.A. 2020. "*Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Subtema Organ Gerak Hewan*". Pendagonal: Jurnal Pendidikan Ilmiah. Vol 1 (01). Hlm 35
- Nugraha, W.S. 2018. "*Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep IPA Peserta didik SD Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning*". Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 10 (2). Hlm 118
- Nuraini, F & Kristin.2017. "*Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas 5 SD*". E- jurnal Mitra Pendidikan. Vol 1 (4). Hlm 372
- Oktaviyanti, I., et al. 2020. "*Worksop Penyusunan Rancangan Pembelajaran Model Mind Mapping Untuk SD Megeri 3 Midang*". Jurnal PEPADU. Vol 1 (3). Hlm 299
- Pratiwi., et al. 2019. "*Perbedaan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Melalui Model Problem Based Learning dan Discovery Learning*". Jurnal STKIP Kusuma Nagara. Hlm 4
- Rahmadani, N., dan Anugraheni, I. 2017. "*Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Peserta didik Kelas 4 SD*". Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol 7 (3). Hlm 243
- Ramlawati., et al. 2017. "*Pengaruh Model PBL (Problem Based Learning) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik*".Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam. Vol 6 (1). Hlm 3

- Rosidah, C.T. 2018. "*Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Peserta didik Sekolah Dasar*". Jurnal Inventa. Vol 2 (1). Hlm 65
- Salamah. 2018. "*Penjaminan Mutu Penilaian Pendidikan*". Vol 2 (1). Hlm 274
- Saputri, R., et al. 2020. "*Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika*". Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)., Vol 3 (1), Hlm 39.
- Siregar, R.L.2017. "*Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Islam*". Jurnal Pendidikan Islam. Vol 6 (1). Hlm 65
- Suminah., et al. 2018. "*Peningkatan Hasil Belajar da Motivasi Belajar Peserta didik melalui Pendekatan Behavior Modification*". Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan. Vol 3 (2). Hlm 221
- Susanto, S. 2020. "*Efektifitas Small Group Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*". Jurnal Pendidikan Modern. Vol 06 (01). Hlm 59
- Wardani, W.F.2018. "*Skripsi Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS MI Islamiyah Sumberrejo Batanghari*".

LAMPIRAN 1

SK BIMBINGAN SKRIPSI



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkp@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
Nomor : 2137/SK/D/FKIP/VIII/2022

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Menimbang : 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.
- Memperhatikan : Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan :
Pertama : Mengangkat Saudara
Dr. Yuyun Elizabeth Patras, M.Pd. : Pembimbing Utama
Nur Hikmah, M.Pd. Kons. : Pembimbing Pendamping
- Nama : RACHMAFADIA AZZAHRA
NPM : 037118158
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA MIND MAPPING TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
- Kedua : Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.



- Tembusan :
1. Rektor Universitas Pakuan
 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

LAMPIRAN 2

SURAT IZIN PRA PENELITIAN



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 4141/WADEK I/FKIP/I/2022

12 Januari 2022

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Tegal 04
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : RACHMAFADIA
: AZZAHRA
NPM : 037118158
Program Studi : PENDIDIKAN GURU
: SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

LAMPIRAN 3

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 4908/WADEK I/FKIP/VI/2022

11 Juni 2022

Perihal : Izin Uji Instrumen

Yth. Kepala Sekolah SDN Tegal 04
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : RACHMAFADIA AZZAHRA
NPM : 037118158
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

mohon diberikan izin uji instrumen penelitian untuk menunjang kelancaran penelitian yang akan dilakukan oleh yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Sandi Budiana, M.Pd.

Nik. 11006025469

LAMPIRAN 4

SURAT IZIN PENELITIAN



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkp@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 5020/WADEK I/FKIP/VII/2022

15 Juli 2022

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Tegal 04
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : RACHMAFADIA AZZAHRA
NPM : 037118158
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 20 Juli s.d. 22 Juli 2022 mengenai: PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA MIND MAPPING TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Sandi Budiana, M.Pd.

NIK. 11006025469

LAMPIRAN 5

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEGAL 04
Jln. Kp. Tegal RT 05/ RW 04, Desa Tegal Kec. Kemang Kab. Bogor 16310
NPSN : 20230593, NSS : 101020212024, Email : tegal04kemang@gmail.com

SURAT IZIN

Nomor : 421.2/111-SD/VII/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SD Negeri Tegal 04, Kec Kemang Kab Bogor,

Nama : MARYAMAH, S.Pd
NIP : 196402151984102005
Pangkat/gol : Pembina TK I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Tegal 04, Kec Kemang

Dengan ini memberikan izin kepada :

Nama : RACHMAFADIA AZZAHRA
NPM : 037118158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar / PGSD
Judul Penelitian : *"Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku."*

Untuk melakukan penelitian dan pengambilan data/informasi di SDN Tegal 04 pada bulan Juli 2022 dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Izin ini hanya bagi kegiatan mencari data atau bahan penelitian
2. Mentaati ketentuan yang berlaku
3. Setelah tiba di lokasi dan sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu lapor diri dengan menunjukkan surat ini
4. Memberikan laporan hasil pelaksanaan kegiatan
5. Memperhatikan protokol *Covid-19*

Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 29 juli 2022

Kepala sekolah
SDN TEGAL 04



MARYAMAH, S.Pd
Nip. 196402151984102005

LAMPIRAN 6

PENILAIAN EXPERT UJI COBA INSTRUMEN

INSTRUMEN PENILAIAN EXPERT JUDGEMENT MUATAN PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

Identitas Produk

Judul : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Materi : Keberagaman Budaya Bangsa

Sasaran : Siswa kelas IV SD

Petunjuk Pengisian

1. Responden dipersilahkan mengisi instrument penelitian ini secara objektif yaitu pengisian secara jujur dan terbuka
2. Isilah data diri responden pada tempat yang tersedia
3. Berikan nilai terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memilih jawaban yang sesuai dengan pendapat responden dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah tersedia
4. Penilaian menggunakan skala 1-4, dengan kriteria: 1 berarti **sangat kurang baik**, 2 berarti **kurang baik**, 3 berarti **baik**, dan 4 berarti **sangat baik**

Identitas Responden

Nama : Yuli Mulyawati, M.Pd.

Instansi : Prodi PGSD, Universitas Pakuan

I. Kelayakan Isi

Indikator	Butir	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian uraian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	1. Kelengkapan isi				✓
	2. Kedalaman pembahasan materi				✓
B. Keakuratan materi	3. Keakuratan fakta dan konsep				✓
	4. Keakuratan ilustrasi				✓

C. Materi pendukung pembelajaran	5. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu				✓
	6. Keterkinian fitur, contoh dan rujukan				✓

II. Kelayakan Penyajian

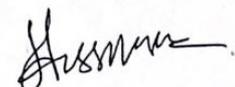
Indikator	Butir	Skor			
		1	2	3	4
D. Teknik penyajian	7. Keruntutan konsep				✓
	8. Kekonsistenan sistematika			✓	
E. Penyajian Pembelajaran	9. Berpusat pada siswa				✓
	10. Variasi penyajian				✓

III. Pendidikan Karakter

Indikator	Butir	Skor			
		1	2	3	4
F. Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)	11. Menanamkan nilai-nilai religius				✓
	12. Menanamkan nilai-nilai integritas			✓	
	13. Menanamkan nilai-nilai mandiri			✓	
	14. Menanamkan nilai-nilai gotong-royong				✓
	15. Menanamkan nilai-nilai nasionalis				✓

Bogor, 10 Juni 2022

Ahli Materi



Yuli Mulyawati, S.H., M.Pd.

NIK/NIP: 1.0212009578

**INSTRUMEN PENILAIAN EXPERT JUDGEMENT MUATAN PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKn)**

Identitas Produk

Judul : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Materi : Keberagaman Budaya Bangsaaku
Sasaran : Siswa kelas IV SD

Petunjuk Pengisian

1. Responden dipersilahkan mengisi instrument penelitian ini secara objektif yaitu pengisian secara jujur dan terbuka
2. Isilah data diri responden pada tempat yang tersedia
3. Berikan nilai terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memilih jawaban yang sesuai dengan pendapat responden dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah tersedia
4. Penilaian menggunakan skala 1-4, dengan kriteria: **1** berarti **sangat kurang baik**, **2** berarti **kurang baik**, **3** berarti **baik**, dan **4** berarti **sangat baik**

Identitas Responden

Nama : Mira Mirawati, M.Pd.
Instansi : Prodi PGSD, Universitas Pakuan

I. Kelayakan Isi

Indikator	Butir	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian uraian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	1. Kelengkapan isi			✓	
	2. Kedalaman pembahasan materi				✓
B. Keakuratan materi	3. Keakuratan fakta dan konsep				✓
	4. Keakuratan ilustrasi				✓

C. Materi pendukung pembelajaran	5. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu				✓
	6. Keterkinian fitur, contoh dan rujukan			✓	

II. Kelayakan Penyajian

Indikator	Butir	Skor			
		1	2	3	4
D. Teknik penyajian	7. Keruntutan konsep			✓	
	8. Kekonsistenan sistematika				✓
E. Penyajian Pembelajaran	9. Berpusat pada siswa				✓
	10. Variasi penyajian				✓

III. Pendidikan Karakter

Indikator	Butir	Skor			
		1	2	3	4
F. Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)	11. Menanamkan nilai-nilai religius				✓
	12. Menanamkan nilai-nilai integritas				✓
	13. Menanamkan nilai-nilai mandiri			✓	
	14. Menanamkan nilai-nilai gotong-royong				✓
	15. Menanamkan nilai-nilai nasionalis				✓

Bogor, 10 Juni 2022

Ahli Materi



Mira Mirawati, M.Pd.

NIK/NIP: 1.0212011589

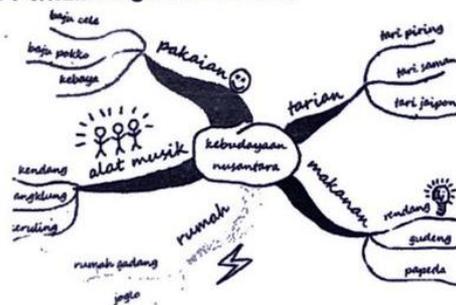
LAMPIRAN 7

SOAL UJI COBA INSTRUMEN

Nama siswa : Dzulhijah Achmad dkkwisy No. Absen :
 Kelas : VA Hari, Tanggal : sekaSu. 14-6-2022

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d dilembar jawaban yang telah disediakan!

1. Perhatikan gambar berikut!



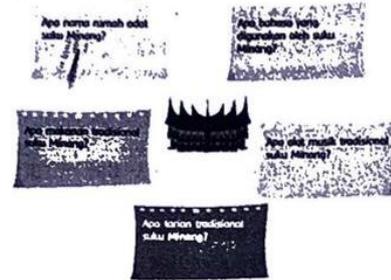
Indonesia adalah negara yang dikenal dengan keberagaman budayanya. Keberagaman budaya ini dapat terlihat dari gambar Mind mapping diatas yang menggambarkan kebudayaan nusantara. Dari gambar diatas, manakah yang bukan termasuk ke dalam kebudayaan nusantara

- a. Pakaian adat
- b. Tarian
- c. Alat musik
- d. Alat Olahraga

2. Budi adalah siswa baru yang berasal dari Sumatera yang bersekolah di Jawa Tengah. Teman sekelas Budi sebaiknya menerima Budi meskipun berbeda dari mereka, berikut ini yang harus dilakukan teman-teman Budi, kecuali

- a. Menghargai budaya lain yang berbeda
- b. Mengamati budaya daerah lain
- c. Menerima budaya daerah lain
- d. Tidak mau berteman karena budaya yang berbeda

3. Perhatikan gambar berikut!



Suku Minang memiliki beberapa ciri khas seperti yang ada pada Mind mapping diatas, yang bukan termasuk ciri khas suku Minang yaitu

- a. Memiliki rumah adat yakni rumah gadang
- b. Bahasa yang digunakan bahasa Minang
- c. Memiliki pakaian adat Suntiang
- d. Memiliki makanan tradisional gudeg dan rawon

4. Wahyu setiap hari berangkat ke sekolah dan duduk di samping Akbar. Sebagai teman sebangku Wahyu dan Akbar saling mengenal satu sama lainnya. Akbar memiliki logat bicara yang cukup keras karena berasal dari suku Batak. Akbar berasal dari provinsi

- a. Jawa Tengah
- b. Nusa Tenggara Timur
- c. Kalimantan Tengah
- d. Sumatera Utara

5. Andi dan Gilang sebagai anak Indonesia merasa bangga menjadi bagian dari bangsa Indonesia. Maka perilaku yang tidak boleh Andi dan Gilang lakukan adalah

- a. Andi dan Gilang mempelajari tarian tradisional
- b. Andi dan Gilang bermain permainan tradisional
- c. Andi dan Gilang bermain game online
- d. Andi dan Gilang menyanyikan lagu-lagu daerah

B = 37

S = 3

6. **Perhatikan dialog berikut!**

Ucup : "Hai deuil!"
 Tari : "Tiasa kenalan teu?"
 Ucup : "Mangga bade kenalan mah."
 Tari : "Saha namina?"
 Ucup : "Ucup."
 Tari : "Oh, sae namina."
 Ucup : "Sae atuh. Dupi eta saha?"
 Tari : "Abdi? Tari."

Percakapan anantara Ucup dan Tari menggunakan bahasa Sunda khas Jawa Barat. Apa isi dari percakapan mereka

- a. Perkenalan diri
- b. Mengajak main setelah pulang sekolah
- c. Membahas materi pelajaran
- d. Mengejak jajan

7. **Perhatikan contoh perilaku berikut!**

- 1) Mengejek teman yang berkulit hitam
- 2) Berteman dengan teman yang berbeda agama
- 3) Menghormati teman dari agama lain yang sedang beribadah

Dari ketiga perilaku diatas yang mencerminkan perilaku menghormati keberagaman yang ada adalah nomor ... dan ...

- a. 1 saja
 - b. 1 dan 3
 - c. 2 dan 3
 - d. 1 dan 2
8. Kita adalah seorang murid yang terpelajar. Seorang murid harus mengetahui cara yang tepat menyikapi perbedaan. Seperti pada saat kita memiliki teman yang berbeda agama dengan kita. Cara yang tepat untuk menjaga keberagaman budaya bangsa Indonesia adalah
- a. Menonjolkan budaya sendiri
 - b. Saling menghargai budaya lain
 - c. Mencintai budaya K-Pop
 - d. Membanding-bandingkan budaya

9. **Perhatikan gambar berikut!**



Bapak Rudi baru saja pindah ke kampung Durian Runtuh, di Kampung Durian runtuh memiliki kebiasaan mengadakan Jumat Bersih di hari jumat pukul 6 pagi. Sikap Pak Rudi yang tepat adalah

- a. Mengikuti sekaligus mengakrabkan diri dengan warga
- b. Mementingkan pekerjaan
- c. Tidak mau ikut
- d. Ikut hanya sebentar

10. **Perhatikan gambar berikut!**



Semua tempat pasti memiliki aturan yang berlaku agar sengaja tercipta kenyamanan. Hal itu tepat untuk dilakukan di lingkungan rumah adalah

- a. Menaati aturan yang berlaku
- b. Mengurangi memprdulikan lingkungan
- c. Acuh terhadap warga sekitar
- d. Menghindari keluar rumah

11. **Perhatikan gambar berikut!**



Dewi merupakan seorang yang beragama Islam. Dalam kehidupan sehari-hari dewi selalu menjalankan semua ajaran agama Islam. Dewi selalu giat beribadah dan

beramal shaleh sesuai dengan syariat Islam dan Dewi selalu menjauhi semua larangan yang ada dalam ajaran agama Islam. sesuai sila pertama pancasila yaitu "Ketuhanan yang Maha Esa." Sila ini berhubungan dengan perilaku kita sebagai umat beragama pada Tuhannya. Berikut ini yang *bukan* cerminan sila pertama pancasila adalah

- a. Percaya dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa sesuai ajaran agama yang dianut masing-masing
- b. Menjalankan perintah agama sesuai ajaran yang dianut masing-masing
- c. Saling menghormati antarumat beragama
- d. Memaksakan suatu agama pada orang lain

12. Dino dan Dini sedang bertengkar di kantin karena saling berebutan kursi. Mereka saling pukul dan memukul, hingga akhirnya datang Pak Aldo memisahkan mereka. Dino mengatakan jika Dini yang mulai duluan, padahal Dino yang mulai. Tapi Pak Aldo mengetahuinya lewat cctv, akhirnya Pak Aldo menghukum Dino yang telah disepakati oleh guru kelas Dino.

Sila ini berhubungan dengan perilaku kita untuk selalu bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah. Kejadian Dino dan Dini itu merupakan makna dari sila Pancasila ke

- a. Satu
- b. Dua
- c. Tiga
- d. Empat

13. **Perhatikan pernyataan berikut!**

- (1) Selalu mengedepankan musyawarah untuk mencapai mufakat dalam menyelesaikan masalah
- (2) Tidak memaksakan kehendak pada orang lain
- (3) Mengutamakan kepentingan masyarakat, bangsa, dan Negara
- (4) Menghormati hasil musyawarah

Pernyataan di atas merupakan cerminan perilaku dari sila pancasila ke

- c. Satu
- d. Dua
- c. Tiga
- d. Empat

14. **Perhatikan gambar berikut!**



Gambar 1

Gambar 2



Gambar 3

Sebagai warga negara yang baik kita perlu memahami tiap makna pancasila dan mengamalkan makna tersebut dalam kehidupan kita. Gambar di atas yang *bukan* termasuk ke dalam pengalaman pancasila sila keempat adalah

- a. Gambar 1
- b. Gambar 2
- c. Gambar 3
- d. Semua benar

15. **Perhatikan gambar berikut!**



Sebagai bangsa yang baik kita harus berperilaku sesuai dengan makna sila Pancasila yaitu dengan menciptakan persatuan. Berikut ini yang *bukan* termasuk perilaku tentang persatuan adalah

- a. Saling tolong menolong
- b. Saling menghormati
- c. Membeda-bedakan orang sekitar
- d. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan

16. Sebagai siswa yang baik kita harus dapat menjaga persatuan di dalam lingkungan sekolah. Berikut ini yang termasuk cerminan perilaku siswa dalam menciptakan persatuan, kecuali
- Menghormati teman beragama lain untuk beribadah
 - Menolong teman yang membutuhkan bantuan
 - Memaksakan kehendak pendapat diri sendiri
 - Bermusyawarah dengan teman

17. Perhatikan gambar berikut!



Hari ini Beni masuk sekolah. Bel istirahat berbunyi. Beni dan teman-teman berhamburan keluar kelas. Kemudian, Beni dan teman-teman bermain gobak sodor, permainan di lapangan. Nilai yang terkandung dengan melakukannya permainan gobak sodor adalah dengan belajar

- Kerja sama
- Tolong menolong
- Menghitung
- Mengejek

18. Perhatikan gambar berikut!



Permainan benteng-bentengan terdiri dari 2 regu yang berjumlah 4-6 orang. Permainan benteng-bentengan ini dilakukan dengan tiang, pohon, atau tonggak kayu sebagai benteng atau basecamp. Lalu basecamp ini harus ... oleh setiap regu

- dijaga
 - dijauhi
 - dihindari
 - diangkat
19. Zahra pada saat berkumpul bersama teman bingung ingin bermain apa, tetapi Zahra mempunyai kapur dan batu berpentuk kotak. Permainan apa yang tepat untuk dimainkan oleh Zahra dan teman-temannya tersebut
- Engklek
 - Petak umpet
 - Benteng-bentengan
 - Congklak

20. Perhatikan gambar berikut!



Indonesia memiliki beragam permainan tradisional salah satunya adalah congklak. Permainan ini sering kali dimainkan Bersama teman-teman, tidak perlu banyak mengeluarkan uang untuk menghabiskan waktu bermain yang sangat berharga. Permainan congklak ini juga memiliki peraturan bermain, permainan congklak dilakukan oleh ... orang

- Dua
- Tiga
- Empat
- Lima

21. Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman, dengan adanya keberagaman tersebut menciptakan banyaknya perbedaan pada bangsa Indonesia. Meskipun berbeda beda tetapi bangsa Indonesia tetap satu, hal ini sesuai dengan semboyan bangsa Indonesia yaitu

- Tut Wuri Handayani
- Negara Kertagama
- Bhinneka Tunggal Ika
- Garuda Pancasila

22. Alrizal bersekolah di SD Maju Jaya, ia memiliki teman sekelas yang berasal dari berbagai daerah berbeda. Gita berasal dari Nusa Tenggara Timur, Bertus berasal dari Papua, dan Pratiwi berasal dari Sumatera. Hal itu merupakan keberagaman ... di lingkungan sekolah.
- a. Budaya
 b. Suku bangsa
 c. Bahasa daerah
 d. Agama
23. **Perhatikan pertanyaan pertanyaan berikut!**
- (1) Alat musik suling
 (2) Tarian tradisional jaipong
 (3) Pakaian adat koteka
 (4) Makanan tradisional rendang dan sate padang
- Dari pernyataan di atas, yang merupakan ciri-ciri khas suku Minang ditunjukkan pada nomor ...
- a. (1)
 b. (2)
 c. (3)
 d. (4)
24. Dini dan Andre adalah teman sebangku. Dini beragama Islam dan Andre beragama Kristen. Pada hari Minggu mereka sepakat untuk belajar bersama namun setelah Andre pulang dari ibadah di gereja. Perilaku yang tepat untuk dilakukan Dini adalah
- a. Membatalkan belajar bersama
 b. Menunggu Andre selesai ibadah dari gereja
 c. Marah kepada Andre
 d. Mengejek Andre yang ibadah di hari libur
25. **Perhatikan contoh perilaku berikut!**
- 1) Melestarikan budaya daerah
 2) Menjelek-jelekkan budaya lain
 3) Mencintai produk luar
 4) Saling menghormati budaya lain
- Contoh perilaku yang tepat untuk menyikapi adanya keberagaman budaya di lingkungan kita ini adalah tercermin pada nomor ... dan ...
- 1 dan 4
 b. 2 dan 3
 c. 1 dan 3
 d. 4 saja
26. Rini merupakan anak Pak Rudi yang berusia 17 tahun, ia baru saja pindah mengikuti orang tuanya di kampung Durian Runtuh, agar mengenal lingkungan dan teman sebaya yang ada disana, sikap Rini yang tepat adalah ...
- a. Tidak mau keluar rumah
 b. Ikut organisasi karang taruna
 c. Malu keluar rumah
 d. Hanya mementingkan sekolah
27. **Perhatikan contoh perilaku berikut!**
- 1) Ikut kerja bakti
 2) Ikut ronda Malam
 3) Tidak pernah keluar rumah
 4) Rajin membayar iuran untuk kebersihan lingkungan
- Perilaku yang tepat untuk dilakukan di lingkungan sosial masyarakat adalah ditunjukkan pada nomor
- a. 1, 2, dan 3
 b. 1, 2, dan 4
 c. 1 dan 4
 d. 1 dan 2
28. Sila ketiga pancasila yaitu "Persatuan Indonesia." Sila ini berhubungan dengan perilaku kita sebagai warga Negara Indonesia untuk bersatu membangun negeri ini. Berikut ini yang *bukan* cerminan sila ketiga pancasila adalah
- a. Cinta pada tanah air dan bangsa
 b. Menjaga nama baik bangsa dan Negara
 c. Merendahkan bangsa sendiri
 d. Ikut serta dalam ketertiban dunia
29. Mandayu adalah anak yang baik, ia selalu sopan kepada siapapun. Sikap ini tidak hanya ia tunjukkan kepada teman-temannya atau orang tua namun kepada asisten di rumahnya. Kepada para asisten ini, mandayu berkata yang sopan, tidak membentak apalagi menghardik. Mandayu yakin meski mereka bekerja sebagai asisten

rumah tangga namun tetap harus diperlakukan dengan adil, dan tidak dibedakan hanya karena status social. Sila ini berhubungan dengan perilaku kita dalam bersikap adil pada semua orang. Sila yang tepat untuk sikap. Sila Pancasila yang sesuai dengan Mandayu adalah

- a. Lima
 b. Dua
 c. Tiga
 d. Empat

30. **Perhatikan pernyataan berikut!**

- (1) Menghargai hasil karya orang lain
 (2) Tidak mengintimidasi orang dengan hak milik kita
 (3) Menjunjung tinggi nilai kekeluargaan
 (4) Menghormati hak dan kewajiban orang lain

Pernyataan di atas merupakan cerminan perilaku dari sila pancasila ke

- a. Lima
 b. Dua
 c. Tiga
 d. Empat

31. Dina dan Dini sedang bermain engklek di sore hari. Dina menggambar pola untuk engklek sebelum bermain. Untuk mengawali permainannya Dina melemparkan batu ke salah satu kotak. Pada saat bermain engklek, Dina dan Dini belajar untuk

- a. Melompat dan berjalan
 b. Berenang dan berlari
 c. Berteriak dan melompat
 d. Menari dan menyanyi

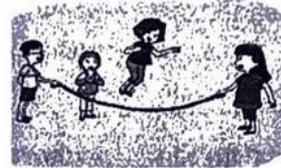
32. **Perhatikan gambar berikut!**



Permainan engklek adalah permainan lompat diatas permukaan datar yang digambar kotak-kotak. Kemudian membutuhkan alat yang disebut gacuk. Lalu permainan engklek ini dilakukan dengan cara mengambil gacuk yang telah di ... ke salah satu kotak.

- a. Lemparkan
 b. Buang
 c. Ayun
 d. Tidak dipergunakan

33. **Perhatikan gambar berikut!**



Kamu mempunyai karet gelang yang banyak sekali. Karet ini dapat disusun menjadi permainan tradisional yang biasa dilakukan oleh anak perempuan. Permainan apakah itu

- a. Lompat tali
 b. Engklek
 c. Gobak sodor
 d. Petak umpet

34. Andi dan Surya bermain congklak, saat bermain Bersama-sama agar tidak terjadi perselisihan yaitu tidak boleh ... dalam permainan

- a. Curang
 b. Jujur
 c. Kerja sama
 d. Tolong menolong

35. Kyla mempunyai teman baru yang duduk di sampingnya ia bernama Rachel. Rachel berasal dari provinsi DKI Jakarta. Berdasarkan daerah asalnya, Rachel berasal dari suku apa

- a. Betawi
 b. Dayak
 c. Minang
 d. Batak

36. Maria merupakan anak baru di sekolah. Maria berasal dari Papua dan pindah ke Pulau Jawa untuk mengikuti orangtuanya. Oleh karena itu, Maria memiliki kulit yang hitam berbeda dengan teman-temannya. Sikap yang harus dilakukan teman-teman Maria adalah

- a. Mengejek Maria yang berkulit hitam
 b. Tetap berteman dengan Maria
 c. Malu berteman dengan Maria
 d. Tidak mau dekat-dekat dengan Maria

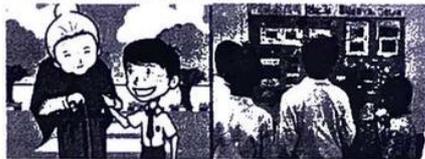
37. Perhatikan Gambar berikut!



Bu Kadek adalah guru olahraga yang berasal dari Bali, beliau beragama Hindu dan memiliki rambut yang panjang. Walaupun Bu Kadek berbeda budaya dan agama dengan kita, kita harus ... Bu Kadek

a. Mengejek c. Menghormati
b. Menghina d. Menyibi

38. Perhatikan gambar berikut!



Gambar 1

Gambar 2



Gambar 3

Sebagai warga negara yang baik kita perlu memahami tiap makna Pancasila dan mengamalkan makna tersebut dalam kehidupan kita. Gambar di atas yang *bukan* termasuk ke dalam pengalaman Pancasila sila keempat adalah

- a. Gambar 1 c. Gambar 3
b. Gambar 2 d. Semua Gambar

39. Perhatikan gambar berikut!



Permainan ini harus dijalani dengan sportif, tidak curang, dan bekerja sama antar kelompok. Pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari permainan tersebut

- a. Saling menghargai
b. Saling bekerja sama
c. Saling mengejek
d. Saling menjauhi

40. Perhatikan gambar berikut!



Gobak sodor merupakan permainan yang dilakukan oleh dua regu. Gobak sodor ini dilakukan dengan cara berlari melewati garis yang dijaga oleh regu lawan namun tidak boleh ... oleh lawan

- a. Terpegang c. Terdorong
b. Tertarik d. Terayun

LAMPIRAN 8

PERHITUNGAN MANUAL HASIL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

1. Perhitungan Manual Uji Validitas (contoh butir soal nomor 1)

$$r_{\text{pbi}} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \cdot \sqrt{\frac{p}{q}}$$

r_{pbi} = koefisien korelasi point biserial

M_p = rata-rata skor subyek yang menjawab benar dibagi Peserta didik yang menjawab benar

M_t = rata-rata skor total

S_t = standar deviasi

p = proporsi Peserta didik yang menjawab benar

$$\frac{\text{banyaknya responden menjawab benar}}{\text{jumlah responden seluruhnya}}$$

q = proporsi Peserta didik yang menjawab benar ($q = 1-p$)

a. Menentukan SDt

$$\begin{aligned} SD_t &= \sqrt{\frac{\sum X_t^2}{n} - \left(\frac{\sum X_t}{n}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{24572}{30} - \left(\frac{842}{30}\right)^2} \\ &= \sqrt{819,07 - (28,07)^2} \\ &= \sqrt{819,07 - 787,92} \\ &= \sqrt{31,15} = 3,50 \end{aligned}$$

b. Menentukan Mt

$$\frac{\sum X_t}{N} = \frac{842}{30} = 28,07$$

c. Menentukan Mp

Teste yang jawabannya betul di soal nomor 1

1-3-8-9-10-12-13-15-16-17-18-19-20-21-23-24-26-27-29-30 ($N_1 = 20$)

Mean dari skor yang dijawab dengan betul (Mt)

$$\frac{26+23+26+37+27+21+23+25+29+31+30+30+37+37+36+31+36+30+21+20}{20} = \frac{576}{20} = 28,80$$

d. Menentukan p

$$p = \frac{20}{30} = 0,67$$

e. Menentukan q

$$1-p = 1 - 0,67 = 0,33$$

f. Menghitung koefisien korelasi r_{pbi}

$$\begin{aligned} r_{pbi} &= \frac{M_p - M_t}{SD_t} \cdot \sqrt{\frac{p}{q}} \\ &= \frac{28,80 - 28,07}{3,50} \cdot \sqrt{\frac{0,67}{0,33}} \\ &= 20,78 \times \sqrt{2,00} \\ &= 20,78 \times 1,41 \\ &= 29,40 \end{aligned}$$

2. Perhitungan Manual Reliabilitas (butir soal nomor 1)

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right) \\ r_{11} &= \left(\frac{39}{39-1} \right) \left(\frac{32,62 - 6,56}{32,62} \right) \\ r_{11} &= \left(\frac{39}{38} \right) \times \left(\frac{26,05}{32,62} \right) \end{aligned}$$

$$r_{11} = 1,02 \times 0,80 = 0,81 \text{ (Sangat Tinggi)}$$

3. Perhitungan Manual Indeks Kesukaran (butir soal nomor 1)

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

$$P = \frac{20}{30} = 0,67 \text{ (sedang)}$$

4. Perhitungan Manual Daya Pembeda (butir soal nomor 1)

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

$$JA = 15 \quad BA = 11$$

$$JB = 15 \quad BB = 9$$

$$PA = \frac{BA}{JA} = \frac{11}{15} = 0,73$$

$$PB = \frac{BB}{JB} = \frac{9}{15} = 0,60$$

$$D = PA - PB = 0,73 - 0,60 = 0,13 \text{ (jelek)}$$

LAMPIRAN 9

REKAPITULASI HASIL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

A. Identitas Penelitian

Nama Sekolah : SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor
 Kelas/Semester : V A/1
 Tahun Ajaran : 2022/2023
 Nama Guru Kelas VA : Yofha Gally Shintara, S.Pd.
 Hari, Tanggal : Selasa, 14 Juni 2022
 Pukul : 08.00 – 08.45 WIB

B. Variabel Hasil Belajar

1. Uji Validitas

Uji Coba	Nomor Soal	Hasil (%)	Jumlah Butir Soal
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40	97,5%	39
Invalid	30	2,5%	1
Jumlah		100%	40

2. Uji Reliabilitas

Jumlah Valid	Koefisien Reliabilitas	Kriteria
39	KR-20 = 0,81	Sangat Tinggi

3. Tingkat Kesukaran Butir Soal Valid

Indeks	Indeks Kesukaran	Jumlah	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 – 0,29	Sukar	2	5,13%	6,18
0,30 – 0,69	Sedang	19	48,72%	1,2,3,4,11,12,13,14,16,19,23,25,27,29,32,35,38,39,40
0,70 – 1,00	Mudah	18	46,15%	5,7,8,9,10,15,17,20,21,22,24,26,28,31,33,34,36,37
Jumlah		39	100%	39

4. Perhitungan Daya Pembeda

Indeks	Daya Pembeda	Jumlah	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
$0,00 < DP \leq 0,19$	Jelek	17	43,59%	1,7,8,9,10,17, 18,20,21,22,24, 25,31,33,35,36,37
$0,20 < DP \leq 0,39$	Cukup	9	23,08%	3,6,14,23,26, 27,28,32,34
$0,40 < DP \leq 0,69$	Baik	12	30,77%	2,4,5,11,12,13, 15,16,19,38,39,40
$0,70 < DP \leq 1,00$	Baik Sekali	1	2,56%	29
Jumlah		39	100%	39

Simpulan : Banyaknya butir soal yang digunakan untuk penelitian (setelah uji coba) = 22 Butir soal (Soal valid – soal jelek = 39 – 17 = 22)

LAMPIRAN 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (PROBLEM BASED LEARNING)

Satuan Pendidikan	: SDN Tegal 04	Muatan Terpadu	: PPKn dan IPS
Kelas / Semester	: IV/I	Pembelajaran Ke-	: 1
Tema / Subtema	: 1/1	Alokasi Waktu	: 1 pertemuan

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
PPKn			
3.4	Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	3.4.1	Memerinci keberagaman yang ada di Indonesia (C4)
		3.4.2	Mengecek keberagaman di lingkungan sekolah (C5)
4.3	Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.	4.3.1	Menggabungkan ciri khas Padang (P4)
		4.3.2	Mengerjakan mengenai suku daerah asal teman sebangku (P5)
4.4	Mendesripsikan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), social ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar.	4.4.1	Mengembangkan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia (P4)
		4.4.2	Menggunakan bahasa khas daerah jawa barat di lingkungan sekolah (P5)
IPS			
3.5	Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	3.5.1	Memilih perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman (C4)
		3.5.2	Menafsirkan perilaku yang menunjukkan menghormati budaya di Indonesia (C5)
4.5	Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	4.5.1	Beradaptasi dengan lingkungan sosial di masyarakat (P4)
		4.5.2	Menggunakan perilaku yang baik dalam lingkungan sosial di masyarakat (P5)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media Mind mapping dan video pembelajaran, peserta didik mampu memerinci keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk Mind mapping dengan benar
2. Melalui keadaan di sekolah, peserta didik mampu mengecek keberagaman di lingkungan sekolah dengan baik dan benar
3. Melalui penugasan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), peserta didik mampu menggabungkan ciri khas Padang dengan benar dan tepat
4. Melalui pemberian masalah dalam mengenal teman sebangku, peserta didik mampu mengerjakan mengenai suku daerah asal teman sebangku dengan benar dan tepat

5. Melalui powerpoint, peserta didik mampu mengembangkan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia dengan baik
6. Melalui pemberian masalah dalam kemampuan berbahasa daerah, peserta didik mampu menggunakan bahasa khas daerah jawa barat di lingkungan sekolah dengan baik dan benar
7. Melalui penugasan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), peserta didik mampu memilih perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar dan tepat
8. Melalui powerpoint, peserta didik mampu menafsirkan perilaku yang menunjukkan menghormati budaya di Indonesia dengan baik dan benar
9. Melalui penjelasan guru, peserta didik mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial di masyarakat dengan baik
10. Melalui kehidupan sehari-hari, peserta didik mampu menggunakan perilaku yang baik dalam lingkungan sosial di masyarakat dengan benar dan tepat

Karakter yang peserta didik yang diharapkan : Religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, Berpikir Kritis (Critical Thingking), Bekerjasama (Collaboration), Berkomunikasi (Communication), dan Kreativitas (Creativity)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Waktu	15 menit	
Pendahuluan	<p><i>Orientasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dibuka dengan salam, mengkondisikan peserta didik siap belajar 2. Berdoa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik 3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik 4. Guru memberikan penguatan dengan bernyanyi "Garuda Pancasila" secara Bersama-sama, dan menanamkan tentang pentingnya semangat Nasionalisme <p><i>Apersepsi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman peserta didik dengan bertanya jawab 6. Guru mengajukan pertanyaan pendahuluan: <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah kalian saling mengenal dengan teman di sekolah? (<i>jawaban yang diharapkan: mengenal</i>) b. Apakah kalian tahu asal suku daerah teman sebangkunya? (<i>jawaban yang diharapkan: mengetahui</i>) <p><i>Motivasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik mendapatkan informasi mengenai tujuan dan model pembelajaran hari ini 	
Waktu	120 Menit	
Kegiatan Inti	<p>Model Problem Based Learning</p> <p><i>Fase 1 : orientasi peserta didik kepada masalah</i></p>	<p><i>Media Mind Mapping, powerpoint,</i></p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati media pembelajaran Mind mapping mengenai keberagaman yang ada di Indonesia 2. Peserta didik memerinci media Mind mapping tersebut dengan melakukan tanya jawab 3. Guru menayangkan video pembelajaran pada powerpoint 4. Setelah mengetahui keberagaman yang ada di Indonesia, peserta didik mencari tahu keberagaman yang ada di lingkungan sekolah 5. Peserta didik diminta mempraktikan 119ahasa daerah khas jawa barat yaitu basa sunda <p><i>Fase 2 : mengorganisasikan peserta didik</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi dengan teman sebangku mengenai suku daerah asalnya 2. Peserta didik mengamati penjelasan guru mengenai contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia 3. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai Bahasa daerah khas jawa barat yaitu basa sunda 4. Guru menjelaskan mengenai perilaku yang menunjukkan menghormati di Indonesia <p><i>Fase 3 : membimbing penyelidikan individual atau kelompok</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing peserta didik untuk saling bertanya dengan teman sebangkunya mengenai asal suku daerah masing-masing 2. Guru menginformasikan peserta didik untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4 orang 3. Perkelompok mengisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggabungkan ciri khas Padang dalam bentuk Mind mapping dan memilih perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 4. Guru membimbing peserta didik mengenai adaptasi dengan lingkungan di masyarakat dengan baik <p><i>Fase 4 : mengembangkan dan menyajikan hasil karya</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok mengumpulkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 2. Peserta didik yang dipilih oleh guru untuk menggunakan Bahasa daerah khas jawa barat yaitu basa sunda <p><i>Fase 5 : menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</i></p>	<p><i>dan video pembelajaran</i></p>
--	--	--------------------------------------

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik saling menyajikan informasi mengenai keberagaman yang ada di lingkungan sekolah 2. Peserta didik secara mandiri menyelesaikan permasalahan pada soal evaluasi 	
Waktu	30 Menit	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta menyimpulkan hasil mengenai pembelajaran hari ini 2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran hari ini dengan arahan guru 3. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran hari ini 4. Peserta didik diberikan soal evaluasi 5. Guru menyimpulkan mengenai pembelajaran hari ini 6. Guru mempersilahkan berdoa dan bersyukur segala nikmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa 7. Guru menutup pembelajaran 	

C. SUMBER DAN MEDIA

1. Instrumen Lagu Nasional “Garuda Pancasila” dengan link <https://youtu.be/5aFF9wLPKig>
2. Media Pembelajaran Mind Mapping
3. Power Point “Keberagaman Budaya Bangsaku”
4. Video Pembelajaran “Keberagaman Budaya Khas Padang” dengan link <https://youtu.be/-IUedc8eWdE>

D. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Rubrik pengamatan sikap spiritual dan sosial <ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap spiritual, indikator: Ketaatan beribadah, perilaku bersyukur, kebiasaan berdoa, dan toleransi. 2. Sikap sosial, indikator : jujur, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes lisan dan tes tertulis mengenai keberagaman yang ada di Indonesia 	Muatan Pembelajaran PPKn : <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggabungkan ciri khas Padang Muatan Pembelajaran IPS : <ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan

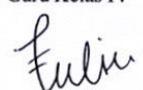
Mengetahui,
Kepala Sekolah



Maryamah, S.Pd.
NIP. 196402151984102005



Bogor, 20 Juli 2022
Guru Kelas IV



Rachmafadia Azzahra
NPM 037118158

RUBRIK PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

a. Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

No.	Nama Peserta Didik	Ketaatan Beribadah			Perilaku Bersyukur			Kebiasaan Berdoa			Toleransi		
		BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB

BS : Baik Sekali

B : Baik

PB : Perlu Bimbingan

b. Lembar Observasi Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama Peserta Didik	Jujur			Disiplin			Tanggung Jawab			Percaya Diri		
		BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB

BS : Baik Sekali

B : Baik

PB : Perlu Bimbingan

2. Penelitian Pengetahuan

Tes lisan dan tes tertulis mengenai keberagaman yang ada di Indonesia

No.	Nama Peserta Didik	Soal PG											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

3. Penilaian Keterampilan

PPKn

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Menggabungkan ciri khas Padang	Peserta didik dapat menggabungkan 5 ciri khas Padang dengan tepat dan benar	Peserta didik dapat menggabungkan 3 ciri khas Padang dengan tepat dan benar	Peserta didik dapat menggabungkan 2 ciri khas Padang dengan tepat dan benar	Peserta didik dapat menggabungkan 1 ciri khas Padang dengan tepat dan benar

IPS

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Memilih perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan	Peserta didik dapat memilih 6 perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar	Peserta didik dapat memilih 4 perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar	Peserta didik dapat memilih 3 perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar	Peserta didik dapat memilih 2 perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar

MEDIA PEMBELAJARAN (PROBLEM BASED LEARNING)

KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

Pembelajaran 1
Kelas 4 SDN Tegai 04

Apakah kalian saling mengenal dengan teman di sekolah?

Keberagaman Budaya Di Indonesia

- Makanan Khas
- Bahasa Daerah
- Tari Tradisional
- Pakaian Adat



Keberagaman di lingkungan sekolah



Bahasa Sunda

Bahasa Minang

Bahasa Betawi

Keberagaman Bahasa

Bahasa Jawa

Bahasa Batak

Menyanyikan lagu nasional "Garuda Pancasila"



Kalau kalian saling mengenal



Apakah kalian tahu asal suku daerah teman sebangkunya?

Mari kita simak video berikut

Keberagaman adalah suatu kondisi didalam masyarakat yang terdapat banyak perbedaan dari berbagai aspek seperti suku bangsa, agama, ras, keyakinan, sosial budaya, ekonomi, dan jenis kelamin



Sekarang kita kerjakan dahulu LKPD nya yaaa anak-anak

Semangat yaaa!

Basa Sunda!

Bahasa Indonesia:
Beni, darimana asal suku daerah kamu?
Basa sunda:



Apakah kalian bangga menjadi anak Indonesia?

Sekarang kita kerjakan LKPD lagi yaaa



Perilaku bangga menjadi anak Indonesia

1. Mengenal jasa para pahlawan dan menerapkan sikap pahlawan dalam kehidupan sehari-hari
2. Bangga memakai produk Indonesia
3. Mempelajari budaya Indonesia
4. Melakukan kegiatan yang mengharumkan nama bangsa

Siapa yang bisa menyimpulkan? Nanti dapat hadiah lohh





Bagaimana pembelajaran hari ini?

HAPPY

ANGRY

EXCITED





TERIMA KASIH



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (PROBLEM BASED LEARNING)

Satuan Pendidikan : SDN Tegal 04 Muatan Terpadu : PPKn dan IPS
 Kelas / Semester : IV/I Pembelajaran Ke- : 3
 Tema / Subtema : 1/1 Alokasi Waktu : 1 pertemuan

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
PPKn			
3.1	Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh.	3.1.1	Menguraikan makna dari tiap sila Pancasila (C4)
		3.1.2	Menyimpulkan makna dari sila Pancasila (C5)
3.4	Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.	3.4.1	Memilih perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila (C4)
		3.4.2	Mendukung perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila (C5)
4.1	Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh.	4.1.1	Merangkaikan contoh perilaku tentang persatuan (P4)
		4.1.2	Melaksanakan perilaku tentang persatuan dalam kehidupan sekitar rumah dan sekolah (P5)
IPS			
3.5	Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.	3.5.1	Menelaah nilai-nilai yang dipelajari pada permainan tradisional (C4)
		3.5.2	Menyusun kembali peraturan pada permainan tradisional (C6)
4.5	Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.	4.5.1	Menentukan permainan tradisional yang biasa dilakukan pada kehidupan sehari-hari (P5)
		4.5.2	Memainkan salah satu permainan tradisional congklak (P5)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media Mind mapping, peserta didik mampu menguraikan makna dari tiap sila Pancasila dengan tepat dan benar
2. Melalui powerpoint, peserta didik mampu menyimpulkan makna dari sila Pancasila dengan baik dan benar
3. Melalui penugasan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), peserta didik mampu memilih perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan tepat dan benar
4. Melalui contoh kehidupan sehari-hari, peserta didik mampu mendukung perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan tepat
5. Melalui media Mind mapping, peserta didik mampu merangkaikan contoh perilaku tentang persatuan dengan tepat dan benar

6. Melalui kegiatan di sekolah, peserta didik mampu melaksanakan perilaku tentang persatuan dalam kehidupan sekitar rumah dan sekolah dengan baik dan benar
7. Melalui penjelasan guru, peserta didik mampu menelaah nilai-nilai yang dipelajari pada permainan tradisional dengan tepat dan benar
8. Melalui penugasan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), peserta didik mampu menyusun kembali peraturan yang ada pada permainan tradisional dengan benar
9. Melalui pemberian masalah, peserta didik mampu menentukan permainan tradisional yang biasa dilakukan pada kehidupan sehari-hari dengan benar
10. Melalui kegiatan permainan tradisional di kelas, peserta didik mampu memainkan salah satu permainan tradisional congklak dengan benar

Karakter yang peserta didik yang diharapkan : Religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, Berpikir Kritis (Critical Thingking), Bekerjasama (Collaboration), Berkomunikasi (Communication), dan Kreativitas (Creativity)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Waktu	15 menit	
Pendahuluan	<p><i>Orientasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Kelas dimulai dibuka dengan salam, mengkondisikan peserta didik siap belajar 9. Berdoa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik 10. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik 11. Guru memberikan penguatan dengan bernyanyi “Satu Nusa Satu Bangsa” secara Bersama-sama, dan menanamkan tentang pentingnya semangat Nasionalisme <p><i>Apersepsi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 12. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman peserta didik dengan bertanya jawab 13. Guru mengajukan pertanyaan pendahuluan: <ol style="list-style-type: none"> c. Apakah kalian pernah memainkan permainan tradisional? (<i>jawaban yang diharapkan: pernah</i>) d. Apa saja permainan tradisional yang kalian ketahui? (<i>jawaban yang diharapkan: keberagaman permainan tradisional</i>) <p><i>Motivasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Peserta didik mendapatkan informasi mengenai tujuan dan model pembelajaran hari ini 	
Waktu	120 Menit	
Kegiatan Inti	<p>Model Problem Based Learning</p> <p><i>Fase 1 : orientasi peserta didik kepada masalah</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati media pembelajaran Mind mapping mengenai makna dari tiap Pancasila 2. Guru mengetes pengetahuan peserta didik mengenai hafal Pancasila 	<p><i>Media Mind Mapping, powerpoint dan permainan congklak</i></p>

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru meminta Peserta didik untuk menelaah nilai-nilai yang dipelajari pada permainan tradisional 4. Peserta didik diminta oleh guru untuk bermain permainan tradisional congklak <p><i>Fase 2 : mengorganisasikan peserta didik</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi yang ada pada powerpoint, peserta didik mengamati penjelasan guru 2. Peserta didik menguraikan media pembelajaran Mind mapping tersebut 3. Peserta didik melakukan perilaku tentang persatuan dengan teman kelompok 4. Peserta didik berdiskusi untuk menelaah nilai-nilai yang dipelajari pada permainan tradisional 5. Peserta didik menentukan permainan tradisional yang biasa dilakukan <p><i>Fase 3 : membimbing penyelidikan individual atau kelompok</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menginformasikan peserta didik untuk mengisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mengenai perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila 2. Peserta didik diminta untuk berkelompok masing-masing kelompok 4 orang 3. Dengan kelompok tersebut, pada media Mind mapping, peserta didik diminta untuk merangkaikan contoh perilaku tentang persatuan 4. Guru menginformasikan peserta didik untuk menyusun kembali peraturan yang ada pada permainan tradisional congklak pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) <p><i>Fase 4 : mengembangkan dan menyajikan hasil karya</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan makna dari sila Pancasila 2. Perwakilan ketua kelompok untuk menyajikan rangkaian contoh perilaku tentang persatuan 3. Perwakilan 2 orang peserta didik diminta untuk bermain permainan tradisional congklak <p><i>Fase 5 : menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik saling menyajikan informasi mengenai nilai-nilai yang dipelajari pada permainan tradisional 4. Peserta didik secara mandiri menyelesaikan permasalahan pada soal evaluasi 	
Waktu	30 Menit	

Penutup	8. Peserta didik diminta menyimpulkan hasil mengenai pembelajaran hari ini 9. Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran hari ini dengan arahan guru 10. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran hari ini 11. Peserta didik diberikan soal evaluasi 12. Guru menyimpulkan mengenai pembelajaran hari ini 13. Guru mempersilahkan berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa 14. Guru menutup pembelajaran	
----------------	---	--

C. SUMBER DAN MEDIA

1. Instrumen Lagu Nasional “Satu Nusa Satu Bangsa” dengan link
2. Media Pembelajaran Mind Mapping
3. Permainan congklak

D. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Rubrik pengamatan sikap spiritual dan sosial 1. Sikap spiritual, indikator: Ketaatan beribadah, perilaku bersyukur, kebiasaan berdoa, dan toleransi. 2. Sikap sosial, indikator : jujur, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri.	1. Tes lisan dan tes tertulis mengenai makna dan nilai-nilai dalam sila Pancasila, dan permainan tradisional di Indonesia	Muatan Pembelajaran PPKn : 1. Memilih perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila Muatan Pembelajaran IPS : 1. Menyusun kembali peraturan yang ada pada permainan tradisional dengan benar

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Maryamah, S.Pd.
NIP. 196402151984102005

Bogor, 20 Juli 2022
Guru Kelas IV

Rachmafadia Azzahra
NPM 037118158

RUBRIK PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

a. Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

No.	Nama Peserta Didik	Ketaatan Beribadah			Perilaku Bersyukur			Kebiasaan Berdoa			Toleransi		
		BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB

BS : Baik Sekali

B : Baik

PB : Perlu Bimbingan

b. Lembar Observasi Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama Peserta Didik	Jujur			Disiplin			Tanggung Jawab			Percaya Diri		
		BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB

BS : Baik Sekali

B : Baik

PB : Perlu Bimbingan

2. Penelitian Pengetahuan

Tes lisan dan tes tertulis mengenai keberagaman yang ada di Indonesia

No.	Nama Peserta Didik	Soal PG											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

3. Penilaian Keterampilan

PPKn

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Memilih perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila	Peserta didik dapat memilih 5 perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan benar	Peserta didik dapat memilih 3 perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan benar	Peserta didik dapat memilih 2 perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan benar	Peserta didik dapat memilih 1 perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan benar

IPS

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Menyusun kembali peraturan pada permainan tradisional dengan benar	Peserta didik dapat menyusun Kembali 5 peraturan pada permainan tradisional	Peserta didik dapat menyusun Kembali 3 peraturan pada permainan tradisional	Peserta didik dapat menyusun Kembali 2 peraturan pada permainan tradisional	Peserta didik dapat menyusun Kembali 1 peraturan pada permainan tradisional

MEDIA PEMBELAJARAN (*PROBLEM BASED LEARNING*)

KELAS 4

KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

PEMBELAJARAN 3

SDN TEGAL 04

MEMYANYIKAN LAGU NASIONAL

"SATU NUSA SATU BANGSA"

SIAPA YANG PERNAH MEMAINKAN PERMAINAN TRADISIONAL?

KIRA-KIRA PERMAINAN TRADISIONAL ADA APA SAJA YA?

SIAPA YANG HAFAL PANCASILA?

PANCASILA

- Ketuhanan Yang Maha Esa
- Kemanusiaan yang adil dan beradab
- Persatuan Indonesia
- Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
- Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

SILA PERTAMA

Sila pertama ini dilambangkan oleh simbol bintang berkepala lima dengan warna kuning keemasan yang berada di dalam perisai hitam. Simbol ini mencerminkan sebuah cahaya seperti layaknya Tuhan yang menjadi penerang bagi setiap jiwa manusia.

MAKNA :

SILA KEDUA

Sila kedua mengangkat nilai kemanusiaan yang adil dan beradab. Hal ini tercermin oleh simbol rantai yang tersambung utuh satu dengan yang lain. Gelang-gelang kecil yang menyusun rantai tersebut menunjukkan eratnya hubungan manusia satu dengan yang lain. Di mana masing-masing saling membantu dan bergotong royong dalam hal kebaikan. Sila ini juga menunjukkan kehidupan manusia yang rukun, damai dan sejahtera.

MAKNA :

SILA KETIGA

Sila ketiga ini adalah meskipun bangsa Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, agama, dan unsur latar belakang yang berbeda namun bisa tetap bersatu untuk negara. Hal ini juga menunjukkan bahwa perbedaan bukan menjadi halangan untuk mewujudkan kehidupan yang damai dan sejahtera.

MAKNA :

SILA KEEMPAT

Sila keempat ini adalah berkumpul dan berdiskusi menjadi solusi untuk setiap perbedaan atau pertentangan yang terjadi di kehidupan. Sila ini juga mengajarkan untuk tidak menggunakan kekerasan untuk menyelesaikan setiap masalah dan konflik di masyarakat.

MAKNA :

SILA KELIMA

Sila kelima ini mencerminkan sikap keadilan sosial yang berhak didapatkan oleh setiap masyarakat tanpa melihat status maupun kedudukannya. Selain itu, lambang padi dan kapas juga menunjukkan bahwa pemerintah berupaya untuk mewujudkan kemakmuran dan kesejahteraan bagi seluruh masyarakat Indonesia.

MAKNA :

CONTOH PERILAKU

Sila pertama

- Tidak membeda-bedakan teman berdasarkan agamanya

Sila kedua

- Menghormati orang tua dan saudara-saudara di rumah

Sila ketiga

- Memajukan pergaulan demi kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia

Sila keempat

- Saling menghargai pendapat

Sila kelima

- Bersikap adil dalam pembagian hak dan kewajiban masing-masing anggota keluarga

Pertanyaan



Kalau kita akur dengan kakak atau adik di rumah berarti menunjukkan perilaku?

Pertanyaan



Kalau perilaku yang menunjukkan persatuan di sekolah contohnya apa?

KEGIATAN PERILAKU PERSATUAN DI SEKOLAH



Ayo sekarang ibu minta duduknya saling berhadapan dengan kelompoknya yaaa

LKPD

SELAMAT MENERJAKAN :) Diskusi dengan teman kelompoknya masing-masing yaaa anak-anak

PERMAINAN TRADISIONAL

Ayo siapa yang masih ingat apa saja permainan tradisional?




Nilai apa yang di dapat dalam memainkan permainan ini?

AYO SIAPA 2 ORANG YANG BERANI MAJU KE DEPAN BUAT MAIN CONGKLAK?

NANTI YANG BERANI KE DEPAN DAPAT HADIAH 😊



LKPD

Kerjakan LKPD dengan teman kelompoknya yaaa



KESIMPULAN

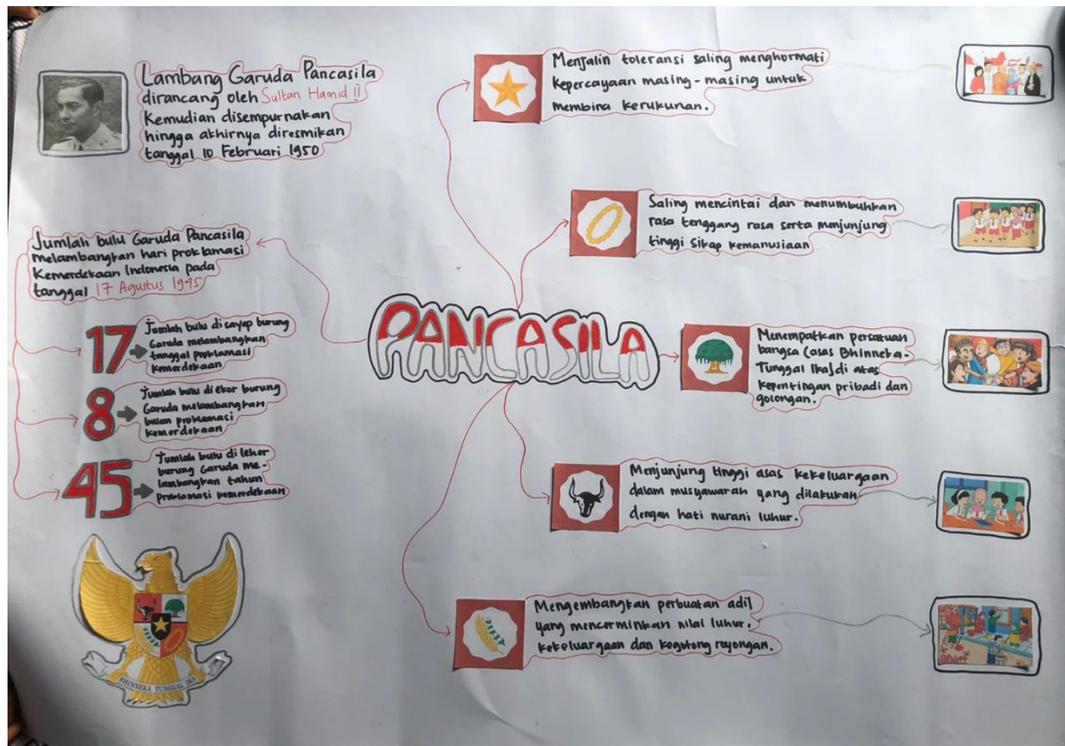
AYOOO SIAPA YANG BISA MENYIMPULKAN PEMBELAJARAN HARI INI?



TERIMA KASIH!

SENANG BISA BERTEMU KELAS 4B ANAK-ANAK HEBAT





BENDA KONKRIT



LAMPIRAN 11

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (KONVENSIONAL)

Satuan Pendidikan : SDN Tegal 04 **Muatan Terpadu** : PPKn dan IPS
Kelas / Semester : IV/I **Pembelajaran** : 1
Tema / Subtema : 1/1 **Ke-**
Alokasi Waktu : 1 pertemuan

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
PPKn			
3.4	Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	3.4.1	Memerinci keberagaman yang ada di Indonesia (C4)
		3.4.2	Mengecek keberagaman di lingkungan sekolah (C5)
4.3	Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.	4.3.1	Menggabungkan ciri khas Padang (P4)
		4.3.2	Mengerjakan mengenai suku daerah asal teman sebangku (P5)
4.4	Mendeskripsikan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), social ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar.	4.4.1	Mengembangkan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia (P4)
		4.4.2	Menggunakan bahasa khas daerah jawa barat di lingkungan sekolah (P5)
IPS			
3.5	Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	3.5.1	Memilih perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman (C4)
		3.5.2	Menafsirkan perilaku yang menunjukkan menghormati budaya di Indonesia (C5)
4.5	Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	4.5.1	Beradaptasi dengan lingkungan sosial di masyarakat (P4)
		4.5.2	Menggunakan perilaku yang baik dalam lingkungan sosial di masyarakat (P5)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media mind mapping, peserta didik mampu memerinci keberagaman yang ada di Indonesia dengan benar
2. Melalui keadaan di sekolah, peserta didik mampu mengecek keberagaman di lingkungan sekolah dengan baik dan benar
3. Melalui penugasan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), peserta didik mampu menggabungkan ciri khas Padang dengan benar dan tepat

4. Melalui diskusi teman sebangku, peserta didik mampu mengerjakan mengenai suku daerah asal teman sebangku dengan benar dan tepat
 5. Melalui penjelasan guru, peserta didik mampu mengembangkan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia dengan baik
 6. Melalui tes lisan, peserta didik mampu menggunakan bahasa khas daerah Jawa Barat di lingkungan sekolah dengan baik dan benar
 7. Melalui penugasan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), peserta didik mampu memilih perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar dan tepat
 8. Melalui penjelasan guru, peserta didik mampu menafsirkan perilaku yang menunjukkan menghormati budaya di Indonesia dengan baik dan benar
 9. Melalui penjelasan guru, peserta didik mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial di masyarakat dengan baik
 10. Melalui kehidupan sehari-hari, peserta didik mampu menggunakan perilaku yang baik dalam lingkungan sosial di masyarakat dengan benar dan tepat
- Karakter yang peserta didik yang diharapkan : Religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, Berpikir Kritis (Critical Thinking), Bekerjasama (Collaboration), Berkomunikasi (Communication), dan Kreativitas (Creativity)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Waktu	15 menit	
Pendahuluan	<p><i>Orientasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dibuka dengan salam, mengkondisikan peserta didik siap belajar 2. Berdoa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik 3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik 4. Guru memberikan penguatan dengan bernyanyi “Garuda Pancasila” secara Bersama-sama, dan menanamkan tentang pentingnya semangat Nasionalisme <p><i>Apersepsi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman peserta didik dengan bertanya jawab 6. Guru mengajukan pertanyaan pendahuluan: <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah kalian saling mengenal dengan teman di sekolah? (<i>jawaban yang diharapkan: mengenal</i>) b. Apakah kalian tahu asal suku daerah teman sebangkunya? (<i>jawaban yang diharapkan: mengetahui</i>) <p><i>Motivasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik mendapatkan informasi mengenai tujuan dan model pembelajaran hari ini 	
Waktu	120 Menit	
Kegiatan Inti	Model Konvensional	<i>Media Mind Mapping</i>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati media pembelajaran Powerpoint mengenai keberagaman yang ada di Indonesia 2. Peserta didik memerinci powerpoint tersebut dengan melakukan tanya jawab 3. Setelah peserta didik memahami mengenai keberagaman budaya di Indonesia, peserta didik mencari tahu keberagaman lain yang ada di lingkungan sekolah 4. Setelah memahami penjelasan guru mengenai keberagaman yang ada di Indonesia, peserta didik diminta untuk diskusi dengan teman sebangku mengenai suku asal teman sebangkunya 5. Peserta didik saling berdiskusi satu sama lain 6. Setelah itu guru mengulas Kembali untuk mengetahui darimana saja suku asal peserta didik 7. Peserta didik diminta untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4 orang 8. Guru menginformasikan peserta didik untuk mengisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggabungkan ciri khas Padang secara kelompok 9. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai Bahasa daerah khas jawa barat yaitu basa sunda 10. Peserta didik diminta mempraktikan bahasa daerah khas jawa barat yaitu basa sunda 11. Setelah mempraktikan Bahasa daerah khas Jawa Barat, peserta didik mengamati penjelasan guru mengenai contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia 12. Guru menjelaskan mengenai perilaku yang menunjukkan menghormati keberagaman di Indonesia 13. Guru menginformasikan peserta didik untuk memilih perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara kelompok 14. Guru membimbing peserta didik mengenai adaptasi dengan lingkungan di masyarakat dengan baik 	
Waktu	30 Menit	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan hasil mengenai pembelajaran hari ini 2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran hari ini dengan arahan guru 3. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran hari ini 4. Peserta didik diberikan soal evaluasi 5. Guru menyimpulkan mengenai pembelajaran hari ini 6. Guru mempersilahkan berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa 7. Guru menutup pembelajaran 	

C. SUMBER DAN MEDIA

1. Lagu Nasional “Garuda Pancasila”
2. Media Pembelajaran Mind Mapping

D. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Rubrik pengamatan sikap spiritual dan sosial 1. Sikap spiritual, indikator: Ketaatan beribadah, perilaku bersyukur, kebiasaan berdoa, dan toleransi. 2. Sikap sosial, indikator : jujur, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri.	1. Tes lisan dan tes tertulis mengenai keberagaman yang ada di Indonesia	Muatan Pembelajaran PPKn : 1. Menggabungkan ciri khas Padang Muatan Pembelajaran IPS : 1. Memilih perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan


 Mengetahui,
 Kepala Sekolah

 Maryamah, S.Pd.
 NIP. 196402151984102005

Bogor, 22 Juli 2022
 Guru Kelas IV


 Rachmafadia Azzahra
 NPM 037118158

RUBRIK PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

a. Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

No.	Nama Peserta Didik	Ketaatan Beribadah			Perilaku Bersyukur			Kebiasaan Berdoa			Toleransi		
		BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB

BS : Baik Sekali

B : Baik

PB : Perlu Bimbingan

b. Lembar Observasi Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama Peserta Didik	Jujur			Disiplin			Tanggung Jawab			Percaya Diri		
		BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB

BS : Baik Sekali

B : Baik

PB : Perlu Bimbingan

2. Penelitian Pengetahuan

Tes lisan dan tes tertulis mengenai keberagaman yang ada di Indonesia

No.	Nama Peserta Didik	Soal PG											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

3. Penilaian Keterampilan

PPKn

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Menggabungkan ciri khas Padang	Peserta didik dapat menggabungkan 5 ciri khas Padang dengan tepat dan benar	Peserta didik dapat menggabungkan 3 ciri khas Padang dengan tepat dan benar	Peserta didik dapat menggabungkan 2 ciri khas Padang dengan tepat dan benar	Peserta didik dapat menggabungkan 1 ciri khas Padang dengan tepat dan benar

IPS

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Memilih perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan	Peserta didik dapat memilih 6 perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar	Peserta didik dapat memilih 4 perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar	Peserta didik dapat memilih 3 perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar	Peserta didik dapat memilih 2 perilaku yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (KONVENSIONAL)

Satuan Pendidikan : SDN Tegal 04
 Kelas / Semester : IV/I
 Tema / Subtema : 1/1

Muatan Terpadu : PPKn dan IPS
 Pembelajaran Ke- : 3
 Alokasi Waktu : 1 pertemuan

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
PPKn			
3.1	Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh.	3.1.1	Menguraikan makna dari tiap sila Pancasila (C4)
		3.1.2	Menyimpulkan makna dari sila Pancasila (C5)
3.4	Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.	3.4.1	Memilih perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila (C4)
		3.4.2	Mendukung perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila (C5)
4.1	Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima symbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh.	4.1.1	Merangkaikan contoh perilaku tentang persatuan (P4)
		4.1.2	Melaksanakan perilaku tentang persatuan dalam kehidupan sekitar rumah dan sekolah (P5)
IPS			
3.5	Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	3.5.1	Menelaah nilai-nilai yang dipelajari pada permainan tradisional (C4)
		3.5.2	Menyusun kembali peraturan yang pada permainan tradisional (C6)
4.5	Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.	4.5.1	Menentukan permainan tradisional yang biasa dilakukan pada kehidupan sehari-hari (P5)
		4.5.2	Memainkan salah satu permainan tradisional congklak (P5)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media mind mapping, peserta didik mampu menguraikan makna dari tiap sila Pancasila dengan tepat dan benar
2. Melalui media mind mapping, peserta didik mampu menyimpulkan makna dari sila Pancasila dengan baik dan benar
3. Melalui penugasan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), peserta didik mampu memilih perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan tepat dan benar
4. Melalui contoh kehidupan sehari-hari, peserta didik mampu mendukung perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan tepat
5. Melalui media mind mapping, peserta didik mampu merangkaikan contoh perilaku tentang persatuan dengan tepat dan benar

6. Melalui kegiatan di sekolah, peserta didik mampu melaksanakan perilaku tentang persatuan dalam kehidupan sekitar rumah dan sekolah dengan baik dan benar
 7. Melalui penjelasan guru, peserta didik mampu menelaah nilai-nilai yang dipelajari pada permainan tradisional dengan tepat dan benar
 8. Melalui penugasan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), peserta didik mampu menyusun kembali peraturan yang ada pada permainan tradisional dengan benar
 9. Melalui kehidupan sehari-hari, peserta didik mampu menentukan permainan tradisional yang biasa dilakukan pada kehidupan sehari-hari dengan benar
 10. Melalui kegiatan permainan tradisional di kelas, peserta didik mampu memainkan salah satu permainan tradisional congklak dengan benar
- Karakter yang peserta didik yang diharapkan : Religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, Berpikir Kritis (Critical Thingking), Bekerjasama (Collaboration), Berkomunikasi (Communication), dan Kreativitas (Creativity)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Waktu	15 menit	
Pendahuluan	<p><i>Orientasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dibuka dengan salam, mengkondisikan peserta didik siap belajar 2. Berdoa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik 3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik 4. Guru memberikan penguatan dengan bernyanyi “Satu Nusa Satu Bangsa” secara Bersama-sama, dan menanamkan tentang pentingnya semangat Nasionalisme <p><i>Apersepsi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman peserta didik dengan bertanya jawab 6. Guru mengajukan pertanyaan pendahuluan: <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah kalian pernah memainkan permainan tradisional? (<i>jawaban yang diharapkan: pernah</i>) b. Apa saja permainan tradisional yang kalian ketahui? (<i>jawaban yang diharapkan: keberagaman permainan tradisional</i>) <p><i>Motivasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik mendapatkan informasi mengenai tujuan dan model pembelajaran hari ini 	
Waktu	120 Menit	
Kegiatan Inti	<p>Model Konvensional</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati media mind mapping mengenai makna dari tiap Pancasila 2. Guru mengetes pengetahuan mengenai hafal Pancasila 	<i>Media mind mapping dan</i>

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menjelaskan mengenai makna yang ada pada setiap sila Pancasila 4. Peserta didik diminta menyebutkan contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan sila-sila Pancasila 5. Guru menjelaskan mind mapping mengenai perilaku persatuan yang dilakukan di sekolah dan di rumah 6. Peserta didik diminta untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4 orang 7. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara kelompok 8. Setelah berdiskusi dengan kelompok, peserta didik diberi pertanyaan mengenai permainan tradisional 9. Peserta didik menentukan permainan tradisional apakah yang ada di gambar yang biasa dilakukan 10. Guru meminta peserta didik untuk menelaah nilai-nilai yang dipelajari pada permainan tradisional 11. Perwakilan 2 orang peserta didik diminta untuk bermain permainan tradisional congklak 12. Setelah peserta didik dan guru mengulas mengenai permainan tradisional, guru mengarahkan Kembali untuk peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara kelompok 13. Peserta didik saling menyajikan informasi mengenai nilai-nilai yang dipelajari pada permainan tradisional 	<i>permainan congklak</i>
Waktu	30 Menit	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta menyimpulkan hasil mengenai pembelajaran hari ini 2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran hari ini dengan arahan guru 3. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran hari ini 4. Peserta didik diberikan soal evaluasi 5. Guru menyimpulkan mengenai pembelajaran hari ini 6. Guru mempersilahkan berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa 7. Guru menutup pembelajaran 	

C. SUMBER DAN MEDIA

1. Instrumen Lagu Nasional "Satu Nusa Satu Bangsa"
2. Powerpoint "Keberagaman Budaya Bangsaku"
3. Video Pembelajaran dengan link
4. Permainan congklak

D. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Rubrik pengamatan sikap spiritual dan sosial 1. Sikap spiritual, indikator: Ketaatan beribadah, perilaku bersyukur, kebiasaan berdoa, dan toleransi. 2. Sikap sosial, indikator : jujur, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri.	1. Tes lisan dan tes tertulis mengenai makna dan nilai-nilai dalam sila Pancasila, dan permainan tradisional di Indonesia	Muatan Pembelajaran PPKn : 1. Memilih perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila Muatan Pembelajaran IPS : 1. Menyusun kembali peraturan yang ada pada permainan tradisional dengan benar


 Mengetahui,
 Kepala Sekolah

Maryamah, S.Pd.
 NIP. 196402151984102005

Bogor, 22 Juli 2022
 Guru Kelas IV


Rachmafadia Azzahra
 NPM 037118158

RUBRIK PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

a. Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

No.	Nama Peserta Didik	Ketaatan Beribadah			Perilaku Bersyukur			Kebiasaan Berdoa			Toleransi		
		BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB

BS : Baik Sekali

B : Baik

PB : Perlu Bimbingan

b. Lembar Observasi Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama Peserta Didik	Jujur			Disiplin			Tanggung Jawab			Percaya Diri		
		BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB	BS	B	PB

BS : Baik Sekali

B : Baik

PB : Perlu Bimbingan

2. Penelitian Pengetahuan

Tes lisan dan tes tertulis mengenai keberagaman yang ada di Indonesia

No.	Nama Peserta Didik	Soal PG											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

3. Penilaian Keterampilan

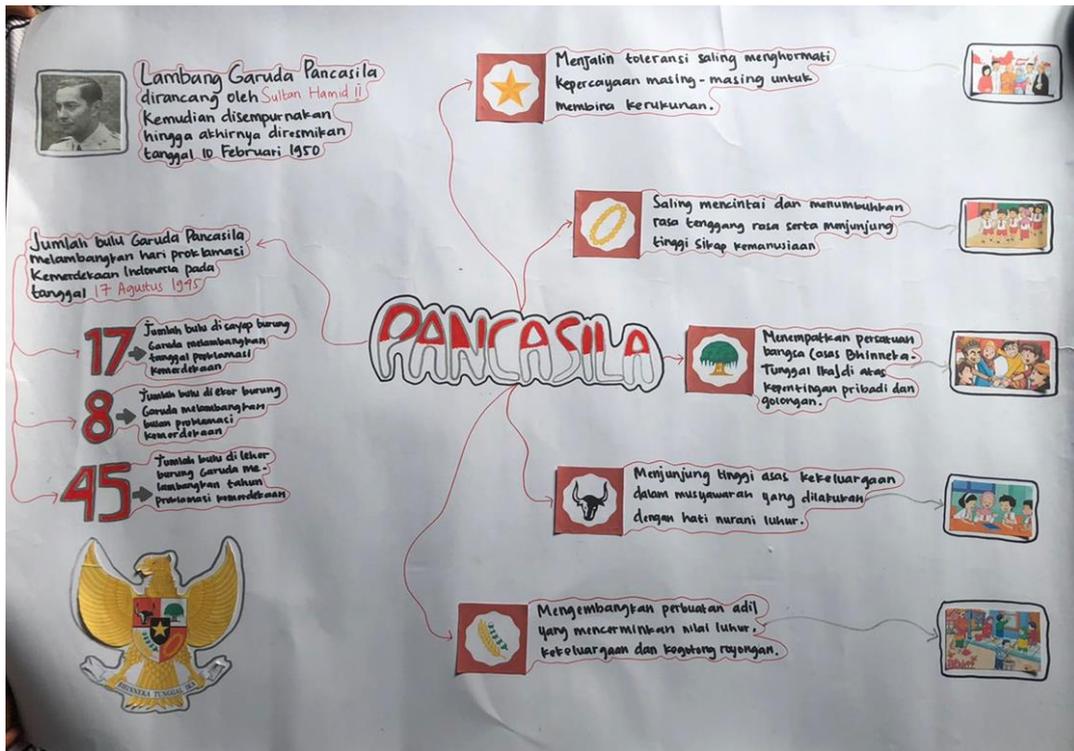
PPKn

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Memilih perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila	Peserta didik dapat memilih 5 perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan benar	Peserta didik dapat memilih 3 perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan benar	Peserta didik dapat memilih 2 perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan benar	Peserta didik dapat memilih 1 perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan benar

IPS

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Menyusun kembali peraturan pada permainan tradisional dengan benar	Peserta didik dapat menyusun Kembali 5 peraturan pada permainan tradisional	Peserta didik dapat menyusun Kembali 3 peraturan pada permainan tradisional	Peserta didik dapat menyusun Kembali 2 peraturan pada permainan tradisional	Peserta didik dapat menyusun Kembali 1 peraturan pada permainan tradisional

MEDIA PEMBELAJARAN (KONVENSIONAL)



BENDA KONKRIT



LKPD

KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU



ANGGOTA KELOMPOK : Fanni PUTRA ILJA
KELAS : 4 b
HARI, TANGGAL : Rabu

SDN TEGAL 04 KABUPATEN BOGOR 2022



PPKn

Indikator : 4.3.1 Menggabungkan Ciri khas Padang

Petunjuk pengerjaan:

1. Perhatikan dibawah ini sudah ada beberapa ciri khas daerah padang, pilihlah mana yang menurutmu ciri khas yang sesuai
2. Jika sudah sesuai, gabungkanlah ciri khas tersebut dengan tepat
3. Beri tanda panah untuk menggabungkannya
4. Selamat mengerjakan!



Skor
B-5-A

EVALUASI

Nama : ahmad Panda atmalq
Kelas : 4 (A)

No. Absen : 4
Hari, Tanggal : 22 Juli 2022

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d dilembar jawaban yang telah disediakan!

PPKn

KD. 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat

1. Contoh cara membina persatuan dalam keragaman adalah

- a. merayakan hari kemerdekaan Bersama
- b. mengunggulkan budaya suku sendiri dan merendahkan suku lain
- c. membuat berita jelek tentang suku lain
- d. tidak mau mempelajari budaya daerah lain

2. Cara kita menjaga keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia adalah

- a. menonjolkan budaya sendiri
- b. saling menghargai budaya daerah lain
- c. mencintai budaya luar daerah
- d. mencari budaya yang terbaik

3. Sikap yang mencerminkan persatuan dan kesatuan di dalam keluarga adalah

- a. menaati tata tertib dan peraturan sekolah
- b. menjenguk salah satu warga yang sakit
- c. menolong adik dalam mengerjakan pekerjaan rumah
- d. ikut kerja bakti membangun tempat ibadah

4. Sikap yang mencerminkan persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah adalah

- a. menaati tata tertib dan peraturan sekolah
- b. menjenguk salah satu warga yang sakit
- c. menolong adik dalam mengerjakan pekerjaan rumah
- d. ikut dalam kerja bakti membangun tempat ibadah

KD. 4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat

5. Sikap dan tingkah laku yang sesuai dengan sila Persatuan Indonesia adalah bergaul dengan teman

- a. sama budaya asalnya
- b. yang cocok sifatnya
- c. tanpa membedakan suku
- d. yang sama pendapatnya

KD. 4.4 Mendeskripsikan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), social ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar

6. Walau memiliki banyak keberagaman dan perbedaan, namun bangsa Indonesia tetap bersatu seperti dalam semboyan

- a. Bhinneka Tunggal Ika
- b. Tut Wuri Handayani
- c. Ing Ngarsa Sung Tuladha
- d. Negara Kertagama

7. Setiap provinsi memiliki rumah adat yang berbeda. Rumah adat dari provinsi Sumatra Barat adalah

- a. honai
- b. gadang
- c. joglo
- d. tongkonan

IPS

KD. 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi

8. Sekelompok orang yang hidup bersama di suatu tempat dan memiliki ciri budaya yang sama disebut

- a. suku bangsa
- b. budaya bangsa
- c. tunas bangsa
- d. keragaman

9. Berikut ini yang bukan merupakan hal-hal yang dapat memupuk kerja sama adalah

- a. peran dan tanggung jawab yang jelas
- b. ingin berbagi ide dan pikiran
- c. berburuk sangka kepada orang lain
- d. keinginan untuk mencapai tujuan

KD. 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi

10. Apa yang dilakukan ketika kita melakukan kesalahan kepada teman. kita harus

- a. menyalahkan teman yang lain
- b. berani meminta maaf
- c. berpura-pura tidak tahu
- d. memusuhi teman yang lain

$$b = 7 \times 10 = 70$$

LAMPIRAN 12

INSTRUMEN TES SETELAH UJICOBA (PRETEST)

Nama siswa : *Ahmad Firdausy*
 Kelas : *4A*

No. Absen : *40*
 Hari, Tanggal : *Rabu 20 Juli 2022*

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d dilembar jawaban yang telah disediakan!

yang cukup keras karena berasal dari suku Batak. Akbar berasal dari provinsi

- a. Jawa Tengah
- b. Nusa Tenggara Timur
- c. Kalimantan Tengah
- d. Sumatera Utara

1. Budi adalah siswa baru yang berasal dari Sumatera yang bersekolah di Jawa Tengah. Teman sekelas Budi sebaiknya menerima Budi meskipun berbeda dari mereka, berikut ini yang harus dilakukan teman-teman Budi, kecuali
- a. Menghargai budaya lain yang berbeda
 - b. Mengamati budaya daerah lain
 - c. Menerima budaya daerah lain
 - d. Tidak mau berteman karena budaya yang berbeda

4. Andi dan Gilang sebagai anak Indonesia merasa bangga menjadi bagian dari bangsa Indonesia. Maka perilaku yang tidak boleh Andi dan Gilang lakukan adalah

- a. Mempelajari tari tradisional
- b. Bermain permainan tradisional
- c. Bermain game online terus menerus
- d. Menyanyikan lagu-lagu daerah

2. Perhatikan gambar berikut!



Suku Minang memiliki beberapa ciri khas seperti yang ada pada Mind mapping diatas, yang bukan termasuk ciri khas suku Minang yaitu

- a. Memiliki rumah adat yakni rumah gadang
- b. Bahasa yang digunakan bahasa Minang
- c. Memiliki pakaian adat Suntiang
- d. Memiliki makanan tradisional gudeg dan rawon

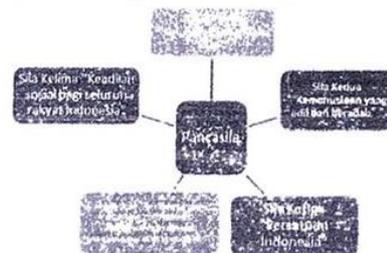
5. Perhatikan dialog di bawah ini!

Ucup : "Hai deui!"
 Tari : "Tiasa kenalan teu?"
 Ucup : "Mangga bade kenalan mah."
 Tari : "Saha namina?"
 Ucup : "Ucup."
 Tari : "Oh, sae namina."
 Ucup : "Sae atuh. Dupi eta saha?"
 Tari : "Abdi? Tari."

Percakapan anantara Ucup dan Tari menggunakan bahasa Sunda khas Jawa Barat. Apa isi dari percakapan mereka

- a. Perkenalan diri
- b. Mengajak main setelah pulang sekolah
- c. Membahas materi pelajaran
- d. Mengejak jajan

6. Perhatikan gambar berikut!



B = 5
 S = 17

$$\frac{5}{22} \times 100 = 23$$

Dewi merupakan seorang yang beragama Islam. Dalam kehidupan sehari-hari dewi selalu menjalankan semua ajaran agama Islam. Dewi selalu giat beribadah dan beramal shaleh sesuai dengan syariat Islam dan Dewi selalu menjauhi semua larangan yang ada dalam ajaran agama Islam. sesuai sila pertama Pancasila yaitu "Ketuhanan yang Maha Esa." Sila ini berhubungan dengan perilaku kita sebagai umat beragama pada Tuhannya. Berikut ini yang *bukan* cerminan sila pertama Pancasila adalah

- Percaya dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa sesuai ajaran agama yang dianut masing-masing
- Menjalankan perintah agama sesuai ajaran yang dianut masing-masing
- Saling menghormati antarumat beragama
- Memaksakan suatu agama pada orang lain

7. Dino dan Dini sedang bertengkar di kantin karena saling berebutan kursi. Mereka saling pukul dan memukul, hingga akhirnya datang Pak Aldo memisahkan mereka. Dino mengatakan jika Dini yang mulai duluan, padahal Dino yang mulai. Tapi Pak Aldo mengetahuinya lewat CCTV, akhirnya Pak Aldo menghukum Dino yang telah disepakati oleh guru kelas Dino.

Sila ini berhubungan dengan perilaku kita untuk selalu bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah. Kejadian Dino dan Dini itu merupakan makna dari sila Pancasila ke ...

- Satu
- Dua
- Tiga
- Empat

8. **Perhatikan pernyataan berikut!**

- Selalu mengedepankan musyawarah untuk mencapai mufakat dalam menyelesaikan masalah
- Tidak memaksakan kehendak pada orang lain

- Mengutamakan kepentingan masyarakat, bangsa, dan Negara
 - Menghormati hasil musyawarah
- Pernyataan di atas merupakan cerminan perilaku dari sila Pancasila ke ...

- Satu
- Dua
- Tiga
- Empat

9. **Perhatikan gambar berikut!**



Gambar 1

Gambar 2



Gambar 3

Sebagai warga negara yang baik kita perlu memahami tiap makna Pancasila dan mengamalkan makna tersebut dalam kehidupan kita. Gambar di atas yang *bukan* termasuk ke dalam pengalaman Pancasila sila keempat adalah ...

- Gambar 1
- Gambar 2
- Gambar 3
- Semua benar

10. **Perhatikan gambar berikut!**



Sebagai bangsa yang baik kita harus berperilaku sesuai dengan makna sila Pancasila yaitu dengan menciptakan persatuan. Berikut ini yang *bukan* termasuk perilaku tentang persatuan adalah ...

- a. Saling tolong menolong
- b. Saling menghormati
- c. Membeda-bedakan orang sekitar
- d. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan

11. Sebagai siswa yang baik kita harus dapat menjaga persatuan di dalam lingkungan sekolah. Berikut ini yang termasuk cerminan perilaku siswa dalam menciptakan persatuan, kecuali ...

- a. Menghormati teman beragama lain untuk beribadah
- b. Menolong teman yang membutuhkan bantuan
- c. Memaksakan kehendak pendapat diri sendiri
- d. Bermusyawarah dengan teman

12. Zahra pada saat berkumpul bersama teman bingung ingin bermain apa, tetapi Zahra mempunyai kapur dan batu berbentuk kotak. Permainan apa yang tepat untuk dimainkan oleh Zahra dan teman-temannya tersebut ...

- a. Engklek
- b. Petak umpet
- c. Benteng-bentengan
- d. Congklak

13. Perhatikan pertanyaan pertanyaan berikut!

- (1) Alat musik suling
- (2) Tarian tradisional jaipong
- (3) Pakaian adat koteka
- (4) Makanan tradisional rendang dan sate padang

Dari pernyataan di atas, yang merupakan ciri-ciri khas suku Minang ditunjukkan pada nomor ...

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

14. Perhatikan gambar berikut!



Rini merupakan anak Pak Rudi yang berusia 17 tahun, ia baru saja pindah mengikuti orang tuanya di kampung Durian Runtuh, agar mengenal lingkungan dan teman sebaya yang ada disana, sikap Rini yang tepat adalah ...

- a. Tidak mau keluar rumah
- b. Ikut organisasi karang taruna
- c. Malu keluar rumah
- d. Hanya mementingkan sekolah

15. Perhatikan contoh perilaku berikut!

- 1) Ikut kerja bakti
- 2) Ikut ronda Malam
- 3) Tidak pernah keluar rumah
- 4) Rajin membayar iuran untuk kebersihan lingkungan

Perilaku yang tepat untuk dilakukan di lingkungan sosial masyarakat adalah ditunjukkan pada nomor ...

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 2, dan 4
- c. 1 dan 4
- d. 1 dan 2

16. Sila ketiga pancasila yaitu "Persatuan Indonesia." Sila ini berhubungan dengan perilaku kita sebagai warga Negara Indonesia untuk bersatu membangun negeri ini. Berikut ini yang bukan cerminan sila ketiga pancasila adalah ...

- a. Cinta pada tanah air dan bangsa
- b. Menjaga nama baik bangsa dan Negara
- c. Merendahkan bangsa sendiri
- d. Ikut serta dalam ketertiban dunia

17. Mandayu adalah anak yang baik, ia selalu sopan kepada siapapun. Sikap ini tidak hanya ia tunjukkan kepada teman-temannya atau orang tua namun kepada asisten di rumahnya. Kepada para asisten ini, mandayu berkata yang sopan, tidak membentak apalagi menghardik. Mandayu yakin meski mereka bekerja sebagai asisten rumah tangga namun tetap harus diperlakukan dengan adil, dan tidak dibedakan hanya karena status social.

Sila ini berhubungan dengan perilaku kita dalam bersikap adil pada semua orang. sila yang tepat untuk sikap. Sila Pancasila yang sesuai dengan Mandayu adalah ...

- a. Lima
 b. Dua
 c. Tiga
 d. Empat

18. Perhatikan gambar berikut!



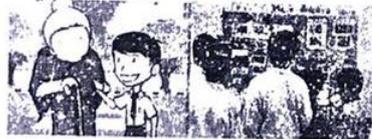
Permainan engklek adalah permainan lompat diatas permukaan datar yang digambar kotak-kotak. Kemudian membutuhkan alat yang disebut gacuk. Lalu permainan engklek ini dilakukan dengan cara mengambil gacuk yang telah di ... ke salah satu kotak.

- a. Lemparkan
 b. Buang
 c. ayun
 d. ambil

19. Andi dan Surya bermain congklak, saat bermain Bersama-sama agar tidak terjadi perselisihan yaitu tidak boleh ... dalam permainan

- a. Curang
 b. Jujur
 c. Kerja sama
 d. Tolong menolong

20. Perhatikan gambar berikut!



Gambar 1

Gambar 2



Gambar 3

Sebagai warga negara yang baik kita perlu memahami tiap makna pancasila dan mengamalkan makna tersebut dalam kehidupan kita. Gambar di atas yang *bukan*

termasuk ke dalam pengalaman pancasila sila keempat adalah ...

- a. Gambar 1
 b. Gambar 2
 c. Gambar 3
 d. Semua Gambar

21. Perhatikan gambar berikut!



Permainan ini harus dijalani dengan sportif, tidak curang, dan bekerja sama antar kelompok. Pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari permainan tersebut

- a. Saling menghargai
 b. Saling bekerja sama
 c. Saling mengejek
 d. Saling menjauhi

22. Perhatikan gambar berikut!



Gobak sodor merupakan permainan yang dilakukan oleh dua regu. Gobak sodor ini dilakukan dengan cara berlari melewati garis yang dijaga oleh regu lawan namun tidak boleh ... oleh lawan

- a. Terpegang
 b. Tertarik
 c. Terdorong
 d. Terayun

LAMPIRAN 13

INSTRUMEN TES SETELAH UJICOB A (POSTEST)

Nama siswa : A h m s B Pandang m g d
Kelas : 4 A

No. Absen : A h m s B Pandang m g d
Hari, Tanggal : 22 Juli 2022 Hari Jumat

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d dilembar jawaban yang telah disediakan!

yang cukup keras karena berasal dari suku Batak. Akbar berasal dari provinsi

- Budi adalah siswa baru yang berasal dari Sumatera yang bersekolah di Jawa Tengah. Teman sekelas Budi sebaiknya menerima Budi meskipun berbeda dari mereka, berikut ini yang harus dilakukan teman-teman Budi, kecuali
 - Menghargai budaya lain yang berbeda
 - Mengamati budaya daerah lain
 - Menerima budaya daerah lain
 - Tidak mau berteman karena budaya yang berbeda

- Jawa Tengah
- Nusa Tenggara Timur
- Kalimantan Tengah
- Sumatera Utara

- Andi dan Gilang sebagai anak Indonesia merasa bangga menjadi bagian dari bangsa Indonesia. Maka perilaku yang tidak boleh Andi dan Gilang lakukan adalah
 - Mempelajari tari tradisional
 - Bermain permainan tradisional
 - Bermain game online terus menerus
 - Menyanyikan lagu-lagu daerah

2. Perhatikan gambar berikut!



- Suku Minang memiliki beberapa ciri khas seperti yang ada pada Mind mapping diatas, yang bukan termasuk ciri khas suku Minang yaitu
 - Memiliki rumah adat yakni rumah gadang
 - Bahasa yang digunakan bahasa Minang
 - Memiliki pakaian adat Sunting
 - Memiliki makanan tradisional gudeg dan rawon

- Wahyu setiap hari berangkat ke sekolah dan duduk di samping Akbar. Sebagai teman sebangku Wahyu dan Akbar saling mengenal satu sama lainnya. Akbar memiliki logat bicara

5. Perhatikan dialog di bawah ini!

Ucup : "Hai deuil!"
Tari : "Tiasa kenalan teu?"
Ucup : "Mangga bade kenalan mah."
Tari : "Saha namina?"
Ucup : "Ucup."
Tari : "Oh, sae namina."
Ucup : "Sae atuh. Dupi eta saha?"
Tari : "Abdi? Tari."

Percakapan antara Ucup dan Tari menggunakan bahasa Sunda khas Jawa Barat. Apa isi dari percakapan mereka

- Perkenalan diri
- Mengajak main setelah pulang sekolah
- Membahas materi pelajaran
- Menjejak jajan

6. Perhatikan gambar berikut!



$$B = 21$$

$$S = 22$$

$$\frac{21}{22} \times 100 = 95$$

Dewi merupakan seorang yang beragama Islam. Dalam kehidupan sehari-hari dewi selalu menjalankan semua ajaran agama Islam. Dewi selalu giat beribadah dan beramal shaleh sesuai dengan syariat Islam dan Dewi selalu menjauhi semua larangan yang ada dalam ajaran agama Islam. sesuai sila pertama Pancasila yaitu "Ketuhanan yang Maha Esa." Sila ini berhubungan dengan perilaku kita sebagai umat beragama pada Tuhannya. Berikut ini yang *bukan* cerminan sila pertama Pancasila adalah

- Percaya dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa sesuai ajaran agama yang dianut masing-masing
- Menjalankan perintah agama sesuai ajaran yang dianut masing-masing
- Saling menghormati antarumat beragama
- Memaksakan suatu agama pada orang lain

7. Dino dan Dini sedang bertengkar di kantin karena saling berebutan kursi. Mereka saling pukul dan memukul, hingga akhirnya datang Pak Aldo memisahkan mereka. Dino mengatakan jika Dini yang mulai duluan, padahal Dino yang mulai. Tapi Pak Aldo mengetahuinya lewat CCTV, akhirnya Pak Aldo menghukum Dino yang telah disepakati oleh guru kelas Dino.

Sila ini berhubungan dengan perilaku kita untuk selalu bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah. Kejadian Dino dan Dini itu merupakan makna dari sila Pancasila ke

- Satu
- Dua
- Tiga
- Empat

8. **Perhatikan pernyataan berikut!**

- Selalu mengedepankan musyawarah untuk mencapai mufakat dalam menyelesaikan masalah
- Tidak memaksakan kehendak pada orang lain

- Mengutamakan kepentingan masyarakat, bangsa, dan Negara
 - Menghormati hasil musyawarah
- Pernyataan di atas merupakan cerminan perilaku dari sila Pancasila ke
- Satu
 - Dua
 - Tiga
 - Empat

9. **Perhatikan gambar berikut!**



Gambar 1

Gambar 2

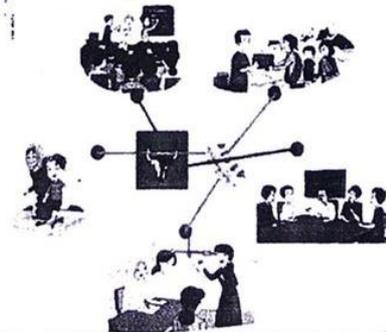


Gambar 3

Sebagai warga negara yang baik kita perlu memahami tiap makna Pancasila dan mengamalkan makna tersebut dalam kehidupan kita. Gambar di atas yang *bukan* termasuk ke dalam pengalaman Pancasila sila keempat adalah....

- Gambar 1
- Gambar 2
- Gambar 3
- Semua benar

10. **Perhatikan gambar berikut!**



Sebagai bangsa yang baik kita harus berperilaku sesuai dengan makna sila Pancasila yaitu dengan menciptakan persatuan. Berikut ini yang *bukan* termasuk perilaku tentang persatuan adalah....

- a. Saling tolong menolong
- b. Saling menghormati
- c. Membeda-bedakan orang sekitar
- d. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan

1. Sebagai siswa yang baik kita harus dapat menjaga persatuan di dalam lingkungan sekolah. Berikut ini yang termasuk cerminan perilaku siswa dalam menciptakan persatuan, kecuali

- a. Menghormati teman beragama lain untuk beribadah
- b. Menolong teman yang membutuhkan bantuan
- c. Memaksakan kehendak pendapat diri sendiri
- d. Bermusyawarah dengan teman

12. Zahra pada saat berkumpul bersama teman bingung ingin bermain apa, tetapi Zahra mempunyai kapur dan batu berbentuk kotak. Permainan apa yang tepat untuk dimainkan oleh Zahra dan teman-temannya tersebut

- a. Engklek
- b. Petak umpet
- c. Benteng-bentengan
- d. Congklak

13. **Perhatikan pertanyaan pertanyaan berikut!**

- (1) Alat musik suling
- (2) Tarian tradisional jaipong
- (3) Pakaian adat koteka
- (4) Makanan tradisional rendang dan sate padang

Dari pernyataan di atas, yang merupakan ciri-ciri khas suku Minang ditunjukkan pada nomor

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

14. **Perhatikan gambar berikut!**



Rini merupakan anak Pak Rudi yang berusia 17 tahun, ia baru saja pindah mengikuti orang tuanya di kampung Durian Runtu, agar mengenal lingkungan dan teman sebaya yang ada disana, sikap Rini yang tepat adalah ...

- a. Tidak mau keluar rumah
- b. Ikut organisasi karang taruna
- c. Malu keluar rumah
- d. Hanya mementingkan sekolah

15. **Perhatikan contoh perilaku berikut!**

- 1) Ikut kerja bakti
- 2) Ikut ronda Malam
- 3) Tidak pernah keluar rumah
- 4) Rajin membayar iuran untuk kebersihan lingkungan

Perilaku yang tepat untuk dilakukan di lingkungan sosial masyarakat adalah ditunjukkan pada nomor

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 2, dan 4
- c. 1 dan 4
- d. 1 dan 2

16. Sila ketiga pancasila yaitu "Persatuan Indonesia." Sila ini berhubungan dengan perilaku kita sebagai warga Negara Indonesia untuk bersatu membangun negeri ini. Berikut ini yang *bukan* cerminan sila ketiga pancasila adalah

- a. Cinta pada tanah air dan bangsa
- b. Menjaga nama baik bangsa dan Negara
- c. Merendahkan bangsa sendiri
- d. Ikut serta dalam ketertiban dunia

17. Mandayu adalah anak yang baik, ia selalu sopan kepada siapapun. Sikap ini tidak hanya ia tunjukkan kepada teman-temannya atau orang tua namun kepada asisten di rumahnya. Kepada para asisten ini, mandayu berkata yang sopan, tidak membentak apalagi menghardik. Mandayu yakin meski mereka bekerja sebagai asisten rumah tangga namun tetap harus diperlakukan dengan adil, dan tidak dibedakan hanya karena status social.

Sila ini berhubungan dengan perilaku kita dalam bersikap adil pada semua orang. Sila yang tepat untuk sikap. Sila Pancasila yang sesuai dengan Mandayu adalah

- a. Lima
b. Dua
c. Tiga
 d. Empat

18. **Perhatikan gambar berikut!**



Permainan engklek adalah permainan lompat diatas permukaan datar yang digambar kotak-kotak. Kemudian membutuhkan alat yang disebut gacuk. Lalu permainan engklek ini dilakukan dengan cara mengambil gacuk yang telah di ... ke salah satu kotak.

- a. Lemparkan
b. Buang
c. ayun
d. ambil

19. Andi dan Surya bermain congklak, saat bermain Bersama-sama agar tidak terjadi perselisihan yaitu tidak boleh ... dalam permainan

- a. Curang
b. Jujur
c. Kerja sama
d. Tolong menolong

20. **Perhatikan gambar berikut!**



Gambar 1

Gambar 2



Gambar 3

Sebagai wama negara yang baik kita perlu memahami tiap makna pancasila dan mengamalkan makna tersebut dalam kehidupan kita. Gambar di atas yang *bukan*

termasuk ke dalam pengalaman pancasila sila keempat adalah

- a. Gambar 1
b. Gambar 2
c. Gambar 3
 d. Semua Gambar

21. **Perhatikan gambar berikut!**



Permainan ini harus dijalani dengan sportif, tifak curang, dan bekerja sama antar kelompok. Pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari permainan tersebut

- a. Saling menghargai
 b. Saling bekerja sama
c. Saling mengejek
d. Saling menjauhi

22. **Perhatikan gambar berikut!**



Gobak sodor merupakan permainan yang dilakukan oleh dua regu. Gobak sodor ini dilakukan dengan cara berlari melewati garis yang dijaga oleh regu lawan namun tidak boleh ... oleh lawan

- a. Terpegang
b. Tertarik
c. Terdorong
d. Terayun

LAMPIRAN 14
PERHITUNGAN N-GAIN HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA
KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	Pretest	Posttest	Smaks	N-Gain	N-Gain x 100	Ket
1	AHMAD FAHRU RIZKI	36	77	100	0.64	64	Sedang
2	AHMAD MARIO WANGSABIMA	68	86	100	0.56	56	Sedang
3	AHMAD PANDA ATMAJA	23	95	100	0.94	94	Tinggi
4	ALYA ALFIA RUBY	55	73	100	0.40	40	Sedang
5	ANNISA AZZAHRA	50	95	100	0.90	90	Tinggi
6	AQILA TANIA PUTRI	45	82	100	0.67	67	Sedang
7	ASYAFANUR MUKHAROMAH FAJARINA	59	91	100	0.78	78	Tinggi
8	AZKA TFAZZUL AZZMI	23	73	100	0.65	65	Sedang
9	DEA ANANDA PUTRI	27	68	100	0.56	56	Sedang
10	DIANA FATIMAH JULFA	23	73	100	0.65	65	Sedang
11	HABIBI AISY ALFARIZI	50	77	100	0.54	54	Sedang
12	HAFIDAH MUHSINAH	27	77	100	0.68	68	Sedang
13	KHAIRUL RAMADANSYAH	23	82	100	0.77	77	Tinggi
14	LUTFAH RAMADHANIA	59	73	100	0.34	34	Sedang
15	MUHAMAD APRIYANSAH	36	77	100	0.64	64	Sedang
16	MUHAMAD ARIF MULYASAR	18	73	100	0.67	67	Sedang
17	MUHAMAD HAERUL FAHRI	41	73	100	0.54	54	Sedang
18	MUHAMAD IKHSAN	59	64	100	0.12	12	Rendah
19	MUHAMAD RADITIA HARTONO	68	77	100	0.28	28	Rendah
20	MUHAMAD RAFFA	36	59	100	0.36	36	Sedang
21	MUHAMAD SYARID MAULANA	18	82	100	0.78	78	Tinggi

22	MUHAMAD AL ZIDAN MAHESA GUNAWAN	36	64	100	0.44	44	Sedang
23	MUHAMMAD IRSYAD	45	64	100	0.35	35	Sedang
24	NICO SETIAWAN	73	77	100	0.15	15	Rendah
25	NISA NUR SYAFA	32	68	100	0.53	53	Sedang
26	NOVITA AZAHRA	18	86	100	0.83	83	Tinggi
27	RIZKI RAMADAN	50	100	100	1.00	100	Tinggi
28	ROBY SAYUTI	18	86	100	0.83	83	Tinggi
29	SALSA SABILA	32	77	100	0.66	66	Sedang
30	TASYA MAULIDIYA	32	77	100	0.66	66	Sedang
31	YASMIN AZZAHROH	59	91	100	0.78	78	Tinggi
32	ZIDAN MUZAFIK	27	68	100	0.56	56	Sedang
33	ZIHAN FEBRIANA	45	82	100	0.67	67	Sedang
Jumlah		1311	2567		19.93	1993	
Rata-rata		39.7	77.8		0.60	60	
Max		73	100		1.00	100	
Min		18	59		0.12	12	
Range					88		
Kelas Interval					6.01		
Panjang kelas					14.6		

Tabel Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelas Eksperimen Melalui Model *Problem Based Learning*

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah (x_i)	f absolute (f_i)	$f_i \cdot x_i$	f Relatif (%)
12 – 26	11,5 – 26,5	19	2	38	2%
27 – 41	26,5 – 41,5	34	5	170	9%
42 – 56	41,5 – 56,5	49	7	343	18%
57 – 71	56,5 – 71,5	64	10	640	33%
72 – 86	71,5 – 86,5	79	6	474	24%
87 – 101	86,5 – 101,5	94	3	282	14%
Jumlah			33	1947	100%

Perhitungan:

1. Menentukan Range (R)

$$R = \text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\ = 100 - 12 = \mathbf{88}$$

2. Menentukan Kelas Interval (K)

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 33$$

$$K = 1 + 3,3 (1,518)$$

$$K = 1 + 5,0094$$

$$K = 6,0094 \text{ atau } 6,01 \text{ dibulatkan menjadi } \mathbf{6}$$

3. Menentukan Panjang Interval (P)

$$P = \frac{R}{K} = \frac{88}{6} = 14,6 \text{ dibulatkan menjadi } \mathbf{15}$$

4. Menentukan Rata-rata (Mean)

$$\text{Dik: } \sum f_i \cdot x_i = 1.947 \quad n = 33$$

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{n} = \frac{1947}{33} = \mathbf{59}$$

5. Menentukan Modus (Mo)

$$\text{Dik: } b = 56,5 \quad P = 15 \quad b_1 = 3 \quad b_2 = 4$$

$$\begin{aligned} Mo &= b + P \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 56,5 + 15 \left(\frac{3}{3+4} \right) \\ &= 56,5 + 15 (0,43) \\ &= 56,5 + 6,45 \\ &= \mathbf{62,9} \end{aligned}$$

Keterangan:

Mo : Modus

b : batas kelas bawah (frekuensi kelas dengan frekuensi terbanyak)

P : Panjang kelas

b_1 : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sebelumnya

b_2 : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sesudahnya

6. Menentukan Median (Me)

Dik: $b = 56,5$ $P = 15$ $n = 33$ $F = 7$ $F = 10$

$$\begin{aligned} \text{Me} &= b + P \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{F} \right) \\ &= 56,5 + 15 \left(\frac{\frac{1}{2}33 - 7}{10} \right) \\ &= 56,5 + 15 (0,95) \\ &= 56,5 + 14,25 \\ &= \mathbf{70,75} \end{aligned}$$

Keterangan:

Me : Median

b : batas kelas bawah

P : Panjang kelas

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

F : frekuensi

LAMPIRAN 15

**UJI NORMALITAS SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS EKSPERIMEN
MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING***

No	X	X ²	z _i	Tabel Z	F(z _i)	F _k	S(z _i)	[(Fz _i) - S(z _i)]	LO Maks
1	12	144	-2.28	0.4887	0.011	1	0.030	0.019	0.113
2	15	225	-2.14	0.4838	0.016	2	0.061	0.044	
3	28	784	-1.53	0.4370	0.063	3	0.091	0.028	
4	34	1156	-1.24	0.3925	0.108	4	0.121	0.014	
5	35	1225	-1.20	0.3849	0.115	5	0.152	0.036	
6	36	1296	-1.15	0.3749	0.125	6	0.182	0.057	
7	40	1600	-0.96	0.3315	0.169	7	0.212	0.044	
8	44	1936	-0.77	0.2794	0.221	8	0.242	0.022	
9	53	2809	-0.35	0.1368	0.363	9	0.273	0.090	
10	54	2916	-0.30	0.1179	0.382	10	0.303	0.079	
11	54	2916	-0.30	0.1179	0.382	11	0.333	0.049	
12	56	3136	-0.21	0.0832	0.417	12	0.364	0.053	
13	56	3136	-0.21	0.0832	0.417	13	0.394	0.023	
14	56	3136	-0.21	0.0832	0.417	14	0.424	0.007	
15	64	4096	0.17	0.0675	0.568	15	0.455	0.113	
16	64	4096	0.17	0.0675	0.568	16	0.485	0.083	
17	65	4225	0.22	0.0871	0.587	17	0.515	0.072	
18	65	4225	0.22	0.0871	0.587	18	0.545	0.042	
19	66	4356	0.26	0.1026	0.603	19	0.576	0.027	
20	66	4356	0.26	0.1026	0.603	20	0.606	0.003	
21	67	4489	0.31	0.1217	0.622	21	0.636	0.015	
22	67	4489	0.31	0.1217	0.622	22	0.667	0.045	
23	67	4489	0.31	0.1217	0.622	23	0.697	0.075	
24	68	4624	0.36	0.1406	0.641	24	0.727	0.087	
25	77	5929	0.78	0.2823	0.782	25	0.758	0.025	
26	78	6084	0.83	0.2967	0.797	26	0.788	0.009	
27	78	6084	0.83	0.2967	0.797	27	0.818	0.021	
28	78	6084	0.83	0.2967	0.797	28	0.848	0.052	
29	83	6889	1.07	0.3577	0.858	29	0.879	0.021	
30	83	6889	1.07	0.3577	0.858	30	0.909	0.051	
31	90	8100	1.40	0.4192	0.919	31	0.939	0.020	

32	94	8836	1.58	0.4429	0.943	32	0.970	0.027	
33	100	10000	1.87	0.4767	0.977	33	1.000	0.023	
Jumlah	1993	134755							
Rata-rata (mean)	60								
Standar deviasi	21.21								
Max	100								
Min	12								
Range	88								
Lhitung	0.113								
Ltabel	0.154								

$$z = \frac{x - \bar{x}}{S}$$

ketika
Lhitung <
Ltabel
maka
hasilnya
NORMAL

Perhitungan:

1. Standar Deviasi (S)

$$S = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{33(134755) - (1993)^2}{33(33-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{4446915 - 3972049}{1056}}$$

$$S = \sqrt{\frac{474866}{1056}}$$

$$S = \sqrt{449,7} = 21,21$$

2. Nilai Transformasi Standar (Z_i)

$$Z_i = \frac{x - \bar{x}}{S} = \frac{12 - 60}{21,21} = \frac{-48}{21,21} = -2,28 \text{ dst...}$$

Untuk menentukan nilai transformasi yang selanjutnya dilakukan dengan perhitungan yang sama

3. Nilai Tabel

Untuk menentukan nilai tabel Z bisa dilihat pada lampiran tabel Z berdasarkan nilai Z_i dengan mengabaikan nilai negatifnya

4. Nilai Peluang (FZ_i)

Untuk menentukan besar peluang masing-masing nilai Z berdasarkan tabel dengan cara

0,5 – nilai tabel Z apabila nilai Z_i negatif (-)

0.5 + nilai tabel Z apabila nilai Z_i positif (+)

5. Frekuensi Kumulatif Nyata (SZ_i)

Untuk menghitung frekuensi kumulatif nyata dari masing-masing nilai menggunakan rumus:

$$SZ_i = \frac{fkum}{n} = \frac{1}{33} = 0,030 \text{ dst ...}$$

6. Menentukan L_{hitung}

Menentukan nilai $L_{hitung} = |F(Z_i) - S(Z_i)|$ dan bandingkan dengan nilai L_{tabel} (tabel nilai kritis untuk uji liliefors), menggunakan rumus:

$$L_{hitung} = |F(Z_i) - S(Z_i)| = 0,011 - 0,030 = 0,019 \text{ dst...}$$

Maka, L_{hitung} diperoleh dari nilai maksimal pada tabel $|F(Z_i) - S(Z_i)|$ yaitu **0,113**

7. Menentukan L_{tabel}

L_{tabel} diperoleh dari perhitungan sampel >30 dengan taraf nyata 0,05

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{33}} = \frac{0,886}{5,745} = 0,154$$

Kriteria Pengujian : H_0 ditolak jika $L_{hitung} > L_{tabel}$

H_0 diterima jika $L_{hitung} < L_{tabel}$

Kesimpulan : karena $L_{hitung} (0,113) < L_{tabel} (0,154)$ maka distribusi normal

LAMPIRAN 16

**PERHITUNGAN N-GAIN HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU MODEL KONVENSIIONAL PADA KELAS
KONTROL**

No	Nama	Pretest	Posttest	Smaks	N-Gain	N-Gain x 100	Ket
1	AFRIZAL REZTU TRI PRAMUDYA	14	73	100	0.69	69	Sedang
2	AHMAD DANI	23	77	100	0.70	70	Tinggi
3	AKILA SAQWINA PUTRI	18	41	100	0.28	28	Rendah
4	ALMIRA PUTRI SYAHARA	18	91	100	0.89	89	Tinggi
5	ANDRE HERMAWAN	32	82	100	0.74	74	Tinggi
6	ANESA ALISIA ULAN DARI	32	59	100	0.40	40	Sedang
7	ARYA QOIRUL RAZ	36	82	100	0.72	72	Tinggi
8	AULIANI RAHMANIA	36	95	100	0.92	92	Tinggi
9	FATIMATU ZAHRA	32	73	100	0.60	60	Sedang
10	KLAUDIA MISEL	9	64	100	0.60	60	Sedang
11	M. RAPA PADILAH	27	91	100	0.88	88	Tinggi
12	MUHAMAD AJRIL SAPUTRA	27	45	100	0.25	25	Rendah
13	MUHAMAD EKA RAMDANI	32	45	100	0.19	19	Rendah
14	MUHAMAD FAHMI	32	59	100	0.40	40	Sedang
15	MUHAMAD FAHRI	23	95	100	0.94	94	Tinggi
16	MUHAMAD ILJA	23	77	100	0.70	70	Tinggi
17	MUHAMAD LUTFI ALFIANSYAH	27	45	100	0.25	25	Rendah
18	MUHAMAD PUTRA	23	91	100	0.88	88	Tinggi
19	MUHAMAD RAIHAN SAPUTRA	23	77	100	0.70	70	Tinggi
20	MUHAMAD RAJJABI ILHAM	32	50	100	0.26	26	Rendah
21	MUHAMAD RIAN NURDIANSYAH	23	77	100	0.70	70	Tinggi

22	NABILA NURAINI	18	86	100	0.83	83	Tinggi
23	NAYSILA MEYRA	27	59	100	0.44	44	Sedang
24	PUTRA SUDRAJAT	68	86	100	0.56	56	Sedang
25	SILVIA PUTRI	23	32	100	0.12	12	Rendah
26	SINDI AULIA SARI	41	86	100	0.76	76	Tinggi
27	SITI ZAHRA KAMILA	27	68	100	0.56	56	Sedang
28	SRI WULANDARI	27	68	100	0.56	56	Sedang
29	WIDI RAMADHANI	14	50	100	0.42	42	Sedang
30	ZAHRA ZAHIRA	27	68	100	0.56	56	Sedang
31	KENZIE	32	91	100	0.87	87	Tinggi
Jumlah		846	2183		18.37	1837	
Rata-rata		21.2	54.6		0.59	59	
Max		68	95		0.94	94	
Min		9	32		0.12	12	
Range					88		
Kelas Interval					6.01		
Panjang kelas					14.6		

Tabel Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelas Eksperimen Melalui Model *Problem Based Learning*

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah (x_i)	f absolute (f_i)	$f_i \cdot x_i$	f Relatif (%)
12 – 25	11,5 – 25,5	18,5	4	74	4%
26 – 39	25,5 – 39,5	32,5	2	65	3%
40 – 53	39,5 – 53,5	46,5	4	186	10%
54 – 67	53,5 – 67,5	60,5	6	363	19%
68 – 81	67,5 – 81,5	74,5	8	596	31%
82 – 95	81,5 – 95,5	88,5	7	619,5	33%
Jumlah			31	1903,5	100%

Perhitungan:

1. Menentukan Range (R)

$$\begin{aligned} R &= \text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\ &= 94 - 12 = \mathbf{82} \end{aligned}$$

2. Menentukan Kelas Interval (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ K &= 1 + 3,3 \log 31 \\ K &= 1 + 3,3 (1,491) \\ K &= 1 + 4,92 \\ K &= 5,92 \text{ atau } 6,01 \text{ dibulatkan menjadi } \mathbf{6} \end{aligned}$$

3. Menentukan Panjang Interval (P)

$$P = \frac{R}{K} = \frac{82}{6} = 13,6 \text{ dibulatkan menjadi } \mathbf{14}$$

4. Menentukan Rata-rata (Mean)

$$\begin{aligned} \text{Dik: } \sum f_i \cdot x_i &= 1903,5 & n &= 31 \\ \bar{x} &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{n} = \frac{1903,5}{31} = \mathbf{61,4} \end{aligned}$$

5. Menentukan Modus (Mo)

$$\begin{aligned} \text{Dik: } b &= 67,5 & P &= 14 & b_1 &= 2 & b_2 &= 1 \\ \text{Mo} &= b + P \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 67,5 + 14 \left(\frac{2}{2+1} \right) \\ &= 67,5 + 14 (0,67) \\ &= 67,5 + 9,33 \\ &= \mathbf{76,8} \end{aligned}$$

Keterangan:

Mo : Modus

b : batas kelas bawah (frekuensi kelas dengan frekuensi terbanyak)

P : Panjang kelas

b₁ : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sebelumnya

b₂ : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sesudahnya

6. Menentukan Median (Me)

Dik: b = 67,5 P = 14 n = 31 F = 6 F = 8

$$\begin{aligned} \text{Me} &= b + P \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\ &= 67,5 + 14 \left(\frac{\frac{1}{2}31 - 6}{8} \right) \\ &= 67,5 + 14 (1,1875) \\ &= 67,5 + 16,625 \\ &= 84,125 = \mathbf{84,13} \end{aligned}$$

Keterangan:

Me : Median

b : batas kelas bawah

P : Panjang kelas

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : frekuensi

Standar deviasi	23.78
Max	94
Min	12
Range	82
L _{hitung}	0.111
L _{tabel}	0.159

Perhitungan:

1. Standar Deviasi (S)

$$S = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{31(125823) - (1837)^2}{31(31-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{3900513 - 3374569}{930}}$$

$$S = \sqrt{\frac{525944}{930}}$$

$$S = \sqrt{565,5} = 23,78$$

2. Nilai Transformasi Standar (Z_i)

$$Z_i = \frac{x - \bar{x}}{s} = \frac{12 - 59}{23,78} = \frac{-47}{23,78} = -1,99 \text{ dst...}$$

Untuk menentukan nilai transformasi yang selanjutnya dilakukan dengan perhitungan yang sama

3. Nilai Tabel

Untuk menentukan nilai tabel Z bisa dilihat pada lampiran tabel Z berdasarkan nilai Z_i dengan mengabaikan nilai negatifnya

4. Nilai Peluang (FZ_i)

Untuk menentukan besar peluang masing-masing nilai Z berdasarkan tabel dengan cara

0,5 – nilai tabel Z apabila nilai Z_i negatif (-)

0.5 + nilai tabel Z apabila nilai Z_i positif (+)

5. Frekuensi Kumulatif Nyata (SZ_i)

Untuk menghitung frekuensi kumulatif nyata dari masing-masing nilai menggunakan rumus:

$$SZ_i = \frac{fkum}{n} = \frac{1}{31} = 0,032 \text{ dst ...}$$

6. Menentukan L_{hitung}

Menentukan nilai L_{hitung} = |F(Z_i) – S(Z_i)| dan bandingkan dengan nilai L_{tabel} (tabel nilai kritis untuk uji liliefors), menggunakan rumus:

$$L_{hitung} = |F(Z_i) - S(Z_i)| = 0,023 - 0,032 = 0,009 \text{ dst...}$$

Maka, L_{hitung} diperoleh dari nilai maksimal pada tabel $|F(Z_i) - S(Z_i)|$ yaitu **0,111**

7. Menentukan L_{tabel}

L_{tabel} diperoleh dari perhitungan sampel >30 dengan taraf nyata 0,05

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{31}} = \frac{0,886}{5,568} = 0,159$$

Kriteria Pengujian : H_0 ditolak jika $L_{hitung} > L_{tabel}$

H_0 diterima jika $L_{hitung} < L_{tabel}$

Kesimpulan : karena $L_{hitung} (0,111) < L_{tabel} (0,159)$ maka distribusi Normal

LAMPIRAN 18

UJI HOMOGENITAS (UJI F) N-GAIN HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

A. Data

1. Kelompok peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning*

12	15	28	34	35	36	40	44	53	54	54
56	56	56	64	64	65	65	66	66	67	67
67	68	77	78	78	78	83	83	90	94	100

2. Kelompok peserta didik yang menggunakan model konvensional

12	19	25	25	26	28	40	40	42	44	56
56	56	56	60	60	69	70	70	70	70	72
74	76	83	87	88	88	89	92	94		

B. Varians

Kelompok peserta didik dengan model *Problem Based learning* = 449,7

Kelompok peserta didik dengan model konvensional = 565,5

1. Varians kelompok peserta didik dengan model *Problem Based Learning*

$$S^2 = \frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{33(134755) - (1993)^2}{33(33-1)}$$

$$S^2 = \frac{4446915 - 3972049}{1056}$$

$$S^2 = \frac{474866}{1056} = 449,7$$

Keterangan:

S^2 : Varians

N : Jumlah peserta didik

$\sum X$: Jumlah N-Gain peserta didik kelas eksperimen (PBL)

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat nilai N-Gain peserta didik kelas eksperimen (PBL)

2. Varians kelompok peserta didik dengan model konvensional

$$S^2 = \frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{31(125823) - (1837)^2}{31(31-1)}$$

$$S^2 = \frac{3900513 - 3374569}{930}$$

$$S^2 = \frac{525944}{930} = 565,5$$

Keterangan:

S^2 : Varians

N : Jumlah peserta didik

$\sum Y$: Jumlah N-Gain peserta didik kelas kontrol (konvensional)

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat nilai N-Gain peserta didik kelas kontrol (konvensional)

C. Menulis pasangan hipotesis yang akan diuji, yaitu:

H_0 : VARIANS 1 = VARIANS 2 (Homogen)

H_a : VARIANS 1 \neq VARIANS 2 (Tidak Homogen)

D. Menentukan nilai F_{hitung} dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varians Besar (Vb)}}{\text{Varians kecil (Vk)}} = \frac{565,5}{449,7} = 1,258$$

E. Tulis kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis, yaitu:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}(\alpha, dk_1, dk_2)$ maka H_0 ditolak.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}(\alpha, dk_1, dk_2)$ maka H_0 diterima.

F. Menentukan batas nilai kritis F_{tabel}

Dk Penyebut (n_2-1)	Dk Pembilang (n_1-1)				
	1	2	32	33
1					
2					
...					
30				1,829	
31					

G. Bandingkan nilai F_{hitung} dan F_{tabel}

$F_{\text{hitung}} (1,258) < F_{\text{tabel}} (1,829)$ maka H_0 diterima

Kesimpulan :

H_0 : Data Homogen/populasi homogen

LAMPIRAN 19**UJI HIPOTESIS PENELITIAN (UJI T)****A. Data**

No.	X	Y
1	64	69
2	56	70
3	94	28
4	40	89
5	90	74
6	67	40
7	78	72
8	65	92
9	56	60
10	65	60
11	54	88
12	68	25
13	77	19
14	34	40
15	64	94
16	67	70
17	54	25
18	12	88
19	28	70
20	36	26
21	78	70
22	44	83
23	35	44
24	15	56
25	53	12
26	83	76
27	100	56
28	83	56
29	66	42
30	66	56
31	78	87

32	56	
33	67	
Jumlah	1993	1837
Rata-rata	60	59
Standar Deviasi	21.21	23.78
Varians (S^2)	449.7	565.5
n_1	33	
n_2	31	

B. Menentukan taraf nyata (α) dan t_{tabel}

1. Jika taraf ternyata sebesar 5% atau 0,05, maka pengujian dua arah

$$\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$$

2. derajat kebebasan

$$dk = (n_1 + n_2 - 2)$$

$$dk = (33 + 31 - 2)$$

$$dk = (64 - 2)$$

$$dk = 62$$

3. t_{tabel} 62 dengan taraf nyata 0,025 = 1,998

C. Menentukan kriteria pengujian

Tolak H_0 jika $-t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

Terima H_0 jika $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$

D. Menentukan nilai t_{hitung}

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} = \frac{60 - 59}{\sqrt{\frac{1}{33} + \frac{1}{31}}} = \frac{1}{\sqrt{0,063}} = \frac{1}{0,250} = 4,541$$

Keterangan:

t : t hitung

x_1 : nilai rata-rata N-Gain Kelompok 1

x_2 : nilai rata-rata N-Gain Kelompok 2

S : Standar Deviasi Gabungan

n_1 : Jumlah subjek kelompok 1

n_2 : Jumlah subjek kelompok 2

E. Bandingkan nilai t_{tabel} dan t_{hitung}

$-t_{\text{tabel}} (-1,998) < t_{\text{hitung}} (4,541) < t_{\text{tabel}} (1,998)$ jika t_{hitung} tidak terletak diantara nilai t_{tabel} maka H_0 ditolak.

Kesimpulan:

H_a : terdapat perbedaan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui model PBL dan model konvensional

LAMPIRAN 20

DOKUMENTASI

FOTO BERSAMA KEPALA SEKOLAH SAAT PRA PENELITIAN



FOTO BERSAMA KEPALA SEKOLAH SAAT IZIN UJI COBA INSTRUMEN



UJI COBA INSTRUMEN



KELAS EKSPERIMEN PADA SAAT PEMBELAJARAN 1



KELAS KONTROL PADA SAAT PEMBELAJARAN 1



KELAS EKSPERIMEN PADA SAAT PEMBELAJARAN 3



KELAS KONTROL PADA SAAT PEMBELAJARAN 3



LAMPIRAN 21**DAFTAR HADIR KELAS IV A (KELAS EKSPERIMEN)**

No	Nama	Kehadiran	
		Rabu, 20 Juli 2022 (Pembelajaran 1)	Jum'at, 22 Juli 2022 (Pembelajaran 3)
1	AHMAD FAHRU RIZKI	✓	✓
2	AHMAD FARID ALFARUQY	✓	-
3	AHMAD MARIO WANGSABIMA	✓	✓
4	AHMAD PANDA ATMAJA	✓	✓
5	AIRA DESTRI YANI	-	-
6	ALYA ALFIA RUBY	✓	✓
7	ALYA PUTRI ZAENAL	✓	-
8	ANNISA AZZAHRA	✓	✓
9	AQILA TANIA PUTRI	✓	✓
10	ASYAFANUR MUKHAROMAH FAJARINA	✓	✓
11	AULIA ZAHRA	-	-
12	AZKA TAFAZZUL AZZMI	✓	✓
13	DEA ANANDA PUTRI	✓	✓
14	DIANA FATIMAH JULFA	✓	✓
15	HABIBI AISY ALFARIZI	✓	✓
16	HAFIDAH MUHSINAH	✓	✓
17	INDI RAHMAWATI	-	-
18	KEN MEISCA UTAMI	-	-
19	KHAIRUL RAMADANSYAH	✓	✓
20	LUTFAH RAMADHANIA	✓	✓
21	M Z Aidan NASRULLOH	✓	-
22	MUHAMAD ALIP SAPUTRA	✓	-
23	MUHAMAD APRIYANSAH	✓	✓
24	MUHAMAD ARIF MULYASAR	✓	✓
25	MUHAMAD HAERUL FAHRI	✓	✓
26	MUHAMAD IKHSAN	✓	✓
27	MUHAMAD RADITIA HARTONO	✓	✓
28	MUHAMAD RAFFA	✓	✓
29	MUHAMAD SABRIAN	✓	-
30	MUHAMAD SYARID MAULANA	✓	✓
31	MUHAMAD AL ZIDAN MAHESA GUNAWAN	✓	✓

32	MUHAMMAD FAKHRI EFENDI	-	-
33	MUHAMMAD IRSYAD	✓	✓
34	MUHAMMAD RAFI RAMADHAN	-	-
35	NADIA	✓	-
36	NICO SETIAWAN	✓	✓
37	NISA NUR SYAFA	✓	✓
38	NOVITA AZAHRA	✓	✓
39	PARID ZAKI	✓	-
40	RIZKI RAMADAN	✓	✓
41	ROBY SAYUTI	✓	✓
42	SALSA SABILA	✓	✓
43	TASYA MAULIDIYA	✓	✓
44	TASYA PUTRI	-	-
45	YASMIN AZZAHROH	✓	✓
46	ZIDAN MUZAFIK	✓	✓
47	ZIHAN FEBRIANA	✓	✓
48	SHAFIRA R	✓	-
Jumlah		41	33

LAMPIRAN 22**DAFTAR HADIR KELAS IV B (KELAS KONTROL)**

No	Nama	Kehadiran	
		Rabu, 20 Juli 2022 (Pembelajaran 1)	Sabtu, 23 Juli 2022 (Pembelajaran 3)
1	AFRIZAL REZTU TRI PRAMUDYA	✓	✓
2	AHMAD DANI	✓	✓
3	AKILA SAQWINA PUTRI	✓	✓
4	ALDA SAFIRA	-	-
5	ALMIRA PUTRI SYAHARA	✓	✓
6	ANDRE HERMAWAN	✓	✓
7	ANESA ALISIA ULAN DARI	✓	✓
8	ARIYANTO	-	-
9	ARYA QOIRUL RAZ	✓	✓
10	AULIANI RAHMANIA	✓	✓
11	FATIMATU ZAHRA	✓	✓
12	KLAUDIA MISEL	✓	✓
13	M. RAPA PADILAH	✓	✓
14	MUHAMAD ABDUL KAPA	✓	-
15	MUHAMAD AJRIL SAPUTRA	✓	✓
16	MUHAMAD ARGASAPUTRA	✓	-
17	MUHAMAD BILAL MAULANA	✓	-
18	MUHAMAD EKA RAMDANI	✓	✓
19	MUHAMAD FAHMI	✓	✓
20	MUHAMAD FAHRI	✓	✓
21	MUHAMAD FAHRIZI PRATAMA	✓	-
22	MUHAMAD FARIDZ	-	-
23	MUHAMAD ILJA	✓	✓
24	MUHAMAD LUTFI ALFIANSYAH	✓	✓
25	MUHAMAD PUTRA	✓	✓
26	MUHAMAD RAIHAN SAPUTRA	✓	✓
27	MUHAMAD RAJJABI ILHAM	✓	✓
28	MUHAMAD RIAN NURDIANSYAH	✓	✓
29	MUHAMMAD ADI MULIA ANNUR	✓	-
30	MUHAMMAD RAYHAN ARDIANSYAH	✓	-
31	NABILA NURAINI	✓	✓
32	NAYSILA MEYRA	✓	✓

33	NUR MAULIDAH	✓	-
34	PITRIA ANANDA	✓	-
35	PUTRA SUDRAJAT	✓	✓
36	RHEVALINA NUR SALSABILAH	-	-
37	RIZKY JEMBAR IBRAHIM	✓	-
38	SILVIA PUTRI	✓	✓
39	SINDI AULIA SARI	✓	✓
40	SITI ZAHRA KAMILA	✓	✓
41	SRI WULANDARI	✓	✓
42	WIDI RAMADHANI	✓	✓
43	ZAHRA ZAHIRA	✓	✓
44	KENZIE	✓	✓
Jumlah		40	31

LAMPIRAN 23

BAHAN AJAR

Keberagaman Budaya Bangsa

Indonesia adalah negara yang kaya akan keberagaman budaya. Tidak dapat dipungkiri jika keberagaman budaya Indonesia tersebar dari Sabang sampai Merauke dan terdiri dari banyak ras, suku, agama, budaya, hingga adat istiadat. Budaya di Indonesia tentu berbeda pada setiap sukunya. Hal ini disebabkan oleh perbedaan demograifs dan jumlah penduduk. Oleh karena itulah, setiap daerah mempunyai budaya yang khas.

- Tari tradisional adalah tari yang telah lama berkembang dalam kehidupan masyarakat dan selalu menggambarkan pola-pola tradisi dan kebudayaan masyarakat. Ragam kesenian tari tradisional di Indonesia memiliki ciri khas dan keunikan masing-masing. Tari tradisional adalah tari yang telah lama berkembang dalam kehidupan masyarakat dan selalu menggambarkan pola-pola tradisi dan kebudayaan masyarakat. Tari tradisional telah menjadi budaya bagi etnik tertentu dan identitas yang mampu menyatukan masyarakat. Tarian tradisional diikat oleh norma dan aturan adat tempat bernaungnya keberadaan tari tersebut, sehingga tarian tersebut tidak dapat dipisahkan dengan adat istiadat atau tradisi lainnya.
- Pakaian adat, (juga pakaian rakyat, busana daerah, busana nasional, atau pakaian tradisional) adalah kostum yang mengekspresikan identitas, yang biasanya dikaitkan dengan wilayah geografis atau periode waktu dalam sejarah. Pakaian adat juga dapat menunjukkan status sosial, perkawinan, atau agama. Jika kostum dikenakan untuk mewakili budaya atau identitas kelompok etnis atau suku bangsa tertentu, biasanya dikenal sebagai busana adat suku (juga pakaian etnis, busana etnis, atau pakaian etnis tradisional). Kostum seperti itu sering terdiri atas dua jenis: satu untuk acara sehari-hari, yang lainnya untuk festival tradisional, atau sebagai pakaian formal untuk upacara-upacara adat.
- Penggunaan senjata memang telah dilakukan oleh nenek moyang kita secara turun-temurun sejak zaman dahulu kala. Pada saat itu, senjata yang digunakan masih bersifat sederhana karena terbuat dari kayu, tulang belulang dan batu. Saat ini, kita mengenal beberapa peninggalan senjata tersebut sebagai senjata tradisional.
- Dalam pelestarian rumah adat di Indonesia yang sangat banyak. Setiap rumah adat dipertahankan oleh masyarakat setempat. Tak

hanya itu saja, setiap rumah juga memiliki makna filosofis yang sangat dalam. Karena banyaknya rumah adat di Indonesia, barangkali Anda belum mengetahui seluruhnya. Berikut adalah rangkuman beberapa rumah adat dari pulau-pulau yang ada di Indonesia.

- Nilai-nilai artistik di Indonesia sangat kaya dan berkualitas tinggi, sehingga bisa disamakan dengan seni klasik di negara berkembang. Musik salah satu seni yang berkembang pesat di Indonesia. Seni musik di Indonesia muncul, dan berkembang jauh sebelum agama Hindu-Budha. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa seni musik telah melampaui batas bahasa dan budaya.
- Indonesia awalnya dikenal sebagai negeri penghasil rempah yang berlimpah. Dari bumbu berdasar rempah inilah, banyak masakan khas asli Indonesia yang tercipta. Bukan itu saja. Interaksi perdagangan dengan negeri luar Indonesia, menciptakan persilangan jenis masakan yang juga memperkaya selera.
- Hingga kini, dikenal banyak masakan Indonesia yang mendunia. Dari rendang, nasi goreng, hingga sate telah banyak memanjakan para penikmat dan pencari kepuasan selera. Dan inilah sebagian masakan Nusantara dengan kisah perkembangannya di Indonesia.

Keberagaman di lingkungan sekolah

Manfaat keberagaman di lingkungan sekolah: Menumbuhkan rasa saling menghargai. Dengan adanya perbedaan baik dalam hal gender, agama, suku, bahasa, ras, adat istiadat dan sebagainya, akan membuat Peserta didik belajar saling menghargai dan menghormati perbedaan.

MENGENAL PANCASILA

Lambang Garuda Pancasila dirancang oleh **Sultan Hamid II** kemudian disempurnakan hingga akhirnya diresmikan tanggal 10 Februari 1950

Jumlah bulu Garuda Pancasila melambangkan hari proklamasi kemerdekaan Indonesia pada tanggal **17 Agustus 1945**

-  **17** Jumlah bulu di sayap burung Garuda melambangkan tanggal proklamasi kemerdekaan
-  **8** Jumlah bulu di ekor burung Garuda melambangkan bulan proklamasi kemerdekaan
-  **45** Jumlah bulu di leher burung Garuda melambangkan tahun proklamasi kemerdekaan

#PramukaPerekotNKRI #SetiapPramukaAdalahKantorBerita
 Kantor Nasional Gerakan Pramuka  @Keramin  @GerakanPramuka  @GerakanPramuka  Gerakan Pramuka



SILA PERTAMA KETUHANAN YANG MAHA ESA
Menjalinkan toleransi saling menghormati kepercayaan masing-masing untuk membina kerukunan

SILA KEDUA KEMANUSIAAN YANG ADIL DAN BERADAB
Saling mencintai dan menumbuhkan rasa tenggang rasa serta menjunjung tinggi sikap kemanusiaan

SILA KETIGA PERSATUAN INDONESIA
Menempatkan persatuan bangsa (asas Bhinneka Tunggal Ika) di atas kepentingan pribadi dan golongan

SILA KEEMPAT KERAKYATAN YANG DIPIMPIN OLEH HIKMAT KEBUJAKSANAAN DALAM PERMUSYAWARATAN/ PERWAKILAN
Menjunjung tinggi asas kekeluargaan dalam musyawarah yang dilakukan dengan hati nurani luhur

SILA KELIMA KEADILAN SOSIAL BAGI SELURUH RAKYAT INDONESIA
Mengembangkan perbuatan adil yang mencerminkan nilai luhur, kekeluargaan dan kegotongroyongan

SUMBER: BERBAGAI SUMBER DESAIN: ADNAN

LAMPIRAN 25

TABEL KRITIS L UNTUK UJI *LILIEFORS*

Nilai Kritis L Untuk Uji Lilliefors

Ukuran Sampel (n)	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
> 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Sumber: Sudjana, *Metoda Statistika*, Bandung, Tarsito, 1989.

LAMPIRAN 26

TABEL NILAI-NILAI DISTRIBUSI T

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

LAMPIRAN 27**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Rachmafadia Azzahra, lahir di Bogor, 28 November 2000. Agama Islam, merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Alm. Sonson Busori, S. Kep. Dan Ibu Minarti, A.Md. Kep. Tinggal di Ciburial Ujung RT 005/RW 011 Kelurahan Ciparigi, Kecamatan Bogor Utara, Kota Bogor. Pendidikan yang ditempuh SDN Sasana Wiyata 2 2006-2011, SDN Jambu 2011-2012, SMPN 15 Kota Bogor 2012-2015, SMA Kosgoro Kota Bogor 2015-2018, kemudian tahun 2018 melanjutkan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.