

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED  
LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO CERITA FIKSI  
TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA KEUNIKAN  
DAERAH TEMPAT TINGGALKU**

Pendekatan Penelitian Eksperimen Quasi Pada Peserta Didik Kelas IV A  
dan IV B Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor Semester Genap  
Tahun Pelajaran 2021/2022

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

**Nadhira Nur Hidayati**

037118019

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

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO CERITA FIKSI TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU**

Pendekatan Penelitian Eksperimen Quasi Pada Peserta Didik Kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022

Oleh

**Nadhira Nur Hidayati**

037118019

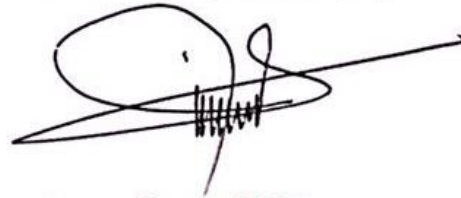
Menyetujui:

Pembimbing Utama,



Yuli Mulyawati, M.Pd  
NIK. 1.0212009578

Pembimbing Pendamping,



Santa, M.Pd  
NIK. 1.1011047556

Mengetahui:

**Dekan,**  
**Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Pakuan**



Dr. Eka Suhardi, M.Si  
NIK. 1.0694021205

**Ketua Program Studi,**  
**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
**Universitas Pakuan**



Dr. Eliy Sukrisnata, M.Pd  
NIK. 1.0410012519

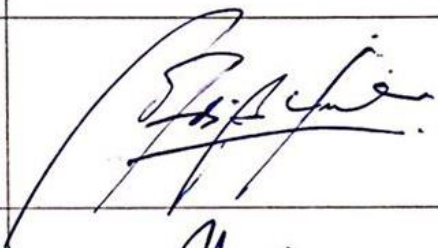


**BUKTI PENGESAHAN**  
**TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS**

Pada hari Selasa tanggal 05 Juli 2022

Nama : Nadhira Nur Hidayati

NPM : 037118019

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Sandi Budiana, M.Pd	
2.	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd	
3.	Nurlinda Safitri, M.Pd	

Ketua Program Studi,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Pakuan



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd  
NIK.1.0410012510

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi Terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” 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 adalah merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Ada pun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan 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 pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 18 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Nadhira Nur Hidayati

## ABSTRAK

Nadhira Nur Hidayati 037118019 Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor, 2022. Penelitian ini dengan jenis penelitian eksperimen quasi desain dua kelas. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku kelas IV melalui penerapan model Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video di kelas eksperimen dan penerapan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Subjek penelitian ini adalah kelas IV-A dan IV-B Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor yang terdiri dari 58 peserta didik. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, kemudian uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata *N-Gain* dan ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *N-Gain* pada kelompok kelas eksperimen sebesar 75 dengan ketuntasan hasil belajar 96,5%, sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* pada kelompok kelas kontrol yaitu sebesar 54 dengan ketuntasan hasil belajar 86,2%. Hasil uji hipotesis menyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima karena nilai  $t_{hitung}$  (5,89887) >  $t_{tabel}$  (2,00324) dengan dk 56 dan taraf signifikansi 0,05 (5%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video terhadap hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Video Cerita Fiksi, Hasil Belajar, Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah serta inayahNya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi Terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku". Shalawat dan salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan para pengikutnya dengan harapan semoga kita mendapat syafa'at di dunia maupun di akhirat nanti, aamiin.

Penelitian skripsi ini dengan pendekatan eksperimen quasi desain 2 grup pada peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kecamatan Bogor Barat Kota Bogor Semester Genap Tahun Pembelajaran 2021/2022.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya, penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Ir.H. Didik Noto Sudjono M.Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan

2. Dr. Eka Suhardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.
3. Dr. Elly Sukmasa, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pakuan dan wali dosen di kelas A PGSD, yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penelitian skripsi.
4. Yuli Mulyawati, M. Pd., selaku dosen pembimbing utama yang senantiasa dengan tulus dan penuh kesabaran yang selalu menyempatkan waktunya untuk memberikan bimbingan, dukungan serta motivasi dalam penyusunan penelitian skripsi.
5. Santa, M.Pd., selaku dosen pembimbing pendamping yang senantiasa dengan tulus selalu menyempatkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan dukungan dalam proses bimbingan penyusunan penelitian skripsi.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor yang telah memberikan ilmu kepada peneliti.
7. Isti Wahyuni, S. Pd., selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor yang telah memberikan izin penelitian serta dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Shenny Nur Khaerunnisa, S. Pd. dan Farida Rosada, S.Pd., selaku wali kelas IV A dan IV B yang sudah membantu dan memberikan dorongan dalam penelitian skripsi.

9. Seluruh peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor yang telah membantu kelancaran dalam penelitian.
10. Alm. Bapak Agustisman, selaku bapak tercinta yang memotivasi peneliti untuk selalu bersemangat dalam pengerjaan skripsi.
11. Neneng Fauziah, selaku ibu tercinta yang senantiasa selalu memberikan doa, dukungan yang tiada hentinya, kasih sayang, dan semangat.
12. Lia Meiliana, selaku kakak yang selalu seantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan serta saudara-saudari yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
13. Teman-teman seperjuangan PGSD kelas A dan teman-teman seperbimbingan terima kasih sudah memberikan motivasi dan semangat.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun dari pembaca agar skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, 18 Juni 2022

Nadhira Nur Hidayati



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN LULUS .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORETIK</b>	
A. Kajian Teoretik .....	8
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	28
C. Kerangka Berpikir .....	30
D. Hipotesis Penelitian .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Tujuan Penelitian .....	32
B. Tempat, Waktu, dan Subyek Penelitian .....	32
C. Desain Penelitian Eksperimen Quasi .....	33
D. Metode Penelitian .....	34

E. Populasi dan Sampel .....	34
F. Teknik Pengumpulan Data .....	35
G. Instrumen Penelitian .....	36
H. Teknik Analisis Data .....	44
I. Hipotesis Statistik .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	50
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	58
C. Pengujian Hipotesis Penelitian .....	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	66
E. Keterbatasan Peneliti .....	73
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	75
B. Implikasi .....	75
C. Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian .....	32
Tabel 3. 2 Desain Penelitian .....	33
Tabel 3. 3 Jumlah Populasi .....	35
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar .....	38
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Setelah Uji Coba .....	39
Tabel 3. 6 Hasil Indeks Uji Validitas dan Perhitungan Koefisien Reabilitas .....	40
Tabel 3. 7 Indeks Kriteria Reliabilitas .....	41
Tabel 3. 8 Hasil Indeks Kriteria Reliabilitas .....	41
Tabel 3. 9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Tes .....	42
Tabel 3. 10 Hasil Indeks Tingkatan Kesukaran .....	42
Tabel 3. 11 klasifikasi indeks Daya Pembeda (DP) .....	43
Tabel 3. 12 Hasil Indeks Daya Pembeda .....	44
Tabel 3.13 Kriteria <i>N-Gain</i> .....	45
Tabel 3.14 Kegiatan Penelitian .....	49
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Skor <i>N-Gain</i> Kelompok Kelas Eksperimen melalui Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Cerita Fiksi.....	52
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Skor <i>N-Gain</i> Kelompok Kelas Kontrol melalui Model Konvensional .....	55
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Skor Rerata .....	57
Tabel 4. 4 Uji Normalitas .....	59
Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas .....	60
Tabel 4. 6 Hasil Uji t Rerata <i>N-Gain</i> Kelompok Kelas Eksperimen <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Cerita Fiksi dan Kelompok Kelas Kontrol Konvensional .....	62
Tabel 4.7 Rekapitulasi Nilai <i>N-Gain</i> dan Ketuntasan Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Cerita <i>Fiksi</i> dan model Pembelajaran Konvensional.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir Penelitian Eksperimen Kuasi .....	31
Gambar 4.1 Histogram Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku melalui model model <i>problem based learning</i> berbantuan media video cerita fiksi .....	53
Gambar 4.2 Histogram Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku melalui model Konvensional .....	56
Gambar 4.3 Histogram Pengaruh Hasil Belajar dengan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .....	57
Gambar 4.4 Kurva Penolakan dan penerimaan $H_0$ pada kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	63
Gambar 4.5 Grafik Histogram rekapitulasi N-Gain dan Ketuntasan Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku ....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	84
Lampiran 2 Surat Ijin Prapenelitian .....	85
Lampiran 3 Surat Balasan Prapenelitian.....	86
Lampiran 4 Surat Ijin Uji Coba Instrumen .....	87
Lampiran 5 Surat Balasan Uji Coba Instrumen .....	88
Lampiran 6 Surat Ijin Penelitian .....	89
Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian.....	90
Lampiran 8 Laporan Hasil Observasi Prapenelitian .....	91
Lampiran 9 Instrumen Tes Penilaian Hasil Belajar Uji Coba.....	104
Lampiran 10 Kunci Jawaban Instrumen Tes Hasil Belajar Uji Coba ....	114
Lampiran 11 Tabel Uji Validitas .....	115
Lampiran 12 Tabel Reliabilitas.....	116
Lampiran 13 Tabel Tingkat Kesukaran .....	117
Lampiran 14 Tabel Daya Pembeda .....	118
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen .....	119
Lampiran 16 Perhitungan Manual Hasil Uji Coba Instrumen .....	121
Lampiran 17 Program Tahunan .....	124
Lampiran 18 Program Semester .....	125
Lampiran 19 Silabus Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku...	127
Lampiran 20 RPP Kelas Eksperimen.....	136
Lampiran 21 RPP Kelas Kontrol .....	143
Lampiran 22 Bahan Ajar .....	150

Lampiran 23 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	154
Lampiran 24 Media Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	158
Lampiran 25 Media Pembelajaran Kelas Kontrol .....	160
Lampiran 26 Soal <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	163
Lampiran 27 Soal <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	165
Lampiran 28 Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	166
Lampiran 29 Soal <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	168
Lampiran 30 Kunci Jawaban.....	170
Lampiran 31 Daftar Hadir Kelas Eksperimen.....	171
Lampiran 32 Daftar Hadir Kelas Kontrol .....	172
Lampiran 33 Rekap Skor <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen .....	173
Lampiran 34 Uji Normalitas Galat Data Hasil Belajar Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas Eksperimen.....	177
Lampiran 35 Rekap Skor <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol.....	181
Lampiran 36 Uji Normalitas Galat Data Hasil Belajar Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas Kontrol .....	185
Lampiran 37 Uji Homogenitas.....	189
Lampiran 38 Uji Hipotesis .....	194
Lampiran 39 Foto Kegiatan Hasil Penelitian .....	197
Lampiran 40 Tabel Distribusi Normal Baku.....	199
Lampiran 41 Tabel Nilai Distribusi F .....	200
Lampiran 42 Tabel Nilai Kritis Uji Liliefors.....	204
Lampiran 43 Tabel Distribusi T .....	205

Lampiran 44 Daftar Riwayat Hidup .....	206
--	-----

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kurikulum 2013 merupakan suatu kebijakan pemerintah dibidang pendidikan, dikembangkan secara terpadu dan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik. Untuk memudahkan pencapaian kompetensi kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik disebut juga dengan pembelajaran terpadu. Karena pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan mata pelajaran yang menghubungkan beberapa mata pelajaran, pembelajaran memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar. Hasil belajar merupakan pencapaian akhir yang diperoleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dari tes yang diberikan oleh guru.

Fakta yang terjadi hasil belajar masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan sebelum penelitian dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor, terdapat jumlah peserta didik di kelas IV yakni 58 peserta didik yang terdiri 29 peserta didik pada kelas IV-A dan 29 peserta didik pada kelas IV-B. Hasil informasi dari guru kelas IV, menyatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik terdapat 60% dengan jumlah 35



peserta didik yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan peserta didik lainnya kurang dengan 40% dengan jumlah 23 peserta didik, sedangkan pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil belajar mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekitar 75%. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih kurang dikarenakan pada saat proses pembelajaran peserta didik hanya melihat dan mendengar penjelasan dari guru, selama pembelajaran peserta didik kurang berperan aktif, peserta didik kurang mampu dalam menyelesaikan masalah, peserta didik masih acuh tak acuh saat guru menjelaskan, dan pada saat pembelajaran dilaksanakan peserta didik merasa cepat bosan. Sehingga, peserta didik mendapatkan hasil belajar yang rendah.

Penerapan model dan media pembelajaran diperlukan sebagai upaya melihat pengaruh hasil belajar, Model *Problem Based Learning* sebagai model yang ada pada kurikulum 2013 dipandang dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Hal ini dikarenakan model *Problem Based Learning* mendorong peserta didik untuk belajar mandiri, mempersiapkan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis, memotivasi peserta didik, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dan keterampilan sosial, mampu memecahkan masalah nyata yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Perpaduan antara model dengan media pembelajaran mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran adalah media audio visual yang diantaranya

merupakan video. Menggunakan video dalam pembelajaran dapat membantu guru ketika menyampaikan materi. Selain itu suasana belajar tidak monoton dan peserta didik tidak cepat merasa bosan, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

Pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik mendapat perhatian yang dilakukan oleh beberapa peneliti yakni, berdasarkan temuan penelitian Alfianiawati, dkk (2019) bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dikelas V SD Negeri 29 Dadok Tunggul Hitam. Hasil penelitian diperkuat oleh Handayani & Muhammadi (2020) bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar Negeri Gugus 4 Kecamatan Padang Timur Kota Padang. Berdasarkan hasil penelitian, hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media video pembelajaran.

Penelitian ini memiliki perbedaan pada penelitian yang dilakukan sebelumnya yakni adanya berbantuan media video pembelajaran sehingga penelitian yang dilaksanakan dalam penerapan model *problem based learning* lebih optimal. Adapun perbedaan objek penelitian yang dilakukan oleh penelitian ini yakni pada peserta didik kelas IV SD Negeri Margajaya 1 Kota Bogor di kelas IV-A yang berjumlah 29

peserta didik dan kelas IV-B berjumlah 29 peserta didik. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Alfianiawati, dkk (2019) pada kelas V SD Negeri 29 Dadok Tunggul Hitam di kelas V-A yang berjumlah 29 peserta didik dan V-B 29 peserta didik. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Muhammadi (2020) yakni seluruh peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Gugus 4 Kecamatan Padang Timur Kota Padang yang terdiri atas 10 sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi Terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Derah Tempat Tinggalku” pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik hanya melihat dan mendengar penjelasan dari guru.
2. Peserta didik kurang berperan aktif pada saat pembelajaran.
3. Peserta didik kurang mampu dalam menyelesaikan masalah.
4. Peserta didik masih acuh tak acuh saat guru menjelaskan.
5. Peserta didik merasa cepat bosan pada saat pembelajaran.
6. Peserta didik mendapatkan hasil belajar yang rendah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi masalah yang berfokus pada:

1. Hasil belajar pada aspek kognitif C4-C6.
2. Model *Problem Based Learning* pada langkah-langkah kegiatan.
3. Media pembelajaran pada video pembelajaran.
4. Subtema pembelajaran penelitian ini pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku.
5. Penelitian ini dibatasi pada kelas IV SD Negeri Margajaya 1 Kota Bogor Tahun ajaran 2021/2022.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi terhadap hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1?”

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

1. Kegunaan Teoretis

Kegunaan dalam penelitian ini adalah dapat memberi informasi tentang adanya pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video pembelajaran terhadap hasil belajar

subtema keunikan daerah tempat tinggalku pada peserta didik kelas IV SD Negeri Margajaya 1 Kota Bogor.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Penerapan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media video pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga tercipta interaksi yang baik antara guru dan peserta didik, meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, menambahkan wawasan mengenai model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga peserta didik dapat aktif dan berpikir kritis selama proses pembelajaran.

### b. Bagi Guru

Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran, meningkatkan kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran, dapat mendorong guru untuk lebih inovatif dalam melakukan proses belajar mengajar sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran lebih efektif.

c. Bagi Sekolah

Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media video pembelajaran di sekolah dapat menumbuhkan kerja sama antar guru dengan peserta didik, agar sekolah dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar secara professional dan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti manfaat penelitian ini yaitu untuk dapat mengembangkan wawasan tentang penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video pembelajaran dan untuk menyelesaikan syarat lulus S1.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **A. Kajian Teoretik**

##### **1. Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Pembelajaran berlangsung secara sadar antara pendidik dan peserta didik dan direncanakan di dalam dan di luar ruang untuk mengembangkan keterampilan peserta didik yang ditentukan oleh hasil belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Novita dkk (2019, p. 64) hasil Belajar adalah tercapainya tujuan pendidikan oleh pendidik meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari prestasi belajar peserta didik.

Pendapat serupa juga diungkapkan Jihad (2013, p. 14) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari perubahan perilaku yang berkelanjutan selama periode waktu tertentu dalam bidang kognitif, afektif, dan psikologis dari proses pembelajaran. Selain itu, pendapat yang dikemukakan oleh Supardi (2015, p. 2) menyajikan hasil belajar dari tingkat pencapaian saat ini sebagai perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor serta kebiasaan, sikap, dan penghargaan.

Hal ini ditegaskan oleh Cintia dkk (2018, p. 71) hasil belajar adalah keterampilan baru yang diperoleh peserta didik dengan melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan

pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikologis. Sedangkan menurut Sani (2019, p. 38) hasil belajar adalah perubahan perilaku atau keterampilan (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan kegiatan dinamika belajar.

#### **b. Penilaian Hasil Belajar**

Pembelajaran yang dilakukan sangat ditentukan oleh hasil belajar. Dalam kurikulum 2013, hasil belajar dapat diukur berdasarkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor sebagaimana menurut Saputra (2018, p. 27) penilaian hasil belajar dibagi menjadi tiga bidang berikut. 1) Kognitif, dilihat dari hasil belajar atau pemikiran intelektual. 2) Afektif, dilihat dari hasil belajar emosional, sikap dan kepribadian. 3) Psikomotor, dilihat melalui keterampilan dari hasil belajar.

Adapun pandangan serupa yang diungkapkan Lestari (2017, p. 77) Bloom membagi hasil belajar menjadi bidang kognitif, afektif, dan psikologis. Kognitif mengacu pada pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan intelektual. Afektif menggambarkan sikap, minat dan nilai serta pemahaman dan pengembangan pengetahuan serta penyesuaian diri. Dalam keterampilan psikomotorik atau kemampuan untuk mengaktifkan dan mengkoordinasikan gerakan.

Hal ini didukung oleh pandangan Magdalena dkk (2021, p. 50) bahwa aspek kognitif, afektif, dan psikomotor merupakan aspek



yang harus diperoleh setelah belajar. Kognitif adalah arah yang mencakup pengetahuan (kecerdasan) peserta didik, Afektif adalah arah yang mencakup sikap peserta didik, Psikomotor adalah arah untuk menangkap kemampuan peserta didik.

Hal ini diperkuat oleh pendapat menurut Mulyani (2017, p. 146) hasil belajar dapat dicapai melalui pembelajaran, yang meliputi tiga ranah yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam ranah kognitif, hasil belajar dapat diukur dengan ulangan harian, yang pada akhirnya memberikan gambaran seberapa banyak yang dapat dicapai seorang peserta didik di dalam kelas. Dominasi afektif dapat ditentukan dari observasi kelas dan wawancara peserta didik.

Begitu pula menurut Nurrita (2018, p. 175) menurut klasifikasi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kelompok ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif, terdapat enam aspek yakni aspek memori (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis. (C5) penilaian (C6).

### **c. Faktor Hasil Belajar**

Apabila proses belajarnya sama, maka hasil belajar yang dicapai seseorang belum tentu sama. Karena proses belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, maka keberhasilan hasil belajar dapat bergantung pada banyak faktor internal dan eksternal sebagaimana dikemukakan Musfiqon (2012, p. 8) hasil belajar

dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor yang terdapat dalam diri (faktor internal) dan faktor yang timbul dari luar atau lingkungan (faktor eksternal). Faktor dalam diri, terutama yang memiliki keterampilan. Faktor ini sangat dipengaruhi oleh keberhasilan prestasi belajar.

Pendapat serupa yang dikemukakan oleh Syafi'i, dkk (2018, p. 123) mengemukakan bahwa hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi dalam banyak hal, namun faktor tersebut dapat dibedakan menjadi dua faktor utama yaitu faktor eksternal, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal tersebut berasal dari diri peserta didik itu sendiri, seperti faktor fisik (fisiologis), faktor psikis, dan faktor kematangan atau kematangan fisik dan psikis. Sedangkan faktor eksternal tersebut berasal dari luar diri peserta didik itu sendiri, seperti keadaan atau kondisi keluarga, keadaan sekolah dan kondisi lingkungan masyarakat.

Begitu pula menurut Slameto (2015, p. 54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diidentifikasi menjadi dua bagian, internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari peserta didik itu sendiri, dan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar peserta didik. Adapun jenis-jenis faktor internal adalah faktor-faktor seperti kesehatan, minat, kemampuan, dan motivasi. Jenis faktor eksternal adalah keluarga, misalnya pola asuh, hubungan keluarga dan keuangan keluarga. Faktor

pedagogis seperti metode pengajaran, kurikulum, kondisi konstruksi dan hubungan guru-murid dan sebaliknya. Faktor masyarakat seperti kegiatan kemahasiswaan dan pengaruh sesama masyarakat terhadap kehidupan di dalam dan di sekitar masyarakat.

Hal ini diperkuat oleh Saputra (2018, p. 26) dimana dijelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal (dalam diri) seperti 1) faktor fisik, yaitu faktor kesehatan dan kecacatan. 2) faktor psikologis, yaitu intelegensi, perhatian, kepedulian, bakat, kedewasaan, persiapan. 3) faktor kelelahan, yaitu kelelahan fisik dan mental. Sedangkan faktor eksternal (luar diri) seperti 1) faktor keluarga yakni pendidikan orang tua, hubungan keluarga, dan suasana keuangan keluarga. 2) Faktor sekolah yakni metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru-murid, bahan ajar, kondisi bangunan dan pekerjaan rumah. 3) Faktor masyarakat yakni membentuk kegiatan masyarakat, teman bergaul dan kehidupan masyarakat.

Sedangkan menurut Sani (2019, p. 38) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal peserta didik dan faktor eksternal peserta didik. Secara keseluruhan, 70% hasil belajar dipengaruhi oleh kompetensi (faktor internal) dan 30% oleh lingkungan (faktor eksternal). Faktor lingkungan yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar adalah kualitas pembelajaran.

#### **d. Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku**

Sesuai dengan ketetapan dalam kurikulum 2013, pembelajaran saat ini berbasis tema, yang dimana setiap temanya terdiri dari 4 subtema dan satu subtema terdiri dari 6 pembelajaran. Tema yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelas IV semester genap, Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran ke-1. Berdasarkan buku tematik terpadu kurikulum 2013 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran ke-1 terdiri dari beberapa muatan pembelajaran yakni Bahasa Indonesia dan IPA. Pembelajaran yang dilaksanakan berbantuan media video pembelajaran yang berisikan tentang cerita fiksi. Materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam subtema keunikan daerah tempat tinggal yakni unsur-unsur cerita fiksi sedangkan materi dalam pembelajaran IPA yakni tentang pengaruh gaya dengan gerak di lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disintesis bahwa hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku adalah keberhasilan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh dari kegiatan

pembelajaran mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam cerita fiksi dan pengaruh gaya dengan gerak di lingkungan sekitar.

## **2. Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video**

### **Pembelajaran**

#### **a. Pengertian model *Problem Based Learning***

Pembelajaran kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar berbasis tematik dengan pendekatan saintifik, didukung dengan berbagai model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan beragam. Salah satu model pembelajarannya adalah model *Problem Based Learning*. Dalam model *Problem Based Learning* peserta didik diberikan masalah sebagai titik awal untuk belajar, kemudian diselesaikan dengan penyelidikan dan menerapkan pendekatan pemecahan masalah.

Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Mastika Yasa (2019, p. 72) model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah. Prosesnya dimulai dengan identifikasi dan analisis masalah, sehingga menghasilkan solusi.

Pendapat serupa juga diungkapkan Sutirman (2013, p. 39) pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang diawali dengan memahami suatu masalah, mencari alternatif pemecahan, dan memilih solusi yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut.

Adapun pendapat lain menurut Prasetyo & Nisa (2018, p. 85) berpendapat bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang mendukung dan memfasilitasi metode pembelajaran peserta didik dalam menemukan dan memproses informasi yang terhubung dengannya, kemudian menganalisis informasi tersebut melalui observasi dan analisis mengenai dunia sosial dan lingkungan. Model *Problem Based Learning* juga merupakan model pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan untuk proses berpikir tingkat tinggi.

Selain itu, menurut Juliawan, dkk (2017, p. 4) model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah tingkat tinggi dengan menghadapkan peserta didik pada masalah dan mengumpulkan informasi baru tentang masalah tersebut.

Sedangkan menurut Surya (2017, p. 42) model PBL adalah model pembelajaran yang langkah awalnya menggunakan masalah dunia nyata untuk mempelajari dan menguasai pengetahuan inti dan konsep sumber materi pembelajaran untuk menghasilkan pengetahuan baru.

#### **b. Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik dalam setiap pembelajarannya sebagaimana menurut Hotimah (2020, p. 6) karakteristik proses pembelajaran model *Problem Based*

*Learning* bercirikan masalah, pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pembelajaran kecil, maka setiap pembelajaran model *problem based learning* memiliki karakteristik masing-masing kelompok.

Adapun pendapat lain yang dikemukakan dari Sutirman (2013, p. 40) karakteristik *Problem Based Learning* adalah berpusat pada peserta didik, menggunakan metode ilmiah, memecahkan masalah yang menarik dan penting, menggunakan sumber belajar yang berbeda, berkolaborasi, dan guru berperan sebagai fasilitator.

Hal ini ditegaskan oleh pandangan Hosnan (2014, p. 300) karakteristik model *Problem Based Learning* melibatkan kolaborasi dalam pembelajaran, tampilan realitas, terkait dengan berbagai hal disiplin ilmu dan menghasilkan hasil atau karya.

Sedangkan menurut Sani (2018, p. 131) karakteristik *Problem Based Learning* yaitu 1) Bersifat praktis, umum dan penting. 2) Sangat jelas. 3) Kompleks, terdiri dari beberapa komponen. 4) Permasalahan mungkin tampak spesifik atau nyata, tetapi tidak sepenuhnya disajikan.

Begitu pula menurut Ramlawati, dkk (2017, p. 4) model *Problem Based Learning* memiliki tiga karakteristik utama yaitu peserta didik berpartisipasi sebagai agen dalam situasi masalah, mengatur kurikulum di sekitar tema keseluruhan sehingga peserta didik dapat belajar dengan situasi yang sesuai secara bermakna

dan terhubung, dan menciptakan lingkungan belajar di mana guru melatih pemikiran peserta didik serta mengarahkan untuk mengajukan pertanyaan dan memperdalam pemahaman peserta didik.

### **c. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning***

Penerapan model *Problem Based Learning* meliputi langkah-langkah dalam proses kegiatan belajar mengajar sebagaimana menurut Surya (2017, p. 42) langkah model *Problem Based Learning* meliputi orientasi masalah peserta didik, organisasi pembelajaran peserta didik, bimbingan pembelajaran secara individu atau kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan pekerjaan, dan menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pendapat serupa menurut Ramlawati (2017, p. 5) tahapan model *Problem Based Learning* adalah mengarahkan peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik menuju pembelajaran, mengarahkan peserta didik secara individu dan kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan pekerjaan yang telah dilakukan, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Rahmadani (2019, p. 80) bahwa langkah-langkah model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut: 1) Mengorientasikan masalah kepada peserta



didik, guru mengkomunikasikan tujuan dan mengimplementasikan untuk memecahkan beberapa masalah 2) Peserta didik diorganisasikan untuk belajar, guru membantu peserta didik mengatur tugas-tugas belajar yang berkaitan dengan masalah. 3) Mengarahkan peserta didik secara individu atau kelompok, guru membimbing secara individu atau kelompok, melakukan percobaan dan memberikan solusi untuk memecahkan masalah. 4) Mengembangkan dan mempresentasikan karya, guru akan membantu peserta didik dalam menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan atau video. 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru membantu peserta didik dalam refleksi atau evaluasi dengan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Hal ini dipertegas oleh Rosidah (2018, p. 65) penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) terdiri dari lima fase utama, meliputi: 1) Orientasi pemecahan masalah, guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang akan diterapkan, dan mendorong peserta didik harus berpartisipasi aktif dalam kegiatan pemecahan masalah. 2) Mengorganisasikan pembelajaran, guru mengorganisasikan peserta didik dengan membantu mereka menentukan cara memecahkan masalah dan mengorganisasikan tugas-tugas pembelajaran. 3) membimbing peserta didik secara individu maupun kelompok, guru memotivasi dan membimbing

peserta didik dalam mengumpulkan data yang relevan. 4) Mengembangkan dan mempresentasikan karya, guru menggunakan laporan pemecahan masalah untuk mengembangkan dan mempresentasikan pekerjaan peserta didik. 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru membimbing dalam proses refleksi dan evaluasi proses meneliti solusi dari masalah yang dilaksanakan.

Sedangkan pendapat menurut Kurniasih dan Sani (2016, p. 50) pada model *problem based learning*, terdapat langkah-langkah persiapan yaitu langkah-langkah identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data dan pemilihan solusi, masalah, rencana pelaksanaan, memecahkan masalah, mengatur percobaan dengan rencana yang diberikan dan mengambil tindakan untuk memecahkan masalah.

#### **d. Kelebihan Model *Problem Based Learning***

Adapun kelebihan dalam menerapkan model *problem based learning* dalam pembelajaran, sebagaimana menurut Junaidi (2020, p. 31) kelebihan model *problem based learning* adalah peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan, peserta didik dapat memecahkan masalah dan mengembangkannya, berpikir untuk membuat belajar lebih bermakna, kemampuan memberi informasi berdasarkan pola peserta didik, peserta didik dapat merasakan manfaat belajar karena masalah dipecahkan dalam kehidupan

nyata, peserta didik dapat memecahkan masalah sehari-hari dan meningkatkan keterampilan.

Sementara itu, pendapat menurut Yulianti (2019, p. 402) kelebihan model PBL adalah pemecahan masalah dalam PBL cukup untuk memahami isi pembelajaran dan dilakukan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, keahlian peserta didik yang menantang dan peserta didik yang berprestasi dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran PBL, mendukung proses transfer agar peserta didik memahami masalah sehari-hari, membantu peserta didik memperdalam pengetahuannya, dan membantu mereka bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta praktis.

Hal ini ditegaskan oleh pendapat Hotimah (2020, p. 7) bahwa model *problem based learning* memiliki beberapa keunggulan, antara lain: 1) Kepuasan terhadap kemampuan menantang dan menemukan pengetahuan pengetahuan baru peserta didik. 2) Meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar. 3) Peserta didik membantu memberikan pengetahuan untuk memahami masalah kehidupan nyata. 4) Membantu peserta didik memperoleh pengetahuan baru dan bertanggung jawab dalam belajar. 5) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan beradaptasi dengan informasi baru.

Begitu pula menurut Kurniasih & Sani (2016, p. 49), model *problem based learning* memiliki keunggulan sebagai berikut: 1) Mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif peserta didik. 2) Tingkatkan keterampilan pemecahan masalah sendiri. 4) Mendorong peserta didik untuk berinisiatif dan belajar mandiri. 5) Model PBL diterapkan dengan pembelajaran bermakna. 6) Model pembelajaran PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, mengembangkan keaktifan belajar dan motivasi belajar intrinsik peserta didik, serta sekaligus mengembangkan hubungan interpersonal saat kerja kelompok.

Sedangkan menurut Shoimin (2014, p. 48) kelebihan model *problem based learning* adalah mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dalam situasi kehidupan nyata, mengurangi beban peserta didik dalam menghafal atau mengingat informasi, peserta didik dapat menilai sendiri kemajuan belajarnya, peserta didik memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara ilmiah melalui kegiatan diskusi dan mempresentasikan hasil kerjanya, dan siswa dapat mengatasi kesulitan belajarnya sendiri dalam kerja kelompok.

#### **e. Kekurangan model *Problem Based Learning***

Selain kelebihan, model *Problem Based Learning* juga memiliki kekurangan, sebagaimana menurut Shoimin (2014, p. 50) kelemahan model *Problem Based Learning* atau model

pembelajaran berbasis masalah adalah tidak berlaku dalam setiap pembelajaran ada bagian guru yang berperan aktif, dalam menyajikan materi PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang membutuhkan keterampilan pemecahan masalah yang spesifik, dan dalam kelas dengan keragaman peserta didik yang tinggi akan sulit untuk membagi tugas.

Sementara itu menurut Kurniasih & Sani (2016, p. 50), kekurangan model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut: 1) Model PBL secara teknis kompleks dan membutuhkan konsentrasi dan kreativitas peserta didik yang tinggi. 2) Pembelajaran perlu dipersiapkan dalam waktu yang lama. 3) peserta didik yang tidak memiliki pengetahuan sebelumnya, mungkin tidak benar-benar mengetahui apa yang penting bagi mereka. 4) Kesulitan Guru adalah moderator dan mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang tepat daripada menyarankan solusi.

Sedangkan menurut Hotimah (2020, p. 7) model *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan sebagai berikut: 1) Ketika peserta didik tidak tertarik atau berpikir bahwa masalah yang dipelajarinya sulit untuk dipecahkan, sehingga mereka takut untuk mencoba. 2) Peserta didik mempelajari apa yang ingin mereka pelajari karena beberapa peserta didik tidak memahami materi

pemecahan masalah dan mengapa harus mencoba memecahkan masalah yang dipelajari.

Hal ini ditegaskan oleh Junaidi (2020, p. 32) Masalah model *Problem Based Learning* meliputi: 1) Mengidentifikasi masalah dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dibutuhkan peserta didik saat ini. 2) Pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang lama. 3) Tantangan bagi peserta didik adalah mengubah kebiasaan mereka dan belajar dengan memikirkan bagaimana memecahkan masalah.

Begitu pula menurut Yulianti (2019, p. 402) kekurangan dari model *Problem Based Learning* (PBL) adalah: 1) Peserta didik takut untuk mencoba lagi ketika kurang tertarik atau tidak yakin. 2) PBL membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan. 3) Peserta didik memiliki sedikit motivasi untuk belajar karena tidak mengerti mengapa masalah tersebut diselesaikan.

#### **f. Pengertian Media Video Pembelajaran**

Video pembelajaran termasuk media audiovisual dengan unsur dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Selain itu, video pembelajaran dapat mendukung dan mempermudah proses pembelajaran antar peserta didik dan guru. Seperti yang dikemukakan oleh Sukiman (2013, pp. 187–188) media video

pembelajaran adalah komponen atau seperangkat media yang secara bersamaan menampilkan gambar dan suara.

Pendapat serupa yang dikemukakan oleh Hadi (2017, p. 100) video pembelajaran adalah media yang mengandung unsur audio (suara) dan visual (gambar). Hal ini didukung oleh Yuanta (2019, p. 93). media video pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran menyimak. Media video dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan memungkinkan mereka mendengar dan melihat gambar secara bersamaan. Fitur video dapat menyajikan informasi, menjelaskan proses, menjelaskan konsep kompleks, mempelajari keterampilan, menambah atau mengurangi waktu, dan memengaruhi sikap.

Hal ini diperkuat oleh Melinda, dkk (2017, p. 160) media video pembelajaran merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat menampilkan benda bergerak dengan bunyi yang sesuai. Video memberikan informasi, menjelaskan proses, menjelaskan konsep yang kompleks, mempelajari keterampilan, dapat menambah atau mengurangi waktu, dan memengaruhi sikap.

Adapun pendapat berbeda sebagaimana menurut Hardianti & Asri (2017, p. 125) media video pembelajaran merupakan salah satu media audio visual yang banyak digunakan untuk keperluan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar.

#### **g. Kelebihan media video pembelajaran**

Pembelajaran dari media video pembelajaran dapat mempermudah proses kegiatan belajar, sebagaimana menurut Hardianti & Asri (2017, p. 126) kelebihan dari media video memungkinkan peserta didik untuk mengoptimalkan waktu belajarnya dengan menggunakan manfaat pembelajaran media video, menghadirkan pengalaman baru dan memberikan informasi yang lebih akurat dan menarik.

Begitu pula menurut Wisada dkk. (2019, p. 145) memiliki pandangan serupa yakni kelebihan dari media video pembelajaran adalah kemampuannya untuk menampilkan dengan jelas unsur warna, suara, gerak dan urutan, serta kemampuan untuk membuatnya lebih menarik dengan menggunakan berbagai media seperti film, foto, slideshow dan rekaman yang dapat menarik perhatian peserta didik. Hal ini akan menciptakan motivasi peserta didik, meningkatkan pembelajaran, memperjelas pentingnya bahan ajar, membantu peserta didik lebih memahami dan mengembangkan metode pembelajaran lebih beragam serta memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam lebih banyak kegiatan belajar.

Sementara itu menurut Kustandi (2013, p. 64) kelebihan penggunaan media video untuk pembelajaran adalah: 1) Video dapat mengintegrasikan pengalaman kunci peserta didik selama diskusi, membaca, dan praktik. 2) Video dapat menampilkan objek



yang biasanya tidak terlihat. Contohnya adalah bagaimana jantung bekerja saat berdenyut. 3) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik tentang sikap dan aspek emosional lainnya. 4) Video berisi nilai-nilai positif yang dapat mendorong refleksi dan diskusi dalam kelompok. 5) Video dapat menampilkan acara untuk kelompok besar atau kecil dan kelompok atau individu yang heterogen.

Adapun pendapat menurut Yuanta (2019, p. 95) kelebihan media video pembelajaran antara lain kemampuan untuk mengulang dan menjeda video selama pemutaran. Hal ini memungkinkan guru untuk mengajak peserta didik berbicara tentang konten, materi, dan pesan dari video yang mereka tonton. Komunikasi tidak hanya satu arah, guru juga bisa meminta peserta didik untuk bertanya tentang video yang mereka tonton.

Pendapat serupa menurut Daryanto (2018, p. 174) kelebihan media video pembelajaran adalah dapat diulang dan dijeda video selama diputar. Hal ini memungkinkan guru untuk mengajak peserta didik berbicara tentang konten, materi, dan pesan dari video yang mereka tonton. Komunikasi bukan hanya satu arah, guru juga bisa meminta peserta didik untuk bertanya tentang video yang mereka tonton.

#### **h. Kekurangan Media Video Pembelajaran**

Selain kelebihan media video pembelajaran, media video pembelajaran juga memiliki kekurangan, seperti dikemukakan

Hardianti & Asri (2017, p. 126) kekurangan dari media video pembelajaran yakni makan waktu yang lama dan agak mahal.

Hal serupa dari Kustandi, dkk (2013, pp. 64–65) memiliki kelemahan menggunakan media video pembelajaran, yaitu bahwa video tersebut seringkali mahal dan memakan waktu lama untuk diperoleh. Tidak semua peserta didik dapat menyampaikan informasi selama pemutaran video, karena visual dan audio terus berlanjut. Video yang tersedia mungkin tidak selalu memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan kecuali jika video tersebut dirancang dan dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan.

Pendapat lain menurut Yuanta (2019, p. 95) adalah kurangnya video pembelajaran tidak akan berdiri sendiri dalam penggunaannya. Video pembelajaran ini memerlukan alat bantu seperti layar LCD untuk presentasi dan speaker untuk proyeksi audio yang jernih. Penggunaan video pembelajaran ini bersifat satu arah, peserta hanya perlu memperhatikan media video dan guru perlu memperhatikan.

Hal ini diperkuat oleh Novita, dkk (2019, p. 67) kekurangan media video pembelajaran ini adalah kurangnya proyektor di sekolah, biaya produksi media, dan keterbatasan alat yang digunakan. Begitu pula menurut Daryanto (2018, p. 174) kekurangan media video pembelajaran saat ini dapat dipelajari: 1)

Kontradiksi, pencarian yang tidak tepat dapat menimbulkan keraguan tentang bagaimana menafsirkan gambar yang ditampilkan. 2) Dokumen Pendukung, video memerlukan mesin proyeksi untuk menampilkan gambar yang disertakan. 3) Biaya, untuk membuat video membutuhkan banyak uang.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disintesis bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media video pembelajaran adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah dengan adanya bantuan media video pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar dalam waktu bersamaan. Dengan demikian, pembelajaran yang dilaksanakan dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didik, dan pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih menarik.

## **B. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ayu Risa Fratika Dewi, Ketut Adnyana Putra dan IG.A. Agung Sri Asri (2017) Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Ganesha dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV", penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual dan siswa yang mengikuti dengan

pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD di Gugus VII Kecamatan Kuta Selatan. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu atau eksperimen quasi dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD di gugus VII Kecamatan Kuta Selatan tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 174 peserta didik. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *random sampling* yakni peserta didik kelas IV SD No.5 Pecatu sebagai kelas eksperimen sebanyak 36 peserta didik dan kelas IV SD No.4 Pecatu sebagai kelas kontrol sebanyak 34 peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes, jenis bentuk pilihan ganda. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar dikelas IV sd No.4 dan SD No.5 Pecatus. Hal ini ditunjukkan dengan analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh  $t_{hitung} 6,28 > t_{tabel} = 2,00$  pada taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara peserta didik yang menerapkan model *problem based learning* berbantuan media audiovisualapkan model konvensional. Dan dilihat rerata dan kelompok eksperimen  $\bar{X} = 79,12 > \bar{X} = 63,81$  pada kelompok kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV di Gugus VII Kecamatan Kuta Selatan.

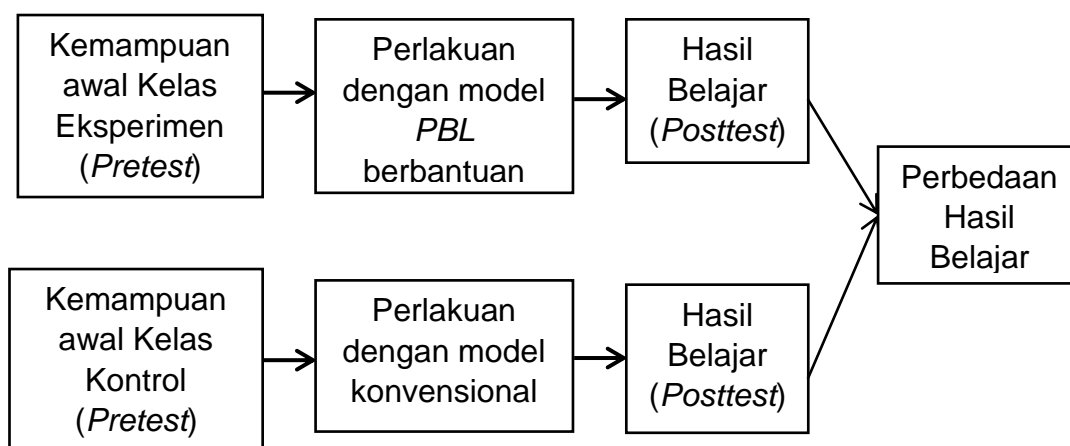
Hal ini diperkuat penelitian yang dilakukan oleh Istikomatin Napsiah, Muncarno Muncarno, Ujang Efendi (2021) mahasiswa PGSD Universitas Lampung pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen quasi dan populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung yang berjumlah 48 peserta didik. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yakni peserta didik kelas IV-A sebagai kelas eksperimen sebanyak 24 peserta didik dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol sebanyak 24 peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung. Hal ini ditunjukkan dengan analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh  $t_{hitung} 12,116 > t_{tabel} = 2,05$  pada taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara peserta didik

yang menerapkan model *problem based learning* berbantuan media audiovisualapkan model konvensional. Dan dilihat rerata dan kelompok eksperimen  $\bar{X} = 76,5\% > \bar{X} = 71,8\%$  pada kelompok kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung.

### C. Kerangka Bepikir

Berdasarkan kajian teoretik di atas, dapat disusun kerangka berpikir pengaruh hasil belajar Subtem Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi pada kelas IV-A dan IVB semester genap SDN Margajaya 1 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022.

Dapat dilihat pada gambar 2.1



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Eksperimen Quasi Dengan 2 Grup.**

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi di kelas eksperimen dan penggunaan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol diduga terdapat pengaruh hasil belajar.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut: Terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi Terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Tempat Tinggalku Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Bogor Kelas IV-A Dan IV-B Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi terhadap hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor.

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor, beralamat di Jl Pemuda No.6 Dramaga Caringin Bogor Barat.

##### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Adapun jadwal penelitian yang dilakukan penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1** jadwal penelitian

No.	Hari/Tanggal	Jam Pelajaran	Acara Tindakan	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
1	25 Januari 2022	09.00-10.30	Pra Penelitian	58 peserta didik	Data peserta didik/guru kelas
2	22 April 2022	10.00-11.30	Uji Instrumen	30 peserta didik	Kolaborator 2 guru
3	23 Mei 2022	12.30-15.00	Penelitian Kelas Eksperimen	29 peserta didik	Kolaborator 2 guru
4	24 Mei 2022	12.30-15.00	Penelitian Kelas Kontrol	29 peserta didik	Kolaborator 2 guru



### C. Desain Penelitian Eksperimen Quasi

Desain dalam penelitian ini yakni, eksperimen quasi desain dua grup dengan satu kelompok eksperimen (KE) dan satu kelompok kontrol (KK) Desain penelitian eksperimen quasi ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.2 Desain Penelitian**

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan ( <i>Treatment</i> )	<i>Posttest</i>
Eksperimen (KE)	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol (KK)	O <sub>1</sub>	-	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pretest* yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan.

O<sub>2</sub> = *Posttest* yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah diberikan perlakuan.

X = Perlakuan terhadap kelas eksperimen berupa pembelajaran Subtema dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi.

(-) = Tidak diberikan perlakuan.

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi dalam pembelajaran. Sedangkan kelompok kontrol, kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Kelompok eksperimen dari kelompok kontrol tersebut diberikan *pretest* O<sub>1</sub> dan *posttest* O<sub>2</sub>. Pemberian *pretest* bertujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui hasil akhir dan pengaruh dari perlakuan (*treatment*) yang sudah diberikan pada kelompok eksperimen.

#### **D. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen quasi dengan desain dua grup yang termasuk ke dalam jenis penelitian kuantitatif. Eksperimen Quasi digunakan untuk mendapat informasi mengenai sejauh mana pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi terhadap hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Bogor Barat, Kota Bogor. Pada penelitian ini perlakuan (*treatment*) yang diberikan pada kelas eksperimen yakni model *Problem Based Learning* dan media video cerita fiksi sebagai variabel bebas (x), sedangkan variabel terikat (y) yakni hasil belajar Keunikan Daerah Lingkungan Tempat Tinggalku.

#### **E. Populasi dan Sampel**

##### 1. Populasi

Menurut Tim Dosen PGSD (2021, p. 56) Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Dalam penelitian ini berasal dari seluruh peserta didik kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Bogor Barat, Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 58 peserta didik. Data jumlah peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.3 Jumlah Populasi**

NO	SD	Kelas	Populasi
1	Margajaya 1	IV A	29
2	Margajaya 1	IV B	29
Jumlah			58

(Sumber: SDN MARGAJAYA 1 Kota Bogor)

## 2. Sampel

Menurut Tim Dosen PGSD (2021, p. 56) Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dan sampel dianggap sebagai sumber data yang penting. Dalam penelitian ini, yang menjadi sampel yaitu kelas IV A yang berjumlah 29 orang (kelas eksperimen) dan kelas IV B berjumlah 29 orang (kelas kontrol).

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yakni teknik tes. Test merupakan suatu alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka kegiatan pengukuran dan penilaian. Tes merupakan bagian tersempit dari penilaian. Tes juga dapat diartikan sebagai alat pengukur yang mempunyai standar yang obyektif sehingga dapat digunakan secara meluas, serta dapat betul-betul digunakan untuk mengukur dan membandingkan keaaan psikis atau tingkah laku individu. (Sudijono, 2015, p. 66). Dalam pelaksanaannya, pengumpulan data mengenai hasil belajar berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 40 soal dengan empat alternatif jawaban untuk pilihan ganda. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain:

1. Tes Awal (*Pretest*) merupakan tes yang dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media video cerita fiksi dan model pembelajaran Konvensional. Tujuan dari *pretest* ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal pada peserta didik.
2. Tes Akhir (*Posttest*) merupakan tes yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran diberikan perlakuan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi dan model pembelajaran Konvensional. Tujuan dari *posttest* ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

#### **G. Instrumen Penelitian**

1. Definisi Konseptual Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku adalah keberhasilan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh dari kegiatan berdiskusi dan melakukan presentasi mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam cerita fiksi dan pengaruh gaya dengan gerak di lingkungan sekitar.

## 2. Definisi Operasional Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran yang dipilih dari subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku ini, pembelajaran ke-satu yang terdiri dari muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Materi mata pelajaran Bahasa Indonesia membahas tentang unsur-unsur yang terdapat dalam cerita fiksi sedangkan materi dalam pembelajaran IPA yakni tentang pengaruh gaya dengan gerak. Penilaian hasil belajar untuk kedua muatan pelajaran dapat diukur dengan menggunakan instrumen soal aspek pengetahuan dengan cara memberi skor melalui *pretest* dan *postest*. Sedangkan untuk penilaian aspek sikap dan keterampilan dapat diukur menggunakan rubrik penilaian dengan cara observasi perilaku peserta didik secara langsung dan kinerja peserta didik.

## 3. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

Butir soal tes hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang terdapat pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA disusun berdasarkan materi yang akan digunakan pada saat penelitian dalam bentuk kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar (sebelum uji coba)

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Ranah	Bentuk Soal	NBS	JBS
<b>Bahasa Indonesia</b>	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menelaah tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	C4	PG	2, 3, 4, 9, 12, 13, 14, 17, 18, 19	10
		3.9.2 Menelaah unsur-unsur yang terdapat pada cerita fiksi.	C4	PG	1, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 15, 16, 20	10
<b>IPA</b>	3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Menganalisis pengaruh gaya dengan gerak.	C4	PG	21, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 34, 37, 38, 39	12
		3.4.2 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	C6	PG	22, 25, 29, 32, 33, 35, 36, 40	8
Jumlah						40

Pedoman Penskoran :

Skor Maksimal : 100

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

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar (sesudah uji coba)

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Ranah	Bentuk Soal	NBS	JBS
<b>Bahasa Indonesia</b>	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menelaah tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	C4	PG	2, 6, 7, 10	4
		3.9.2 Menelaah unsur-unsur yang terdapat pada cerita fiksi.	C4	PG	1, 3, 4, 5, 8, 9, 11	7
<b>IPA</b>	3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Menganalisis pengaruh gaya dengan gerak.	C4	PG	13, 14, 16, 17, 19, 20	6
		3.4.2 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	C6	PG	12, 15, 18, 21, 22, 23	6
Jumlah						23

Pedoman Penskoran :

Skor Maksimal : 100

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

4. Uji coba butir soal untuk mengukur (uji) validitas menggunakan rumus *koefisien korelasi biserial*

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

Keterangan:

R<sub>pbi</sub> = Koefisien Korelasi Point biserial

M<sub>p</sub> = Rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal

M<sub>t</sub> = Rata-rata skor total

S<sub>t</sub> = Standar definisi skor total

p = Proporsi peserta didik yang menjawab benar pada setiap butir soal.

q = proporsi peserta didik yang menjawab salah proporsi peserta didik yang menjawab salah pada setiap butir soal setelah dilakukan penghitungan r dibandingkan dengan r tabel (r-point biserial) dengan taraf signifikansi 5% jika r hitung > r tabel maka dikatakan soal valid.

Jumlah butiran soal yang digunakan untuk menguji tes hasil belajar kognitif sebanyak 40 soal. Pada setiap butir soal setelah dilakukan penghitungan r dibandingkan dengan r tabel (r-point biserial) dengan taraf signifikansi 5% jika r hitung > r tabel maka dikatakan soal valid. Berdasarkan analisis uji validitas dan koefisien reabilitas soal terhadap instrumen tes terdapat hasil indeks uji validitas dan koefisien reabilitas pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.6 Hasil Indeks Uji Validitas dan Perhitungan Koefisien**

Uji Coba	Nomor Soal	Hasil (%)	Jumlah Butir Soal
Valid	1, 4, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30,31,32, 36, 40	58%	23
Invalid	2, 3, 5, 6, 9, 10, 12, 17, 18, 21, 28, 33, 34, 35, 37, 38, 39,	42%	17
Jumlah		100%	40



Data Uji validitas hasil belajar diatas merupakan jumlah yang digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah 23 butiran soal.

5. Perhitungan koefisien reliabilitas menggunakan rumus Kuder Richardson K-R20.

$$r_{11} = \left| \frac{k}{k-1} \right| \left| 1 - \frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right|$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas tes keseluruhan

$k$  = Jumlah item dalam instrumen

$p$  = proporsi banyaknya subyek yang menjawab pada item

$q$  = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah  
( $q = 1-p$ )

$s^2$  = varians total

**Tabel 3.7 Indeks Kriteria Reliabilitas**

Interval	Interpretasi
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,70-079	Tinggi
0,60-0,69	Sedang
<60	Rendah

Sumber: Sudijono dikutip oleh Tim Dosen PGSD (2021, p. 76)

Berdasarkan analisis kriteria reliabilitas butiran soal terhadap instrumen tes terdapat hasil indeks kriteria reliabilitas dibawah ini:

**Tabel 3.8 Hasil Indeks Kriteria Reliabilitas**

Jumlah Soal Valid	Koefisien Reliabilitas	Kriteria
23	KR-20 = 0,891	Sangat Tinggi

## 6. Perhitungan tingkat kesukaran

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

Keterangan:

P = Indeks tingkat kesukaran

B = Banyaknya peserta didik menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Untuk mengetahui butir suatu soal tersebut merupakan mudah, sedang, atau sukar di bawah ini diberikan klasifikasi dari tingkat kesukaran yakni sebagai berikut:

**Tabel 3.9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Tes**

Rentang Tingkat Kesukaran	Kategori Tingkat Kesukaran
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Sudijono dikutip oleh Tim Dosen PGSD 2021, p. 76)

Berdasarkan analisis tingkat kesukaran butiran soal terhadap instrumen tes terdapat hasil indeks tingkat kesukaran dibawah ini:

**Tabel 3.10 Hasil Indeks Tingkat Kesukaran**

Indeks	Indeks Kesukaran	Jumlah	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
$0,00 < p \leq 0,30$	Sukar	0	0%	0
$0,31 < p \leq 0,70$	Sedang	16	70%	7, 13, 14, 15, 16, 19, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32
$0,71 < p \leq 1$	Mudah	7	30%	1, 4, 8, 11, 20, 36, 40
Jumlah		23	100%	23

## 7. Daya pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah (diversifikasi kompetensi siswa). 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)

$B_A$  = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$B_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$J_A$  = Banyak peserta kelompok atas

$J_B$  = Banyak 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 3.11 klasifikasi indeks Daya Pembeda (DP)**

Indeks	Interpretasi 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>Very Good</i> )

Sumber: Tim Dosen PGSD (2021, p. 77)

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

Berdasarkan analisis daya pembeda soal terhadap instrumen tes terdapat hasil indeks daya pembeda dibawah ini:

**Tabel 3.12 Hasil Indeks Daya Pembeda**

Indeks	Daya Pembeda	Jumlah	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
$0,00 < DP \leq 0,19$	Jelek	0	0%	0
$0,20 < DP \leq 0,39$	Cukup	6	26%	4, 8, 11, 14, 16, 32
$0,40 < DP \leq 0,69$	Baik	17	74%	1, 7, 13, 15, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 36, 40
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik	0	0%	0
Jumlah		23	100%	23

#### H. Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis yakni skor tes yang merupakan hasil belajar subtema lingkungan tempat tinggalku yang dilakukan secara berurutan, sebagai berikut:

1. Pemberian skor pada *pretest* dan *posttest*, pemberian *pretest* di awal pembelajaran dan *posttest* di akhir kegiatan pembelajaran untuk mengukur kemampuan aspek pengetahuan peserta didik.
2. Menghitung skor N-Gain yang dinormalisasi untuk analisis data hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan cara membandingkan skor *pretest* dan *posttest* dengan rumus N-Gain (Meltzer, 2002) seperti di bawah ini:

$$N - Gain = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimal} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

- $S_{pretest}$  = Skor tes awal  
 $S_{posttest}$  = Skor tes akhir  
 $S_{maksimal}$  = Skor maksimal

**Tabel 3.13 Kriteria N-Gain**

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

Referensi Tim Dosen PGSD (2021, p. 78)

### 3. Menghitung skor rata-rata (mean) dan standar deviasi (SD)

#### a. Skor rata-rata

$$X = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

X = Rata-rata

$f_i$  = frekuensi masing-masing kelas

$X_i$  = titik tengah masing-masing kelas

#### b. Standar deviasi

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

Keterangan:

S = Standar Deviasi

N = Banyaknya data

$f_i$  = Frekuensi

$x_i$  = Nilai tengah kelas

### 4. Pengujian Persyaratan Analisis

#### a. Uji Normalitas dengan uji *Liliefors*

Uji normalitas galat baku taksiran data penelitian menggunakan uji

*Liliefors* ( $L_o$ ) dengan syarat nilai  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05

(5%) maka dapat dinyatakan data menyebar normal.

$$L_o = F(Z_i) - S Z_i$$

Keterangan:

$L_o$  = harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$  = peluang angka baku

$S(Z_i)$  = proporsi angka baku

b. Uji Homogenitas (uji *Fisher*)

Uji Homogenitas digunakan untuk membuktikan apakah sample yang diambil berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji F. Langkah-langkahnya dalam uji F ini sebagai berikut:

- 1) Tentukan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) untuk menguji hipotesis :  
 $H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$  (Varian 1 sama dengan varians 2 atau homogen)  
 $H_0 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$  (Varian 1 tidak sama dengan varians 2 atau tidak homogen)
- 2) Menghitung varian masing-masing kelompok dengan menggunakan

rumus:

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

Keterangan:

$S_i^2$  = Varian

$n$  = Jumlah peserta didik

$\sum Y$  = Jumlah nilai N-Gain peserta didik

$\sum Y^2$  = Jumlah nilai kuadrat N-Gain peserta didik

- 3) Uji homogenitas menggunakan uji Fisher dengan rumus:

$$F = \frac{S^2_{\text{terbesar}}}{S^2_{\text{terkecil}}}$$

Keterangan:

$S^2$  terbesar = varian terbesar

$S^2$  terkecil = varian terkecil

- 4) Tentukkan nilai  $F_{\text{tabel}}$  untuk taraf sigifikansi  $\alpha$  sebagai berikut :  
 $dk_1 = dk_{\text{pembilang}} = na - 1$ , dan  $dk_2 = dk_{\text{penyebut}} = nb - 1$   
 $na$  = banyaknya data kelompok varian terbesar (pembilang)  
 $nb$  = banyaknya data kelompok varian terkecil (penyebut)

- 5) Lakukan pengujian dengan cara membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$ . Kriteria pengujian: jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka tidak homogen. Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka homogen.

### c. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui peningkatan dan juga perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji beda rata-rata dilakukan untuk mengetahui signifikansi skor pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah yang dilakukan untuk melakukan uji hipotesis sebagai berikut:

- 1) Menentukan taraf nyata ( $\alpha$ ) dan  $Z_{tabel}$ , apabila taraf nyata 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 pengajuan

$H_0$  diterima apabila  $-t_{1-1/2\alpha} < t < t_{1-1/2\alpha}$

$H_0$  ditolak apabila  $-t_{1-1/2\alpha} > t > t_{1-1/2\alpha}$

- 3) Menentukan nilai uji statistic (Nilai t hitung)

Rumus signifikansi:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{s \cdot \sqrt{\frac{n}{n_1} + \frac{n}{n_2}}}$$

Keterangan:

$x_1$  = 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

Hipotesis statistik dari penelitian ini, sebagai berikut : perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi dan model pembelajaran Konvensional.

$H_0 : \mu_0 = \mu_1$  : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi dan model pembelajaran Konvensional.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_0$  : Terdapat pengaruh hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi dan model pembelajaran Konvensional.

Keterangan :

$H_0$  : Hipotesis nol

$H_a$  : Hipotesis alternatif

$\mu_1$  : Nilai rata-rata hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi.

$\mu_0$  : Nilai rata-rata hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model pembelajaran Konvensional.



## J. Rencana Jadwal Kegiatan Penelitian

**Tabel 3.14 Kegiatan Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Bulan 2021/2022																													
		Nov				Des				Feb		Maret				Mei				Juni				Juli							
		1	2	3	4	1	2	3	4	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
1	Penyusunan Proposal	■	■	■	■																										
2	Seminar Proposal						■																								
3	Perbaikan proposal									■	■	■	■	■	■																
4	Uji Coba Instrumen															■															
5	Penelitian																		■	■											
6	Analisis Data																			■											
7	Penyusunan Skripsi																					■	■	■	■						
8	Sidang Skripsi																											■			

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan hasil pengolahan data penelitian dalam bentuk deskripsi data, pengujian prasyarat analisis, pengujian hipotesis, pembahasan hasil dan keterbatasan penelitian.

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV-A dan IV-B pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pembelajaran kesatu dengan jumlah peserta didik sebanyak 58 responden serta waktu berbeda di setiap penelitiannya. Penelitian di kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi pada hari senin, 23 Mei 2022. Kemudian penelitian di kelas IV-B sebagai kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran konvensional dilaksanakan pada hari selasa, 24 Mei 2022.

Deskripsi hasil penelitian dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu data hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi dan data hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Jumlah sumber data

sebanyak 58 responden, terdiri dari dua kelas yang merupakan kelas penelitian.

1. Data Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelompok Kelas Eksperimen yang Menerapkan Model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi

a) *Pretest*

Berdasarkan data yang didapatkan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media video cerita fiksi, maka diperoleh skor minimal dengan jumlah 35, skor maksimal dengan jumlah 83 dan rata-rata dengan jumlah 60.

b) *Posttest*

Berdasarkan data yang didapatkan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media video cerita fiksi, maka skor minimal dengan jumlah 70 dan skor maksimal dengan jumlah 100 dan rata-rata nilai postes dengan jumlah 89.

c) *N-Gain*

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi, maka diperoleh skor *N-Gain* dengan jumlah skor minimal 49, skor maksimal 100 dan rata-rata *N-Gain* 75.

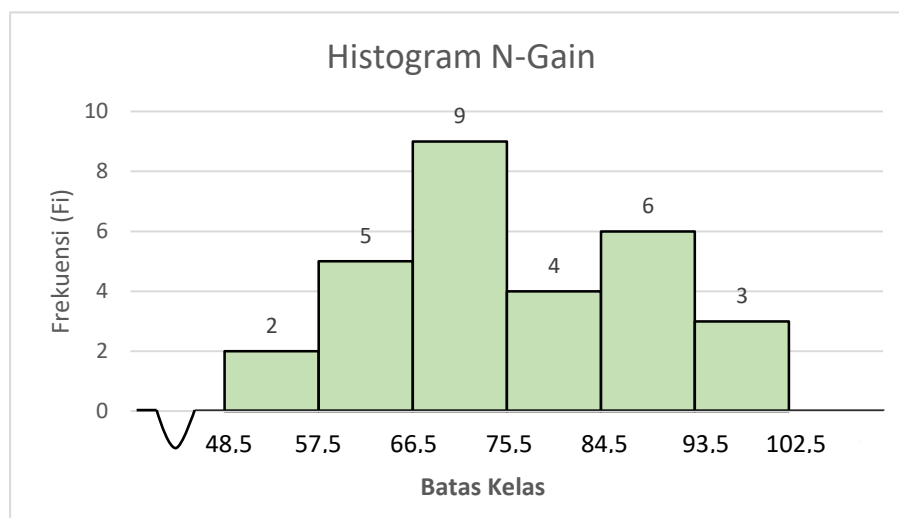
Berdasarkan nilai hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi yang diikuti sebanyak 29 peserta didik, terdapat tabel distribusi frekuensi dengan skor maksimal 100, skor minimal 49, range 51, kelas 6 dan panjang kelas 9. Distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel dan grafik histogram berikut.

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Skor *N-Gain* Kelompok Kelas Eksperimen melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi**

Interva l	Batas Kelas	Frekuens i (fi)	Nilai Tenga h (xi)	fi.xi	fi.xi <sup>2</sup>	Frekuens i Relatif (%)
49-57	48,5-57,5	2	53	106	11236	7%
58-66	57,5-66,5	5	62	310	96100	17%
67-75	66,5-75,5	9	71	639	408321	31%
76-84	75,5-84,5	4	80	320	102400	14%
85-93	84,5-93,5	6	89	534	285156	21%
94-102	93,5-102,5	3	98	294	86436	10%
<b>Jumlah</b>		29	453	2203	4853209	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, frekuensi tertinggi yakni pada interval 67 sampai 75 dan batas kelas 66,5 sampai 75,5 dengan jumlah 9 dan f relatif sebesar 31%. Sedangkan frekuensi terendah yaitu pada interval 49 sampai 57 dan batas kelas 48,5 sampai 57,5 dengan jumlah 2 dan f relatif 6,9%. Selanjutnya dilakukan perhitungan statistik deskriptif yang memperoleh mean 76, modus 70,5 dan median 74.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.2 di atas, maka grafik histogram hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 4.1 Histogram Hasil belajar Daerah Tempat Tinggalku melalui model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi**

Berdasarkan gambar 4.1 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada subtema keunikan daerah tempat tinggal menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi terdapat frekuensi tertinggi sebanyak 9 pada batas kelas 66,5 sampai 75,5. Sedangkan frekuensi terendah sebanyak 2 pada batas kelas 48,5 sampai 57,5.

2. Data Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelompok Kontrol dengan Model Konvensional

a) *Pretest*

Berdasarkan dari data yang didapatkan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model Konvensional (*pretest*), maka diperoleh skor minimal dengan jumlah 39, skor maksimal dengan jumlah 87 dan rata-rata dengan jumlah 67.

b) *Posttest*

Berdasarkan data yang didapatkan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model Konvensional (*posttest*), maka skor minimal dengan jumlah 57, skor maksimal dengan jumlah 100 dan rata-rata nilai postes dengan jumlah 83.

c) *N-Gain*

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model Konvensional, maka diperoleh skor *N-Gain* dengan jumlah skor minimal 25, skor maksimal 100 dan skor rata-rata *N-Gain* 54.

Berdasarkan nilai hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan menerapkan model Konvensional yang diikuti 29 peserta didik, terdapat tabel distribusi frekuensi dengan skor maksimal 100, skor minimal 25, range 75, kelas 6 dan panjang kelas 13.

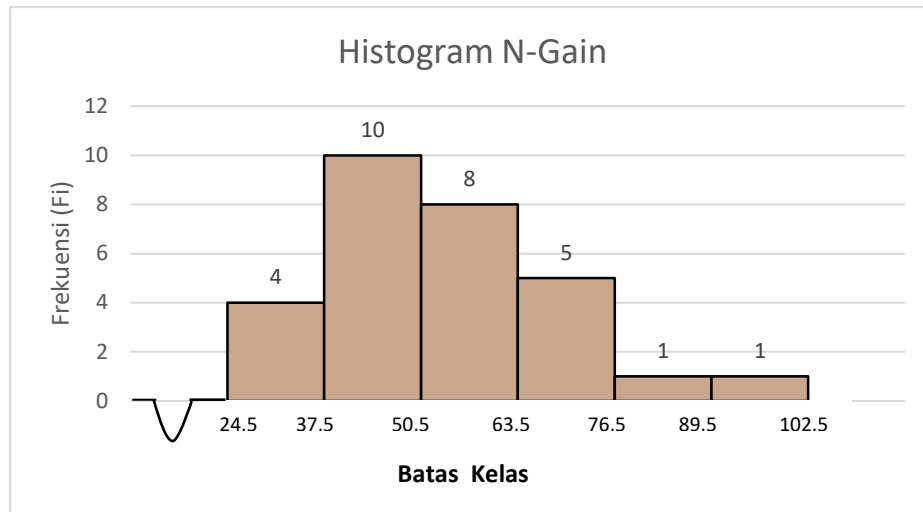
Distribusi Frekuensi Skor *N-Gain* dari data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Skor *N-Gain* Kelompok Kelas Kontrol melalui Model Konvensional**

Interval	Batas Kelas	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	fi.xi	fi.xi <sup>2</sup>	Frekuensi Relatif (%)
25-37	24,5-37,5	4	31	124	15376	14%
38-50	37,5-50,5	10	44	440	193600	35%
51-63	50,5-63,5	8	57	456	207936	28%
64-76	63,5-76,5	5	70	350	122500	17%
77-89	76,5-89,5	1	83	83	6889	3%
90-102	89,5-102,5	1	96	96	9216	3%
<b>Jumlah</b>		29	381	1549	2399401	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, frekuensi tertinggi yakni pada interval 38 sampai 50 dan batas kelas 37,5 sampai 50,5 dengan jumlah 10 dan f relatif sebesar 35%. Sedangkan frekuensi terendah pada interval 77 sampai 89, batas kelas 76,5 sampai 89,5 dengan jumlah 1 dan f relatif 3%. Selain itu frekuensi terendah pada interval 90 sampai 102 dan batas kelas 89,5 sampai 102,5 dengan jumlah 1 dan f relatif sebesar 3%. Selanjutnya dilakukan perhitungan statistik deskriptif yang memperoleh skor rata-rata *N-Gain* 54, mean 53 modus 47,3 dan median 51,3.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.2 di atas maka grafik histogram hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model Konvensional dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4. 2 Histogram Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku melalui model Konvensional**

Berdasarkan gambar 4.2 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada subtema Keunikan Daerah tempat tinggalku menggunakan model Konvensional, terdapat frekuensi tertinggi sebanyak 10 pada batas kelas 37,5 sampai 50,5. Sedangkan frekuensi terendah sebanyak 1 pada batas kelas 76,5 sampai 89,5 dan batas kelas 89,5 sampai 102,5.

### 3. Perbedaan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan data skor dari rata-rata *pretest*, skor rata-rata dari *posttest*, dan skor rata-rata dari *N-Gain* yang didapatkan dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat pengaruh hasil belajar pada

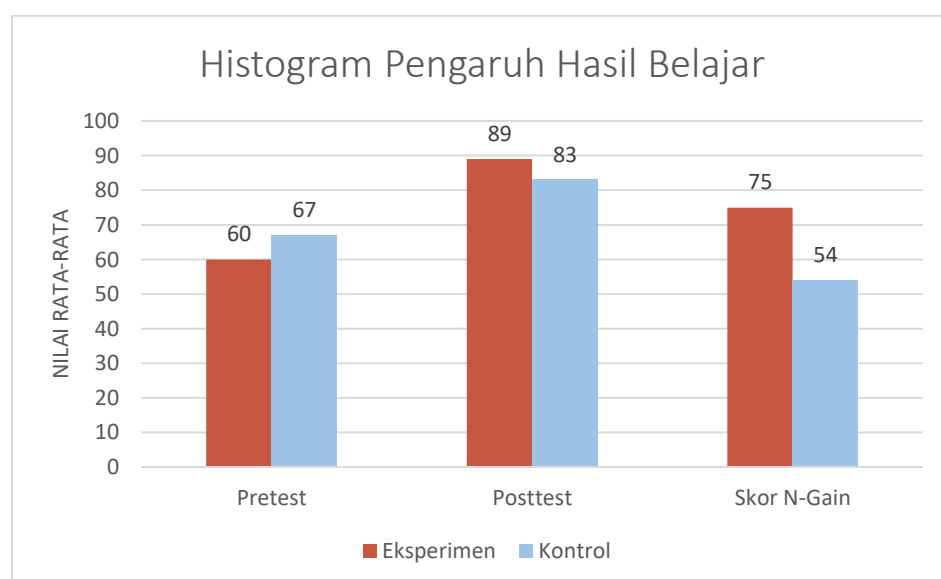


masing-masing kelompok kelas yang diteliti. Pengaruh dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 4. 3 Rekapilitulasi Skor Rerata Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Rekapitulasi Nilai		Kelompok Kelas	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Terendah	<i>Pretest</i>	35	25
	<i>Posttest</i>	70	57
	<i>N-Gain</i>	49	25
Nilai Tertinggi	<i>Pretest</i>	89	87
	<i>Posttest</i>	100	100
	<i>N-Gain</i>	100	100
Nilai Rata-rata	<i>Pretest</i>	60	67
	<i>Posttest</i>	89	83
	<i>N-Gain</i>	75	54

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, maka grafik histogram rekapitulasi nilai hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



### **Gambar 4. 3 Histogram Pengaruh Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada subtema keunikan daerah tempat tinggal menggunakan model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Cerita Fiksi lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar pada subtema keunikan daerah tempat tinggal menggunakan model Konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dari data tabel dan gambar histogram di atas yang menunjukkan adanya pengaruh hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal dengan menggunakan kelompok eksperimen yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi dan kelompok kontrol yang menerapkan model Konvensional.

#### **B. Pengujian Prasyarat Analisis**

Analisis data penelitian dilakukan dengan perhitungan uji hipotesis yang menggunakan teknik uji t. Sebelum melakukan analisis data, peneliti harus melakukan uji prasyarat hipotesis terlebih dahulu yaitu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

##### **1. Uji Normalitas (Uji *Liliefors*)**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data berasal dari populasi normal atau tidak normal, pengujian ini dilakukan oleh dua kelompok data yang terdiri dari kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan Kelas IV-B sebagai kelas kontrol dengan taraf

signifikan 5%. Pengujian normalitas dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji Liliefors dengan syarat:

$H_0 = L_{hitung} > L_{tabel}$ , : Sampel berasal dari populasi yang tidak normal.

$H_a = L_{hitung} < L_{tabel}$ , : Sampel berasal dari populasi yang normal.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada kelompok eksperimen  $L_{hitung}$  sebesar 0,017 dari jumlah peserta didik sebanyak 29, sehingga taraf signifikan sebesar  $\alpha = 0,05$  didapatkan dari  $L_{tabel}$  sebesar 0,161. Kemudian pada kelompok kontrol  $L_{hitung}$  sebesar 0,053 dari jumlah siswa sebanyak 29, sehingga taraf signifikan sebesar  $\alpha = 0,05$  didapatkan dari  $L_{tabel}$  sebesar 0,161.

**Tabel 4.4 Uji Normalitas**

No	Distribusi Kelompok Perlakuan	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
1.	Hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Cerita Fiksi	0,017	0,161	Distribusi Normal
2.	Hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan model konvensional	0,053	0,161	Distribusi Normal

\*) Perhitungan terdapat pada lampiran

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas pada hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang menerapkan model *Prolem Based Learning*

Berbantuan Media Video Cerita Fiksi dan juga yang menerapkan model Konvensional dinyatakan berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk menganalisa hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang bertujuan untuk mengetahui kedua data populasi sampel memiliki varians yang homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan Uji *Fisher*. Kriteria pengujiannya adalah  $H_0$  diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , lalu  $H_0$  ditolak jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  (5%). Berdasarkan dari hasil perhitungan uji homogenitas pada data hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku didapatkan  $F_{hitung}$  sebesar 1,16 dan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  didapatkan  $F_{tabel}$  sebesar 1,85 Data hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas**

No	Varians yang diuji	Jumlah Sampel	dk	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	$\alpha$ (0,05)
1.	<i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Cerita Fiksi	29	56	1,16	1,85	Homogen
2.	Konvensional	29				
Jumlah		58				
Syarat Uji Taraf Signifikan $F_{hitung} < F_{tabel}$						

\*) *Perhitungan terdapat pada lampiran*

Berdasarkan dari data hasil uji homogenitas pada tabel 4.6 diatas perhitungan uji homogenitas terhadap *N-Gain* hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku diperoleh  $F_{hitung} 1,61 < F_{tabel} 1,85$ . Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku bersifat homogen.

### **C. Pengujian Hipotesis Penelitian**

Setelah melakukan uji prasyarat, yang dimana data hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dinyatakan homogen, kemudian selanjutnya melakukan pengajuan hipotesis. Pengajuan hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah hipotesis nol ( $H_0$ ) yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Pengajuan hipotesis adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi dan model pembelajaran Konvensional.

$H_a$  : Terdapat pengaruh hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi dan model pembelajaran Konvensional.

Dalam melakukan perhitungan uji hipotesis nol ( $H_0$ ) yaitu menggunakan teknik statistik uji t. Uji hipotesis nol ( $H_0$ ) dilakukan dengan perhitungan dari skor rerata *N-Gain* hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku antara dua kelompok yaitu kelompok kelas

eksperimen melalui penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi dan kelompok kelas kontrol melalui penerapan model Konvensional.

Selanjutnya yaitu melakukan perhitungan dengan uji t pada taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05, maka pada pengujian dua arah yaitu  $\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$ . Maka hipotesis statistiknya sebagai berikut:

1. Hasil dari perhitungan uji t berdasarkan nilai rerata N-Gain kelompok kelas eksperimen dengan menerapkan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi dan kelompok kelas kontrol dengan menerapkan model Konvensional

Berdasarkan data rata-rata nilai *N-Gain* kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol, maka data hasil uji t dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Uji t Rata-rata N-Gain Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok Kelas Kontrol**

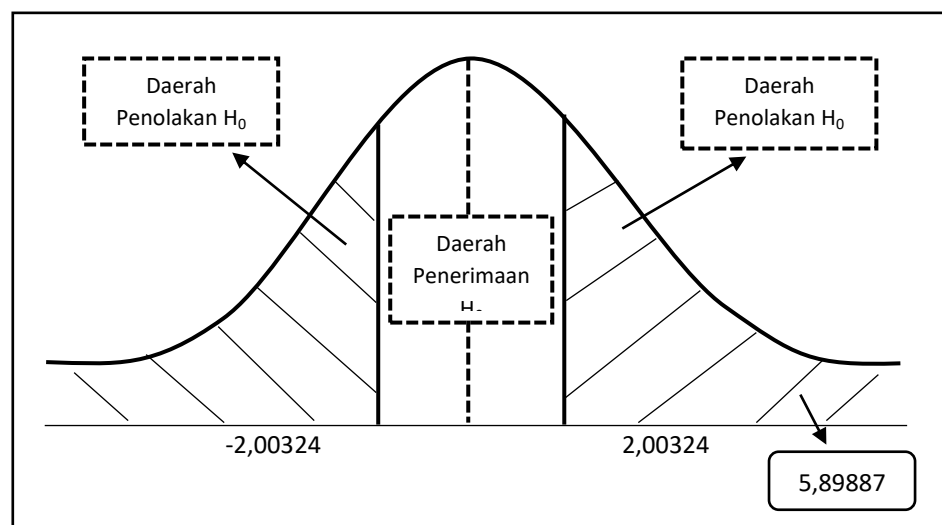
Kelompok Kelas	N	Dk	N-gain	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Eksperimen	29	56	75	5,89887	2,00324
Kontrol	29		54		
Kesimpulan	$t_{hitung} > t_{tabel}$ ( $H_0$ ditolak dan $H_0$ diterima)				

\*) *Perhitungan terdapat pada lampiran*

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 5,89887 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 56 (29+29-2) maka diperoleh  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi signifikansi  $\alpha_2 = 0,05/2 = 0,025$  sebesar 2,00324. Adapun pengujian hipotesis menggunakan pengujian

dua arah maka kriteria pengujian adalah  $H_0$  ditolak apabila  $-2,00324 > t_{hitung} > 2,00324$ .

Berikut dibawah ini adalah gambar kurva untuk penolakan dan penerimaan  $H_0$  pada kelompok kelas eksperimen dengan menerapkan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi dan kelompok kelas kontrol dengan menerapkan model Konvensional.



**Gambar 4.4 Kurva Penolakan dan Penerimaan  $H_0$  Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

$H_0 : \mu_0 = \mu_1$  : Tidak terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi terhadap hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

$H_a : \mu_1 > \mu_0$  : Terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi terhadap hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

Apabila  $t_{hitung}$  terletak antara  $-2,00324$  dan  $2,00324$  maka  $H_a$  diterima. Setelah dilakukan perhitungan  $t_{hitung}$   $5,89887$  tidak terletak di antara  $-2,00324$  dan  $2,00324$  maka hasil penelitian adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima. Oleh karena itu didapatnya  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,89887 > 2,00324$ ), maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi terhadap hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

2. Hasil *N-Gain* Dan Ketuntasan Hasil Belajar Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Untuk Menentukan Tingkat Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi dan Model Pembelajaran Konvensional.

Rekapitulasi nilai *N-Gain* dan ketuntasan hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk menentukan tingkat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.7.

**Tabel 4.7 Rekapitulasi Nilai *N-Gain* dan Ketuntasan Hasil Belajar Subtema Manusia dan Lingkungan melalui model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi dan model Pembelajaran Konvensional**

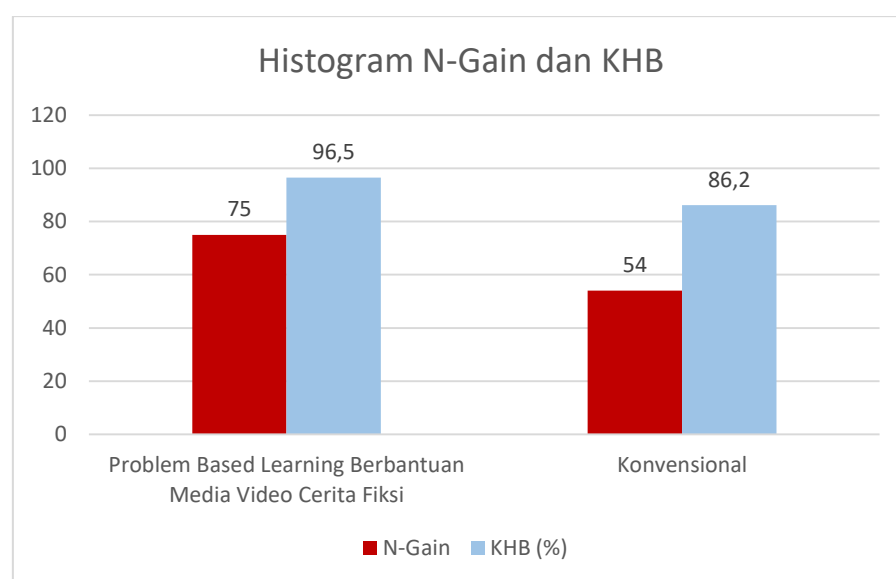
Model Pembelajaran	<i>N-Gain</i>	Ketuntasan Hasil Belajar	Keterangan
<i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Cerita Fiksi	75	96,5%	Model Pembelajaran yang paling efektif adalah <i>Problem Based Learning</i>



Konvensional	54	86,2%	Berbantuan Media Video Cerita Fiksi
--------------	----	-------	-------------------------------------

\*) Perhitungan terdapat pada lampiran

Berdasarkan tabel 4.7 didapatkan nilai rata-rata *N-Gain* model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi sebesar 75 dengan ketuntasan hasil belajar sebesar 96,5%. Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* model pembelajaran konvensional sebesar 54 dengan ketuntasan hasil belajar sebesar 86,2%. Grafik histogram rekapitulasi nilai *N-Gain* dan ketuntasan hasil belajar subtema Manusia dan Lingkungan dapat dilihat pada gambar 4.5.



**Gambar 4.5 Grafik Histogram Rekapitulasi Nilai *N-Gain* dan Ketuntasan Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku**

Berdasarkan nilai *N-Gain* dan ketuntasan hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada gambar 4.5 menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video

Cerita Fiksi memiliki tingkat efektifitas tertinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi merupakan model pembelajaran yang lebih berpengaruh dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini diawali dengan melakukan pra penelitian terlebih dahulu ke Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor, yang dilanjutkan dengan melakukan uji coba instrumen soal diperoleh 23 butir soal yang valid. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa skor rata-rata *N-Gain* hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku antara kedua kelas penelitian. Hasil skor rata-rata *N-Gain* diperoleh pengaruh yang signifikan baik antara kelompok kelas eksperimen dengan menerapkan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi dan kelompok kelas kontrol dengan menerapkan model Konvensional. Berdasarkan nilai rata-rata kelompok kelas eksperimen yaitu 75 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata skor *N-Gain* kelompok kelas kontrol yaitu 54. Setelah dilakukan uji t nilai rata-rata *N-Gain* kedua kelompok tersebut yaitu kelompok kelas eksperimen dan

kelompok kelas kontrol didapatkan  $t_{hitung} (5,89887) > t_{tabel} (2,00324)$ , dan dilakukan pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Data hasil pengujian homogenitas terhadap *N-Gain* hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku diperoleh  $F_{hitung} = 1,16$  dan  $F_{tabel} = 1,85$  pada taraf signifikan sebesar  $\alpha = 0,05$ . Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  sehingga dapat dikatakan distribusi varians berasal dari kelompok yang homogen.

Hasil penelitian pada ketuntasan hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi paling berpengaruh dengan ketuntasan hasil belajar 96,5% sedangkan penerapan model pembelajaran konvensional dengan ketuntasan hasil belajar 86,2%.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa proses pembelajaran akan lebih baik dan efektif jika menggunakan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi dibandingkan model pembelajaran konvensional. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Alfianiawati, dkk (2019) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 29 Dadok Tunggal Hitam melalui model *Problem Based Learning* lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran konvensional karena dengan penerapan model *Problem Based Learning* peserta didik memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi daripada dengan penerapan model pembelajaran

konvensional, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah pemberian perlakuan dan hipotesis diterima.

Hal tersebut juga terjadi karena model *Problem Based Learning* menurut Mastika Yasa (2019, p. 72) model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah. Prosesnya dimulai dengan identifikasi dan analisis masalah, sehingga menghasilkan solusi.

Selain itu, model *problem based learning* memiliki beberapa kelebihan seperti yang dijelaskan oleh Kurniasih & Sani (2016, p. 49), model *problem based learning* memiliki kelebihan yakni mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif peserta didik, mendorong peserta didik untuk berinisiatif dan belajar mandiri, model PBL diterapkan dengan pembelajaran bermakna, model pembelajaran PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, mengembangkan keaktifan belajar dan motivasi belajar intrinsik peserta didik, serta sekaligus mengembangkan hubungan interpersonal saat kerja kelompok. Di samping kelebihan model *Problem Based Learning* terdapat pula kelemahan, sebagaimana diungkapkan oleh Yulianti (2019, p. 402) kekurangan dari model *Problem Based Learning* (PBL) adalah peserta didik takut untuk mencoba lagi ketika kurang tertarik atau tidak yakin, PBL membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan dan peserta didik memiliki sedikit motivasi untuk belajar karena tidak mengerti mengapa masalah tersebut diselesaikan.

Hal tersebut juga terjadi karena media video pembelajaran menurut Melinda, dkk (2017, p. 160) media video pembelajaran merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat menampilkan benda bergerak dengan bunyi yang sesuai. Video memberikan informasi, menjelaskan proses, menjelaskan konsep yang kompleks, mempelajari keterampilan, dapat menambah atau mengurangi waktu, dan memengaruhi sikap.

Selain itu, media video pembelajaran memiliki kelebihan seperti yang dijelaskan menurut menurut Yuanta (2019, p. 95) kelebihan media video pembelajaran antara lain kemampuan untuk mengulang dan menjeda video selama pemutaran. Hal ini memungkinkan guru untuk mengajak peserta didik berbicara tentang konten, materi, dan pesan dari video yang mereka tonton. Komunikasi tidak hanya satu arah, guru juga bisa meminta peserta didik untuk bertanya tentang video yang mereka tonton. Sedangkan disamping kelebihan media video pembelajaran terdapat pula kelemahan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Sementara itu, menurut Novita, dkk (2019, p. 67) Novita, dkk (2019, p. 67) kekurangan media video pembelajaran ini adalah kurangnya proyektor di sekolah, biaya produksi media, dan keterbatasan alat yang digunakan.

Terlebih dari kelebihan dan kelemahan penerapan model *Problem Based Learning* dan media video tetap memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh Ayu Risa Fratika Dewi, Ketut Adnyana Putra dan IG.A. Agung Sri Asri (2017) Program Studi PGSD

Universitas Pendidikan Ganesha dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV”, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual dan siswa yang mengikuti dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD di Gugus VII Kecamatan Kuta Selatan. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu atau eksperimen quasi dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD di gugus VII Kecamatan Kuta Selatan tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 174 peserta didik. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *random sampling* yakni peserta didik kelas IV SD No.5 Pecatu sebagai kelas eksperimen sebanyak 36 peserta didik dan kelas IV SD No.4 Pecatu sebagai kelas kontrol sebanyak 34 peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes, jenis bentuk pilihan ganda. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar dikelas IV sd No.4 dan SD No.5 Pecatus. Hal ini ditunjukkan dengan analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh  $t_{hitung} 6,28 > t_{tabel} = 2,00$  pada taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara peserta didik yang

menerapkan model *problem based learning* berbantuan media audiovisualapkan model konvensional. Dan dilihat rerata dan kelompok eksperimen  $\bar{X} = 79,12 > \bar{X} = 63,81$  pada kelompok kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV di Gugus VII Kecamatan Kuta Selatan.

Hal ini diperkuat penelitian yang dilakukan oleh Istikomatin Napsiah, Muncarno Muncarno, Ujang Efendi (2021) mahasiswa PGSD Universitas Lampung pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen quasi dan populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung yang berjumlah 48 peserta didik. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yakni peserta didik kelas IV-A sebagai kelas eksperimen sebanyak 24 peserta didik dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol sebanyak 24 peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning*

berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung. Hal ini ditunjukkan dengan analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh  $t_{hitung} 12,116 > t_{tabel} = 2,05$  pada taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara peserta didik yang menerapkan model *problem based learning* berbantuan media audiovisual dengan model konvensional. Dan dilihat rerata dan kelompok eksperimen  $\bar{X} = 76,5\% > \bar{X} = 71,8\%$  pada kelompok kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung.

Berdasarkan kedua hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat peningkatan hasil yang berbeda dengan menggunakan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video. Maka dari hasil tersebut dapat menunjang judul penelitian "Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi Terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku."

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi terhadap hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Selain itu, hasil uji t dua arah diperoleh  $t_{hitung} 5,89887$  dengan



dk (derajat kebebasan) = 56 maka diperoleh  $t_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikan ( $\alpha=0,05$ ) sebesar 2,00324. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi karena didapat  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  ( $5,89887 > 2,00324$ ), maka hasil penelitian adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, maka model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dibanding dengan hasil belajar peserta didik melalui model Konvensional. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat memberikan pembuktian bahwa adanya pengaruh dari peningkatan hasil belajar pada setiap kelas bukan karena adanya faktor kebetulan semata, tetapi disebabkan karena adanya faktor perlakuan pada setiap masing-masing kelas yang didukung oleh beberapa faktor penentu seperti kemampuan guru pada saat mengelola kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran yang bervariasi, kesiapan guru pada saat menyampaikan materi, kesesuaian menyampaikan materi berdasarkan karakteristik peserta didik di masing-masing kelas, dan lain sebagainya.

#### **E. Keterbatasan Peneliti**

Penelitian eksperimen quasi ini sudah selesai dilaksanakan sebaik mungkin dengan memerhatikan prosedur pada penelitian ilmiah. Walaupun penelitian ilmiah ini dilaksanakan untuk menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar, tetapi hasil yang mungkin diperoleh tidak luput dari kekurangan yang diakibatkan dari keterbatasan yang ada. Sehingga menimbulkan hasil yang masih kurang sesuai dengan yang diharapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini terjadi keterbatasan selama masa berlangsungnya pelaksanaan penelitian antara lain yaitu:

- a. Peneliti dibatasi hanya pada pembelajaran ke-1 Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, Tema Daerah Tempat Tinggalku.
- b. Kurangnya pemahaman materi ajar sehingga masih kesulitan dalam pengkondisian kelas.
- c. Penelitian hanya dibatasi pada peserta didik kelas IV-A dan IV-B Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 sehingga populasi penelitian terbatas.
- d. Pembelajaran yang dilaksanakan sudah mulai tatap muka, namun ada sebagian peserta didik yang menjadi malas untuk sekolah tatap muka sehingga datang ke sekolah menjadi terlambat.
- e. Peserta didik membawa handphone ke sekolah, sehingga pada saat jam pelajaran peserta didik ada yang memainkan handphonenya.
- f. Peneliti yang mempunyai pengetahuan yang masih terbatas sehingga dapat mempengaruhi penelitian. Akan lebih baik jika peneliti

mempunyai lebih banyak pengetahuan seputar penelitian ini agar mendapatkan hasil penelitian dapat lebih optimal.

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi Terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada peserta didik kelas IV-A dan IV-B Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

Hal tersebut dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain* pada kelompok eksperimen (IV-A) sebesar 75 sedangkan pada kelompok kelas kontrol (IV-B) mendapatkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 54. Selain itu, ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada kelompok eksperimen sebesar 96,5% sedangkan pada kelompok kelas kontrol sebesar 86,2%. Kemudian hasil pengujian hipotesis menyatakan  $t_{hitung} (5,89887) > t_{tabel} (2,00324)$  dengan dk 56 dan taraf signifikansi 0,05 (5%) menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka terdapat beberapa implikasi, diantaranya sebagai berikut:

### 1. Bagi Peserta Didik

Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran dan terciptanya suasana belajar yang efektif dan menyenangkan didalam kelas dengan tujuan agar mendorong peserta didik lebih semangat serta antusias dalam proses pembelajaran pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku Melalui model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi serta mampu memberikan hasil belajar yang lebih baik.

### 2. Bagi Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran yang variatif dan menarik seperti penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi pada proses pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan serta mampu mengoptimalkan keterampilan dan kreatifitas guru dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video ketika mengajar.

### 3. Bagi Sekolah

Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah terutama dalam peningkatan hasil belajar peserta didik agar dapat mencapai KKM yang ditentukan ketika mengikuti pembelajaran pada Subtema Keunikan

Daerah Tempat Tinggalku dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video.

### **C. Saran**

Berdasarkan proses penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 1 Kota Bogor semester genap tahun pelajaran 2021/2022, maka terdapat saran sebagai berikut:

#### **1. Bagi Peserta Didik**

Bagi Peserta Didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi diharapkan peserta didik lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Sehingga peserta didik mampu berperan aktif dan bersemangat dalam melaksanakan proses belajar.

#### **2. Bagi Guru**

Dalam melakukan pembelajaran sebaiknya guru selalu memunculkan inovasi baru seperti pengguna model dan teknik pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan media pembelajaran yang menarik serta bervariasi agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **3. Bagi Sekolah**

Untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran, sekolah dapat menyediakan sarana dan fasilitas pendukung pembelajaran yang lengkap. Selain itu, hendaknya sekolah memberikan pembinaan dan pelatihan bagi para guru agar meningkatkan kualitas kinerja dan profesionalitas guru.

#### 4. Bagi Peneliti

Melalui penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti disarankan agar lebih menguasai model-model pembelajaran lainnya yang ada dalam pembelajaran Kurikulum 2013. Bagi peneliti lain, agar menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model lainnya lebih baik lagi dari pada peneliti sebelumnya untuk meningkatkan keaktifan dan kompetensi kognitif peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfianiawati, T., Desyandri, & Nasrul. (2019). *Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran ISD di Kelas V SD*. *Ejournal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3), 1–10. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/5400/2795>
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugrahaeni, I. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa*. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 69–77. [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/download/6666/4909/&ved=2ahUK EwjHr9-W6IriAhXFgeYKHZolBawQFjACegQIBRAB&usg=AOvVaw0NKehPpgnslr\\_syA3N9Itv&cshid=1557280285653](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/download/6666/4909/&ved=2ahUK EwjHr9-W6IriAhXFgeYKHZolBawQFjACegQIBRAB&usg=AOvVaw0NKehPpgnslr_syA3N9Itv&cshid=1557280285653)
- Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, A. R. F., Putra, I. K. A., & Asri, I. A. A. S. (2017). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV*. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–10.
- Hadi, S. (2017). *Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.
- Handayani, R. H., & Muhammadi, M. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD*. *E-Journal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(5), 78–88.
- Hardianti, & Asri, W. K. (2017). *Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar*. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.



- Hotimah, H. (2020). *Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Juliawan, G. A., Mahadewi, L. P. P., & Rati, N. W. (2017). *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas III*. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–10.
- JUNAIDI. (2020). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis*. *Jurnal Socius*, 9(1), 25. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i1.7767>
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Kustandi, C., Sucipto, B., & Sikumbang, R. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, W. (2017). *Pengaruh Kemampuan Awal Matematika dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal Analisa*, 3(1), 76. <https://doi.org/10.15575/ja.v3i1.1499>
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). *Analisis Kemampuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang*. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mastika Yasa, P. A. E., & Bhoke, W. (2019). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SD*. *Journal of Education Technology*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16184>
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong*. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/download/2383/1435>
- Mulyani, S. (2017). *Penggunaan Media Kartu Flashcard dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII*. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 143–148.

- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran* (S. Lamiran (ed.)). Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Napsiah, I., Muncarno, M., & Efendi, U. (2021). *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung*. *PEDAGOGI: JURNAL PENDIDIKAN DASAR*. 9(1), 61–70.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Journal of Physics: Conference Series*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Prasetyo, T., & Nisa, K. (2018). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Rasa Keingintahuan Siswa*. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 83. <https://doi.org/10.30997/dt.v5i2.1103>
- Rahmadani. (2019). *Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learnig (Pbl)*. *Lantanida Journal*, 7(1), 75. <https://doi.org/10.22373/lj.v7i1.4440>
- Ramlawati, Yunus, S. R., & Insani, A. (2017). *Pengaruh Model PBL (Problem Based Learning) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik*. *Jurnal Sainsmat*, 6(1), 1–14. <http://ojs.unm.ac.id/sainsmat/article/download/6451/3684>
- Rosidah, C. T. (2018). *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar*. *Inventa*, 2(1), 62–71. <https://doi.org/10.36456/inventa.2.1.a1627>
- Sani, R. A. (2018). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). *Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK*. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30.

<https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>

- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (6th ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Ed. 1). Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukiman. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Pedagogia.
- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik Afektif, Kognitif, Dan Psikomotor Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Surya, Y. F. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–53. <https://bit.ly/2MXn3xs>
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Tim Dosen PGSD. (2021). *Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi*.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter*. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yuanta, F. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4366>

# LAMPIRAN

## Lampiran 1



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

Jalan Pakuan Ketak Pos 452, E-mail: [dap@unpak.ac.id](mailto:dap@unpak.ac.id), Telepon (0251) 8375608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN  
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN  
 Nomor: 2037/SK/D.FKIP/VI/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 Menupakan 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
- |                      |                         |
|----------------------|-------------------------|
| Yuli Mulyawati, M.Pd | : Pembimbing Utama      |
| Santa, M.Pd          | : Pembimbing Pendamping |
- Nama : NADHIRA NUR HIDAYATI  
 NPM : 037118019  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 Judul Skripsi : PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA VIDEO CERITA FIKSI TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU
- Kedua** : Kepada yang bersangkutan dibertakukan 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 sepefunya.

Ditetapkan di Bogor  
 Pada tanggal 14 Juli 2022

Dr. Eka Suhardi, M.Si.  
 NIP. 0694 021 205

Tembusan:

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

## Lampiran 2



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 : 4246/WADEK I/FKIP/II/2022

20 Januari 2022

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Margajaya 1 Kota Bogor  
di  
Tempat

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

Nama : NADHIRA NUR  
: HIDAYATI  
NPM : 037118019  
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.

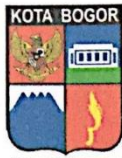
a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.  
NIK 11006025469

## Lampiran 3



PEMERINTAH KOTA BOGOR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SD NEGERI MARGAJAYA 1**  
KECAMATAN BOGOR BARAT

Alamat : Jl. Pemuda No.6 Dramaga Caringin Telp : 0251 – 8625894 Bogor

No : 421.1/013-MAJAS/158/I/2022  
Hal : Perizinan Prapenelitian

Bogor, 25 Januari 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SDN Margajaya 1 Kota Bogor, dengan ini memberikan izin kepada :

Nama : Nadhira Nur Hidayati  
NPM : 037118019  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Universitas : Pakuan  
Semester : 8 (Delapan)

Telah memberikan Izin Prapenelitian di SDN Margajaya 1 Kota Bogor, yang sudah dilakukan pada tanggal 24 Januari 2022.

Demikian surat izin ini kami dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Kepala SD Negeri Margajaya 1



Isti Wahyuni, S.Pd.  
NIP 06410091986102004

## Lampiran 4



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

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

Nomor : 4821/WADEK I/FKIP/V/2022

27 Mei 2022

Perihal : Izin Uji Instrumen

Yth. Kepala Sekolah SDN Margajaya 1 Kota Bogor  
di  
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : NADHIRA NUR HIDAYATI  
NPM : 037118019  
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.



Dekan  
Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.

NIK. 11006025469



## Lampiran 5



PEMERINTAH KOTA BOGOR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SD NEGERI MARGAJAYA 1**  
KECAMATAN BOGOR BARAT

Alamat : Jl. Pemuda No.6 Dramaga Caringin Telp : 0251 – 8625894 Bogor

No : 421.1/045-MAJAS/158/IV/2022  
Hal : Perizinan Uji Instrumen

Bogor, 22 April 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Isti Wahyuni, S.Pd.  
NIP : 196410091986102004  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Margajaya 1

Menerangkan Bahwa :

Nama : Nadhira Nur Hidayati  
NPM : 037118019  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Universitas : Pakuan  
Semester : 8 (Delapan)

Adalah benar bahwa nama tersebut di atas telah diberikan izin untuk melakukan Uji Instrumen di SDN Margajaya 1.

Demikian surat izin ini kami dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Kepala SD Negeri Margajaya 1



Isti Wahyuni, S.Pd.

NIP 196410091986102004

## Lampiran 6



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

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

Nomor : 4783/WADEK I/FKIP/V/2022

21 Mei 2022

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Margajaya 1 Kota Bogor  
di  
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : NADHIRA NUR HIDAYATI  
NPM : 037118019  
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 23 Mei s.d. 4 Juni 2022 mengenai:  
**PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING  
BERBANTUAN MEDIA VIDEO CERITA FIKSI TERHADAP HASIL BELAJAR  
SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU**

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 7



PEMERINTAH KOTA BOGOR  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI MARGAJAYA 1  
KECAMATAN BOGOR BARAT

Alamat : Jl. Pemuda No.6 Dramaga Caringin Telp : 0251 – 8625894 Bogor

No : 421.1/074-MAJAS/158/VI/2022

Bogor, 6 Juni 2022

Hal : Perizinan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SDN Margajaya 1 Kota Bogor, dengan ini memberikan izin kepada :

Nama : Nadhira Nur Hidayati  
NPM : 037118019  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Universitas : Pakuan  
Semester : 8 (Delapan)

Telah memberikan Izin Penelitian di SDN Margajaya 1 Kota Bogor, yang sudah dilakukan pada tanggal 23 Mei s.d. 4 Juni 2022 mengenai PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA VIDEO CERITA FIKSI TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU.

Demikian surat izin ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Kepala SD Negeri Margajaya 1



Isti Wahyuni, S.Pd.

NIP. 96410091986102004

## Lampiran 8

## FORMAT PRAPENELITIAN/LEMBAR OBSERVASI

(Data Hasil Prapenelitian Skripsi PGSD)

## A. Data Sekolah

1. Identitas Sekolah			
1	Nama Sekolah	:	SD NEGERI MARGAJAYA 1
2	NPSN	:	20220439
3	Jenjang Pendidikan	:	SD
4	Status Sekolah	:	Negeri
5	Alamat Sekolah	:	Jl.pemuda No. 6
	RT / RW	:	1 / 6
	Kode Pos	:	16116
	Kelurahan	:	Margajaya
	Kecamatan	:	Kec. Kota Bogor Barat
	Kabupaten/Kota	:	Kota Bogor
	Provinsi	:	Prov. Jawa Barat
	Negara	:	Indonesia
6	Posisi Geografis	:	-6,5728 Lintang
			106,7405 Bujur
7	Visi	:	Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, Unggul dalam IPTEK, mandiri, dan memiliki kecakapan hidup.
8	Misi	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membentuk generasi yang bertaqwa, jujur, hormat dan santun pada orangtua dan guru</li> <li>2. Menjalin tali silaturahmi antara peserta didik, guru, kepala sekolah dan masyarakat sekitar dalam bentuk pembiasaan Religius.</li> <li>3. Membudayakan sikap Senyum, Sapa, Salam, Sopan, dan Santun (5S) di lingkungan sekolah dan masyarakat.</li> <li>4. Meningkatkan mutu proses belajar mengajar antar guru dengan peserta didik untuk mewujudkan peningkatan kualitas tamatan agar tercipta sikap</li> </ol>

			<p>kritis,kreatif,komunikatif dan kolaboratif.</p> <p>5. Menciptakan sadar belajar dengan meningkatkan mutu proses belajar mengajar melalui pemanfaatan IT</p> <p>6. Membina dan minat dan bakat untuk meraih prestasi, baik akademik maupun non akademik.</p> <p>7. Meningkatkan prestasi kerja yang dilandasi dengan semangat kekeluargaan dan disiplin waktu dan mandiri.</p> <p>8. Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, rindang, indah, dan nyaman serta sehat, harmoni, aman dan tertib.</p> <p>9. Menumbuh kembangkan pembelajaran secara kontekstual sebagai wujud kecakapan hidup yang berwawasan lingkungan</p> <p>10. Membentuk generasi yang bertaqwa, jujur, hormat dan santun pada orangtua dan guru</p>
--	--	--	---

## 2. Data Pelengkap

7	SK Pendirian Sekolah	:	-
8	Tanggal SK Pendirian	:	1951-01-01
9	Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah
10	SK Izin Operasional	:	-
11	Tgl SK Izin Operasional	:	1951-01-01
12	Kebutuhan Khusus Dilayani	:	
13	Nomor Rekening	:	0095244807001
14	Nama Bank	:	BPD JABAR BANTEN...
15	Cabang KCP/Unit	:	BPD JABAR BANTEN CABANG BOGOR...
16	Rekening Atas Nama	:	BOSSDNMARGAJAYA1BOGOR...
17	MBS	:	Ya
18	Memungut Iuran	:	Tidak
19	Nominal/siswa	:	0
20	Nama Wajib Pajak	:	Bendahara SDN Margajaya 1
21	NPWP	:	003433703404000

## 3. Kontak Sekolah

20	Nomor Telepon	:	02518625894
21	Nomor Fax	:	0
22	Email	:	sdnmargajaya01@gmail.com
23	Website	:	http://sdnmargajaya1.mysch.id/

## 4. Data Periodik

24	Waktu Penyelenggaraan	:	Double Shift/6 hari
25	Bersedia Menerima Bos?	:	Ya
26	Sertifikasi ISO	:	Belum Bersertifikat
27	Sumber Listrik	:	PLN
28	Daya Listrik (watt)	:	0
29	Akses Internet	:	Lainnya (Serat Optik)
30	Akses Internet Alternatif	:	Telkomsel Flash

### 5. Sanitasi

<b>Sustainable Development Goals (SDG)</b>			
31	Sumber air	:	Ledeng/PAM
32	Sumber air minum	:	Disediakan oleh sekolah
33	Kecukupan air bersih	:	Cukup sepanjang waktu
34	Sekolah menyediakan jamban yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung untuk digunakan oleh siswa berkebutuhan khusus	:	Tidak
35	Tipe jamban	:	Leher angsa (toilet duduk/jongkok)
36	Sekolah menyediakan pembalut cadangan	:	Tidak ada
37	Jumlah hari dalam seminggu siswa mengikuti kegiatan cuci tangan berkelompok	:	5 hari
38	Jumlah tempat cuci tangan	:	10
39	Jumlah tempat cuci tangan rusak	:	0
40	Apakah sabun dan air mengalir pada tempat cuci tangan	:	Ya
41	Sekolah memiliki saluran pembuangan air limbah dari jamban	:	Ada saluran pembuangan air limbah ketangki septik atau IPAL
42	Sekolah pernah menguras tangki septik dalam 3 hingga 5 tahun terakhir dengan truk/motor sedot tinja	:	Tidak/Tidak tahu

Stratifikasi UKS				
43	Sekolah memiliki selokan untuk menghindari genangan air	:	Ya	
44	Sekolah menyediakan tempat sampah di setiap ruang kelas (Sesuai permendikbud tentang standar sarpras)	:	Ya	
45	Sekolah menyediakan tempat sampah tertutup di setiap unit jamban perempuan	:	Ya	
46	Sekolah menyediakan cermin di setiap unit jamban perempuan	:	Tidak	
47	Sekolah memiliki tempat pembuangan sampah sementara (TPS) yang tertutup	:	Tidak	
48	Sampah dari tempat pembuangan sampah sementara diangkut secara rutin	:	Ya	
49	Ada perencanaan dan penganggaran untuk kegiatan pemeliharaan dan perawatan sanitasi sekolah	:	Ya	
50	Ada kegiatan rutin untuk melibatkan siswa untuk memelihara dan merawat fasilitas sanitasi di sekolah	:	Ya	
51	Ada kemitraan dengan pihak luar untuk sanitasi sekolah	:	✓ Ada, dengan pemerintah daerah	
		:	Ada, dengan perusahaan swasta	
		:	✓ Ada, dengan puskesmas	
		:	Ada, dengan lembaga non-pemerintah	
52	Jumlah jamban dapat digunakan	:	Jamban laki-laki	Jamban perempuan

					2		
53	Jumlah jamban tidak dapat digunakan	:	Jamban laki-laki	Jamban perempuan			
			0	0			
<b>Sekolah memiliki kegiatan dan media komunikasi, informasi dan edukasi(KIE) tentang sanitasi sekolah</b>							
	Variabel	Kegiatan dan Media Komunikasi, Informasi dan Edukasi (KIE)					
		Guru	Kelas	Toilet	Selasar	UKS	Kantin
53	Cuci tangan pakai sabun	✓	✓	✓	✓	✓	✓
54	Kebersihan dan kesehatan	✓				✓	
55	Pemeliharaan dan perawatan toilet	✓	✓			✓	
56	Keamanan pangan	✓	✓			✓	✓
57	Ayo minum air	✓	✓		✓	✓	✓



**B. Data Sarana dan Prasarana Sekolah**

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Letak	Kepemilikan	Spesifikasi
1	Meja Siswa	Ruang Kelas 1 B , 2 B, 3 B	Milik	Baik
2	Kursi Siswa	Ruang Kelas 1 B , 2 B, 3 B	Milik	Baik
3	Meja Guru	Ruang Kelas 1 B , 2 B, 3 B	Milik	Baik
4	Kursi Guru	Ruang Kelas 1 B , 2 B, 3 B	Milik	Baik
5	Papan Tulis	Ruang Kelas 1 B , 2 B, 3 B	Milik	Rusak Ringan
6	Lemari	Ruang Kelas 1 B , 2 B, 3 B	Milik	Baik
7	Tempat Sampah	Ruang Kelas 1 B , 2 B, 3 B	Milik	Baik
8	Alat Peraga	Ruang Kelas 1 B , 2 B, 3 B	Milik	Rusak sedang
9	Soket Listrik/ Kotak Kontak	Ruang Kelas 1 B , 2 B, 3 B	Milik	Baik
10	Lemari	Ruang Gudang	Milik	Rusak
11	Rak	Ruang Gudang	Milik	Sedang
12	Lemari/Rak	Ruang Gudang	Milik	sedang
13	Meja Siswa	Ruang Kelas 6 B, 4 A	Milik	Sedang
14	Kursi Siswa	Ruang Kelas 6 B, 4 A	Milik	Sedang
15	Meja Guru	Ruang Kelas 6 B, 4 A	Milik	Baik
16	Kursi Guru	Ruang Kelas 6 B, 4 A	Milik	Baik
17	Papan Tulis	Ruang Kelas 6 B, 4 A	Milik	Sedang
18	Lemari	Ruang Kelas 6 B, 4 A	Milik	Baik
19	Tempat Sampah	Ruang Kelas 6 B, 4 A	Milik	Baik
20	Jam Dinding	Ruang Kelas 6 B, 4 A	Milik	Baik
21	Alat Peraga	Ruang Kelas 6 B, 4 A	Milik	Sedang
22	Soket Listrik	Ruang Kelas 6 B, 4 A	Milik	Baik
23	Soket Listrik/ Kotak Kontak	Ruang Kelas 6 B, 4 A	Milik	Baik
24	Tempat Sampah	Kamar Mandi WC Guru Laki-laki	Milik	Baik
25	Kloset Jongkok	Kamar Mandi WC Guru Laki-laki	Milik	Baik

26	Tempat Air (Bak)	Kamar Mandi WC Guru Laki-laki	Milik	Baik
27	Gayung	Kamar Mandi WC Guru Laki-laki	Milik	Baik
28	Gantungan Pakaian	Kamar Mandi WC Guru Laki-laki	Milik	Baik
29	Gayung Air	Kamar Mandi WC Guru Laki-laki	Milik	Baik
30	Tempat Air	Kamar Mandi WC Guru Laki-laki	Milik	Baik
31	Lemari	Mushola	Milik	Baik
32	Jam Dinding	Mushola	Milik	Baik
33	Perlengkapan Ibadah	Mushola	Milik	Baik
34	Tempat Sampah	Kamar mandi/WC siswa	Milik	Baik
35	Kloset Jongkok	Kamar mandi/WC siswa	Milik	Baik
36	Gayung	Kamar mandi/WC siswa	Milik	Baik
37	Gantungan Pakaian	Kamar mandi/WC siswa	Milik	Baik
38	Tempat Air	Kamar mandi/WC siswa	Milik	Baik
39	Meja Siswa	Ruang Kelas 5 A	Milik	baik
40	Kursi Siswa	Ruang Kelas 5 A	Milik	baik
41	Meja Guru	Ruang Kelas 5 A	Milik	Baik
42	Kursi Guru	Ruang Kelas 5 A	Milik	Baik
43	Papan Tulis	Ruang Kelas 5 A	Milik	Baik
44	Lemari	Ruang Kelas 5 A	Milik	Baik
45	Tempat Sampah	Ruang Kelas 5 A	Milik	Baik
46	Jam Dinding	Ruang Kelas 5 A	Milik	Baik
47	Simbol Kenegaraan	Ruang Kelas 5 A	Milik	baik
48	Soket Listrik	Ruang Kelas 5 A	Milik	Baik
49	Meja Siswa	Ruang Kelas 6 A, 4 C	Milik	Baik
50	Kursi Siswa	Ruang Kelas 6 A, 4 C	Milik	Baik
51	Meja Guru	Ruang Kelas 6 A, 4 C	Milik	Baik
52	Kursi Guru	Ruang Kelas 6 A, 4 C	Milik	Baik
53	Papan Tulis	Ruang Kelas 6 A, 4 C	Milik	Baik
54	Lemari	Ruang Kelas 6 A, 4 C	Milik	Rusak Ringan
55	Tempat	Ruang Kelas 6 A, 4 C	Milik	Baik

	Sampah			
56	Jam Dinding	Ruang Kelas 6 A, 4 C	Milik	Baik
57	Alat Peraga	Ruang Kelas 6 A, 4 C	Milik	Sedang
58	Soket Listrik	Ruang Kelas 6 A, 4 C	Milik	Baik
59	Tempat Sampah	Kamar Mandi/WC guru perempuan	Milik	Baik
60	Kloset Jongkok	Kamar Mandi/WC guru perempuan	Milik	Baik
61	Tempat Air (Bak)	Kamar Mandi/WC guru perempuan	Milik	Rusak Ringan
62	Gayung	Kamar Mandi/WC guru perempuan	Milik	Baik
63	Gantungan Pakaian	Kamar Mandi/WC guru perempuan	Milik	Baik
64	Gayung Air	Kamar Mandi/WC guru perempuan	Milik	Baik
65	Tempat Air	Kamar Mandi/WC guru perempuan	Milik	Baik
66	Tempat Sampah	kamar Mandi /WC Siswa	Milik	Baik
67	Kloset Jongkok	kamar Mandi /WC Siswa	Milik	Baik
68	Tempat Air (Bak)	kamar Mandi /WC Siswa	Milik	Baik
69	Gayung	kamar Mandi /WC Siswa	Milik	Baik
70	Gantungan Pakaian	kamar Mandi /WC Siswa	Milik	Baik
71	Gayung Air	kamar Mandi /WC Siswa	Milik	Baik
72	Tempat Air	kamar Mandi /WC Siswa	Milik	Baik
73	Meja Siswa	Ruang kelas 5 B, 5C	Milik	Baik
74	Kursi Siswa	Ruang kelas 5 B, 5C	Milik	Baik
75	Meja Guru	Ruang kelas 5 B, 5C	Milik	Baik
76	Kursi Guru	Ruang kelas 5 B, 5C	Milik	Baik
77	Papan Tulis	Ruang kelas 5 B, 5C	Milik	Baik
78	Lemari	Ruang kelas 5 B, 5C	Milik	Baik
79	Tempat Sampah	Ruang kelas 5 B, 5C	Milik	Baik
80	Jam Dinding	Ruang kelas 5 B, 5C	Milik	Baik
81	Alat Peraga	Ruang kelas 5 B, 5C	Milik	Rusak Ringan
82	Soket Listrik	Ruang kelas 5 B, 5C	Milik	Baik

83	Meja Siswa	Ruang Kelas 1 C , 2 C, 3 C	Milik	Baik
84	Kursi Siswa	Ruang Kelas 1 C , 2 C, 3 C	Milik	Baik
85	Meja Guru	Ruang Kelas 1 C , 2 C, 3 C	Milik	Baik
86	Kursi Guru	Ruang Kelas 1 C , 2 C, 3 C	Milik	Baik
87	Papan Tulis	Ruang Kelas 1 C , 2 C, 3 C	Milik	Baik
88	Lemari	Ruang Kelas 1 C , 2 C, 3 C	Milik	baik
89	Tempat Sampah	Ruang Kelas 1 C , 2 C, 3 C	Milik	Baik
90	Jam Dinding	Ruang Kelas 1 C , 2 C, 3 C	Milik	Baik
91	Alat Peraga	Ruang Kelas 1 C , 2 C, 3 C	Milik	Rusak Ringan
92	Papan Pajang	Ruang Kelas 1 C , 2 C, 3 C	Milik	Baik
93	Soket Listrik	Ruang Kelas 1 C , 2 C, 3 C	Milik	Baik
94	Soket Listrik/Kotak Kontak	Ruang Kelas 1 C , 2 C, 3 C	Milik	Baik
95	Meja Siswa	Ruang Kelas 6 C , 4 B	Milik	Sedang
96	Kursi Siswa	Ruang Kelas 6 C , 4 B	Milik	Kursi Siswa
97	Meja Guru	Ruang Kelas 6 C , 4 B	Milik	Baik
98	Kursi Guru	Ruang Kelas 6 C , 4 B	Milik	Bsik
99	Papan Tulis	Ruang Kelas 6 C , 4 B	Milik	Baik
100	Lemari	Ruang Kelas 6 C , 4 B	Milik	Baik
101	Tempat Sampah	Ruang Kelas 6 C , 4 B	Milik	Baik
102	Jam Dinding	Ruang Kelas 6 C , 4 B	Milik	Baik
103	Alat Peraga	Ruang Kelas 6 C , 4 B	Milik	Baik
104	Soket Listrik	Ruang Kelas 6 C , 4 B	Milik	Baik

106	Lemari	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Rusak Ringan
107	Komputer	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
108	Tempat Sampah	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
109	Jam Dinding	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
110	Rak Buku	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
111	Kursi Pimpinan	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
112	Meja Pimpinan	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
113	Kursi dan Meja Tamu	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
114	Simbol Kenegaraan	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
115	Filling Cabinet	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
116	Tiang Bendera	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
117	Papan Statistik	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
118	Meja Siswa	Ruang Kelas 1 A , 2 A, 3 A	Milik	Baik
119	Kursi Siswa	Ruang Kelas 1 A , 2 A, 3 A	Milik	Baik
120	Meja Guru	Ruang Kelas 1 A , 2 A, 3 A	Milik	baik
121	Kursi Guru	Ruang Kelas 1 A , 2 A, 3 A	Milik	Baik
122	Papan Tulis	Ruang Kelas 1 A , 2 A, 3 A	Milik	Baik
123	Lemari	Ruang Kelas 1 A , 2 A, 3 A	Milik	Baik
124	Tempat Sampah	Ruang Kelas 1 A , 2 A, 3 A	Milik	Baik
125	Jam Dinding	Ruang Kelas 1 A , 2 A, 3 A	Milik	Baik
126	Alat Peraga	Ruang Kelas 1 A , 2 A, 3 A	Milik	Sedang
127	Soket Listrik	Ruang Kelas 1 A , 2 A, 3 A	Milik	Baik
128	Meja Guru	Ruang Guru	Milik	Baik

129	Kursi Guru	Ruang Guru	Milik	Baik
130	Meja TU	Ruang Guru	Milik	Baik
131	Kursi TU	Ruang Guru	Milik	Baik
132	Lemari	Ruang Guru	Milik	Rusak Ringan
133	Komputer TU	Ruang Guru	Milik	Baik
134	Printer TU	Ruang Guru	Milik	Baik
135	Tempat Sampah	Ruang Guru	Milik	Baik
136	Tempat cuci tangan	Ruang Guru	Milik	Baik
137	Jam Dinding	Ruang Guru	Milik	Baik
138	Kursi Kerja	Ruang Guru	Milik	Baik
139	Meja Kerja / sirkulasi	Ruang Guru	Milik	Baik
140	Papan pengumuman	Ruang Guru	Milik	Baik
141	Kursi dan Meja Tamu	Ruang Guru	Milik	
142	Filling Cabinet	Ruang Guru	Milik	Sedang
143	Penanda Waktu (Bell Sekolah)	Ruang Guru	Milik	Baik
144	Perlengkapan Ibadah	Ruang Guru	Milik	Baik
145	Perlengkapan P3K	Ruang Guru	Milik	Baik
146	Sound system	Ruang Guru	Milik	Baik
147	Laptop	Ruang Guru	Milik	Baik
148	Papan Statistik	Ruang Guru	Milik	Baik

### C. Data Tenaga Kependidikan

No	Nama	JK	NIP	Status Kepegawaian	Jenis PTK
1	Apipah Fauziah	P	197509102000032002	PNS Depag	Guru Mapel
2	Dadang Djunaedi	L	196306251983051003	PNS	Guru Kelas
3	Dedeh Sa'diah	P	196207251986102002	PNS	Guru Mapel
4	Desy Arintawati	P	198112042014072002	PNS	Guru Kelas
5	Dini Indriani	P	198911032014012001	PNS	Guru Kelas
	Sunardi				
6	Eva Noviana Anggraeni	P		Guru Honor Sekolah	Guru Kelas

7	Fadilla Yunizati, S.Pd.	P		Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
8	Farida Rosada	P	196211161988112001	PNS	Guru Kelas
9	Henny, S.PD	P	196201271982012002	PNS	Kepala Sekolah
10	Isa Barhatin	L	196407041990031009	PNS	Penjaga Sekolah
11	Lia Meiliana	P		Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
12	Mulyadi	L	197005042006041002	PNS	Guru Kelas
13	Mulyani	P	197312052008012007	PNS	Guru Kelas
14	Nia Melania	P		Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
15	Novia Hasani	P		Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
16	Parmiyatun	P	196810052007012011	PNS	Guru Kelas
17	Priantin Sulastri	P	197209151999032006	PNS	Guru Kelas
18	Rita Ningsih	P	196807022007012010	PNS	Guru Kelas
19	Rusmiyati	P	197110062008122002	PNS	Guru Kelas
20	Sani Sari Fujiani	P	199009292014012001	PNS	Guru Kelas
21	Sujono	L		Tenaga Honor Sekolah	Tenaga Administrasi Sekolah
22	Titin Hartini,s.pd.sd	P	196503181994032001	PNS	Guru Kelas
23	Tresna Andayana	L	196809202002121003	PNS	Guru Kelas

#### D. Data Peserta Didik dan Rombel Belajar

Tingkat Pendidikan	L	P	Total
Tingkat 2	52	38	90
Tingkat 5	46	50	96
Tingkat 4	57	36	93
Tingkat 6	42	48	90
Tingkat 1	39	43	82
Tingkat 3	46	44	90
Total	282	259	541

No	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		
			L	P	Total
1	1A	1	12	14	26
2	1 B	1	13	13	26
3	1 C	1	14	16	30
4	2 A	2	17	13	30
5	2 B	2	18	12	30
6	2 C	2	17	13	30
7	3 A	3	17	13	30
8	3 B	3	14	16	30
9	3 C	3	15	15	30
10	4 A	4	14	11	29
11	4 B	4	12	17	29
12	4 C	4	19	13	32
13	5 A	5	14	17	31
14	5 B	5	16	17	33
15	5 C	5	16	16	32
16	6 A	6	15	14	29
17	6 B	6	13	18	31
18	6 C	6	14	16	30

Kepala SD Negeri Margajaya 1



Isti Wahyuni, S.Pd.

NIP. 96410091986102004



**Lampiran 9****Instrumen Tes Penilaian Hasil Belajar Uji Coba**

Nama :

No. Absen :

**Pilihlah salah satu jawaban yang benar di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d dilembar jawaban yang telah disediakan!**

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 1-5!

**Terjadinya Selat Bali**

Manik Angkeran adalah putra Sidhimantra, seorang Brahmana. Manik Angkeran dan ayahnya tinggal di Kerajaan Daha, Bali saat Pulau Bali belum terpisah dengan Pulau Jawa. Manik Angkeran suka sekali menghambur-hamburkan harta orang tuanya.

Berulang kali Sidhimantra menasihati anaknya. Namun, Manik Angkeran tidak mau mendengarkan nasihat ayahnya. Harta orang tuanya pun dihabiskan. Bahkan, dia berani berutang kepada orang lain. Pada akhirnya Manik dikejar-kejar penagih utang. Sidhimantra tidak tega. Hartanya sudah habis, tapi Sidhimantra tidak mau anaknya celaka.

1. Cerita rakyat yang berjudul "Terjadinya Selat Bali" merupakan salah satu cerita fiksi, yaitu ...
  - a. Mite
  - b. Fabel
  - c. Legenda
  - d. Sage
  
2. Tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita berjudul "Terjadinya Selat Bali" yaitu ...
  - a. Naga Besukih dan Manik Angkeran
  - b. Naga Besukih dan Sidhimantra
  - c. Manik Angkeran dan Sidhimantra
  - d. Manik Angkeran dan Ki Sapa Wira

3. Tokoh antagonis yang terdapat dalam cerita berjudul "Terjadinya Selat Bali" yaitu ...
  - a. Manik Angkeran
  - b. Naga Besukih
  - c. Sidhimantra
  - d. Ki Sapa Wira
  
4. Tokoh protagonis yang terdapat dalam cerita berjudul "Terjadinya Selat Bali" yaitu ...
  - a. Manik Angkeran
  - b. Naga Besukih
  - c. Sidhimantra
  - d. Ki Sapa Wira
  
5. Latar tempat yang tepat pada cerita tersebut adalah ...
  - a. Kerajaan daha
  - b. Kerajaan kutai
  - c. Kerajaan demak
  - d. Kerajaan daya
  
6. Bacalah cerita berikut ini!

Tegar tidak kuasa menahan tangisnya ketika menuturkan kondisi keluarganya. Ia sengaja keluar dari sekolah. Ia tidak memiliki biaya untuk sekolah. Ia harus membiayai dirinya dan sang ibu. Keinginan Tegar sebenarnya tidak berlebihan. Pengamen cilik yang biasa mangkal di perempatan jalan itu hanya ingin sekolah. Cerita di atas memiliki tema ...

  - a. keikhlasan seorang anak
  - b. kejujuran seorang anak
  - c. kesedihan seorang anak
  - d. ketulusan hati seorang anak
  
7. Cermati kutipan berikut!

Kami adalah geng yang selalu bersama, susah atau senang. Duka atau tangis. Apapun kami lakukan bersama. Banyak hal yang nyaris tidak pernah kami lakukan tanpa bersama. Karena kami adalah kelompok paling ngetop dan menghebohkan di sekolah kami. Tak kalah dari geng apapun. Karena kami punya motto biar kecil tapi cabe rawit. Biar masih SMP tapi kelakuan SMU hehe. Amanat yang terkandung dalam penggalan cerita fiksi di atas adalah ...

  - a. Hendaknya kita selalu setia kawan
  - b. Hendaknya kita selalu berkelompok
  - c. Hendaknya kita selalumempunyai motto
  - d. Hendaknya kita punya kelakuan yang lebih maju

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 8-11!

Malam itu, Sangkuriang bertapa. Dengan kesaktiannya, ia mengarahkan para pengawal untuk membantu menyelesaikan pekerjaannya. Dayang Sumbi diam-diam mengintip pekerjaan tersebut. Begitu pekerjaan itu hampir selesai, Dayang Sumbi memerintahkan pasukannya untuk menggelar kain sutra merah di sebelah timur kota. Ketika menyaksikan warna memerah di timur kota, Sangkuriang mengira bahwa hari sudah menjelang pagi. Ia pun menghentikan pekerjaannya. Ia sangat marah karena tidak dapat memenuhi syarat yang diminta Dayang Sumbi. Dengan kesaktiannya, Sangkuriang menjebol bendungan yang dibuatnya. Terjadilah banjir besar yang melanda seluruh kota. Ia pun kemudian menendang sampan besar yang dibuatnya. Sampan itu melayang dan jatuh menjadi sebuah gunung yang diberi nama "Tangkuban Perahu."

8. Berdasarkan cerita di atas, jenis teks tersebut adalah jenis fiksi ...
  - a. Mite
  - b. Fabel
  - c. Sage
  - d. Legenda
  
9. Tokoh pada cerita tersebut adalah ...
  - a. Sangkuring dan Dayang Sumbi
  - b. Bawang Merah dan Bawang Putih
  - c. Kabayan dan Nyi Iteung
  - d. Maling Kundang dan Emak
  
10. Cerita Sangkuriang merupakan cerita lagenda yang melatar belakangi terbentuknya ...
  - a. Bendungan
  - b. Banjir besar
  - c. Sampan
  - d. Gunung Tangkuban Perahu
  
11. Latar yang menunjukkan cerita di atas adalah ...
  - a. Bandung kota
  - b. Timur kota
  - c. Jakarta
  - d. Bali

12. Cermati kutipan berikut!

Pada saat berangkat ke sekolah, Sandi melihat temannya yang sedang bersepeda terjatuh. Pelan-pelan Sandi menghampiri anak tersebut dan membantunya berdiri.

Watak yang sesuai dengan tokoh Sandi adalah ...

- a. Rajin
- b. Pemarah
- c. Malas
- d. Suka menolong

Bacalah teks berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 13 dan 14!

Alkisah, ada dua pengelana yang sedang melintasi gurun pasir. Kedua pengelana itu memiliki sifat yang berbeda. Lihatlah setiap kali berhenti. Kohar tidak langsung membuka bekal makanannya. Ia menunggu sampai Abdullah menawarinya makan dan minum. Senyum terkembang di bibir Kohar karena mendapat makanan dan air gratis. Jadi, bekal air dan makanan Kohar masih utuh. Begitulah selama beberapa hari, Kohar makan dari bekal rekan seperjalanannya.

13. Tokoh utama pada cerita tersebut adalah ...

- a. Kohar
- b. Penduduk gurun pasir
- c. Abdullah
- d. Kedua pengelana

14. Sifat kedua pengelana pada cerita tersebut adalah ...

- a. Kohar dan Abdullah memiliki sifat pelit
- b. Kohar memiliki sifat baik, Abdullah memiliki sifat pelit
- c. Kohar dan Abdullah memiliki sifat baik
- d. Abdullah memiliki sifat baik, Kohar memiliki sifat pelit

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 15-17!

Di sebuah desa terdapat sebidang sawah. Sawah tersebut dihuni oleh keluarga tikus dan keluarga cacing. anak tikus bernama Tiko, sedangkan anak cacing bernama Ciko. Kedua keluarga tersebut hidup berdampingan, Tiko dan Ciko pun berteman baik. Pada suatu hari, Tiko dan Ciko bermain bersama mengelilingi sawah tersebut. Saat mengelilingi sawah, Ciko sering kali tertinggal oleh Tiko. "Tiko, tunggu aku, Kamu jangan berlari terlalu cepat!" ujar Ciko memanggil Tiko. Tiko yang sudah berada jauh di depan pun berlari kembali ke arah Ciko. "Maaf, Ciko. Aku terlalu bersemangat. Bagaimana kalau kamu naik ke atas punggungku? Kamu pasti suka," ajak Tiko kepada Ciko. Ciko pun menyetujui ajakan Tiko. Ciko sangat senang berada di atas punggung Tiko. "Kamu benar,

Tiko! Berada diatas sini memang lebih seru. aku dapat melihat sekitar dengan lebih jelas. Terima kasih ya, Tiko,” Ciko terima kepada Tiko.

15. Cerita di atas merupakan jenis cerita fiksi ...
- Legenda
  - Saga
  - Fabel
  - Mite
16. Amanat yang disampaikan oleh cerita diatas adalah ...
- Ciko dan Tiko berteman baik
  - Ciko menggendong Tiko
  - Ciko telah membantu Tiko supaya dapat melihat sekitarnya dengan cara menggendongnya
  - Ciko dan Tiko bersahabat serta saling menolong
17. Watak tokoh dalam cerita fiksi di atas adalah ...
- Penyayang
  - Pemarah
  - Tidak peduli
  - Suka berbohong
18. Perhatikan kutipan di bawah ini !
- Si Lancang sudah mulai bosan dengan kehidupan yang serba kekurangan. Ia mengeluh. Tampak putus asa. Berkali-kali ibunya memberi nasihat kepada si Lancang agar anaknya tekun bekerja. "Sabarlah, Nak! Janganlah kamu terus-terusan mengeluh! Kita memang harus bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Jangan putus asa dan jangan menyerah." Begitu ibu si Lancang menasihati anak semata wayangnya itu. Dikutip dari "Si Lancang" dalam Kumpulan Cerita Rakyat, Citra Aji Parama, 2007)
- Berikut ini merupakan sifat si Lancang, kecuali ...
- Suka mengeluh
  - Tekun bekerja
  - Mudah putus asa
  - Tidak sabar
19. Perhatikan kutipan di bawah ini !
- Aku tidak bermaksud menyakitinya. Apa yang sudah dilakukannya sungguh keterlaluan. Aku hanya ingin memberi pelajaran agar ia tidak terus mengganguku.
- Sifat tokoh "Aku" dalam kutipan cerita tersebut adalah ...
- Pemberani
  - Usil
  - Sombong

d. Tegas

20. Perhatikan kutipan di bawah ini !

Suasana kelas siang itu sangat gaduh. Seorang anak ketahuan mencuri uang temannya. "Ada apa ini?" kata guru mereka dengan nada tinggi. "Ada maling bu" kata Dito kepada gurunya.

Latar atau tempat kejadian pada penggalan cerita tersebut adalah ...

- a. Di sekolah
- b. Di pasar
- c. Di kantor polisi
- d. Di rumah

21. Pak Darman mobilnya mogok, kemudian Pak Darman meminta bantuan kepada Bagas dan teman-temannya untuk membantu mendorong mobilnya sampai ke bengkel terdekat. Mobil tersebut pun akhirnya bisa berjalan dengan didorong bersama-sama. Peristiwa ini menunjukkan bahwa gaya dapat ...

- a. Benda bergerak menjadi diam
- b. Benda berubah arah
- c. Benda bergerak semakin cepat
- d. Benda diam menjadi bergerak

22. Perhatikan kalimat di bawah ini!

- (1) Sandi menendang bola dengan sangat kuat
- (2) Rino mampu menangkap bola dengan satu tangan
- (3) Bola yang ditendang Adi membentur kaca
- (4) Ali menangkap penghapus yang dilempar Adi

Peristiwa di atas yang menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam adalah nomor ...

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

23. Saat jalan terlihat sepi, Ahmad mengendarai sepeda dengan cepat. Kemudian saat ada keramaian, Ahmad mengendarainya dengan pelan. Peristiwa ini menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda ...

- a. Bergerak dengan lincah
- b. Bergerak dengan hati-hati
- c. Bergerak cepat menjadi diam
- d. Bergerak semakin cepat atau lambat

24. Saat kita naik bus dan melaju kencang dan tiba-tiba direm, maka kita akan terdorong kedepan. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa ...
- Bergerak menjadi kencang
  - Bergerak menjadi diam
  - Diam menjadi bergerak
  - Lambat menjadi diam

25. Perhatikan aktivitas-aktivitas berikut ini!

- Mengangkat ember berisikan air
- Bermain bola basket
- Bermain tarik tambang
- Memijat bel

Aktivitas yang berupa dorongan adalah ...

- 1 dan 3
- 2 dan 3
- 2 dan 4
- 3 dan 4

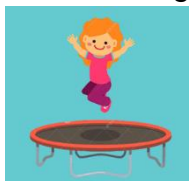
26. Perhatikanlah gambar berikut!



Kecepatan busur panah setelah meninggalkan busur yaitu ...

- Tetap
- Diperlambat
- Dipercepat
- Diam

27. Perhatikan gambar berikut!



Gaya yang berkerja pada peristiwa di atas yaitu ...

- Otot
- Pegas
- Listrik
- Gesek

28. Perhatikan peristiwa berikut ini!

Buah yang jatuh dari pohon pasti ke bawah, pesawat terbang yang jatuh pasti ke bawah, hal ini membuktikan adanya gaya ...

- a. Gaya otot
- b. Gaya magnet
- c. Gaya gravitasi
- d. Gaya listrik

29. Perhatikan peristiwa berikut!

- (1) Kelereng yang menggelinding di lantai miring
- (2) Bola yang menggelinding lambat di tempat berbatu
- (3) Sepeda yang direm akan berhenti
- (4) Buah kelapa yang jatuh dari pohon

Berdasarkan peristiwa di atas contoh kejadian yang bukan menggunakan prinsip gaya gesek adalah pada nomer ...

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

30. Perhatikan kalimat berikut!

- (1) Berat benda
- (2) Bentuk benda
- (3) Luas permukaan benda
- (4) Harga benda

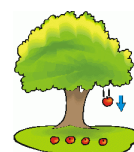
Hal-hal yang mempengaruhi gerak jatuh benda karena gaya gravitasi, kecuali ...

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

31. Budi dan Ani sedang bermain tanah liat, Budi membuat asbak dan Ani membuat vas bunga dari tanah liat yang mereka mainkan. Hal ini dapat membuktikan gaya dapat ...

- a. Mengubah arah benda
- b. Mengubah bentuk benda
- c. Mengubah benda diam menjadi bergerak
- d. Mengubah benda bergerak menjadi diam

32. Perhatikan gambar di bawah ini!





1

2

3

4

Gambar di atas contoh penerapan gaya gesek yang tepat pada nomor ...

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

33. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di samping membuktikan bahwa gaya dapat mempengaruhi ...

- a. Benda bergerak lebih lambat atau cepat
- b. Benda bergerak menjadi diam
- c. Mengubah bentuk benda
- d. Arah gerak suatu benda

34. Perhatikan gambar berikut ini!



Gaya yang bekerja pada gambar seperti di samping berupa ...

- a. Dorongan
- b. Tarikan dan dorongan
- c. Gravitasi
- d. Pegas

35. Perhatikan peristiwa berikut!

- (1) Lomba tarik tambang
- (2) Lomba dorong gerobak
- (3) Menutup pintu dari luar ruangan
- (4) Mendorong meja

Berdasarkan peristiwa di atas, contoh gaya yang berupa tarikan adalah ...


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

36. Dio dan teman-teman sedang bermain bola di lapangan, Dio menjadi seorang kiper. Dio menangkap bola yang ditendang oleh temannya, Dio menggunakan gaya agar ...
- Bentuk benda berubah
  - Benda diam menjadi bergerak
  - Benda bergerak makin cepat
  - Benda bergerak menjadi diam
37. Pak agus mengendarai mobil dengan kecepatan yang cukup tinggi kemudian ia menabrak pohon sehingga mobil itu penyok, selain mempengaruhi gerak benda, gaya juga mengubah ...
- Bentuk benda
  - Jarak benda
  - Isi benda
  - Warna benda

38. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gaya yang berkerja pada peristiwa di samping yaitu ...

- Pegas
  - Gesek
  - Otot
  - Gravitasi
39.  Dani menutup pintu dari dalam ruangan, Dani membutuhkan gaya berupa ...
- Tarikan
  - Dorongan
  - Tolakan
  - Lemparan

40. Perhatikan aktivitas berikut!

- Bermain bulu tangkis
- Bermain bola
- Bermain tanah liat
- Bermain tenis meja

Berdasarkan peristiwa di atas, contoh gaya yang dapat merubah arah benda, kecuali ...

- 1
- 2
- 3

d. 4  
**Lampiran 10**

**Kunci Jawaban**

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



Lampiran 12

UJI RELIABILITAS

UJI RELIABILITAS INSTRUMEN HASIL BELAJAR																									
No	Nama	Nomor Instrumen																				Jumlah	Xt2		
		1	4	7	8	11	13	14	15	16	19	20	22	23	24	25	26	27	29	30	31			32	36
1	Aliof Nugraha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529
2	Aliza F.U	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	21	441
3	Andika Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529
4	Annisa Putri Syalhosa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20	400
5	Chiday Anjolina	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	18	324	
6	Fadlan	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	17	289	
7	Gadia Yudis Putri	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	8	64	
8	Galang Putri Sopdan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	16	256	
9	Hanihah Fauziah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	16	256	
10	Masha P	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	17	289	
11	Miadi Mesa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	484	
12	Muda Zahra Kusita	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	6	36	
13	M. Ammar	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361	
14	M. Dafino	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	9	
15	M. Falloq S	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	12	144	
16	M. Fala K	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	13	169	
17	M. Gibran A	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	15	225	
18	M. Hafida P	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	6	36	
19	M. Kival	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	10	100	
20	M. Yoga Ramadhan	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	13	169	
21	Nandini Oktavia	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	6	36	
22	Naura Azalia	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	16	256	
23	Novan Malik A	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400	
24	Nusky N.P	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3	25	
25	Pudjama Azalia	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361	
26	Rafia Fransya	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324	
27	Ranny Nurcini	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	17	289	
28	Sidi Khodiyah P	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	10	100	
29	Syifara N	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21	441	
30	Zulfan Rafli Ferdiansyah	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	15	225	
	Jumlah	25	22	19	22	25	15	19	20	19	18	26	13	15	16	17	21	15	17	21	19	22	24	445	199025
	Status	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID		
	n	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23		
	Varian Total	33,31608																							
	p	0,833	0,73333	0,63333	0,73333	0,83333	0,5	0,63333	0,66667	0,63333	0,6	0,86667	0,43333	0,5	0,33333	0,56667	0,7	0,5	0,5	0,56667	0,7	0,63333	0,73333	0,8	
	q	0,167	0,26667	0,36667	0,26667	0,16667	0,5	0,36667	0,33333	0,36667	0,4	0,13333	0,56667	0,5	0,46667	0,43333	0,3	0,5	0,5	0,43333	0,3	0,36667	0,26667	0,2	
	pq	0,139111	0,19556	0,23222	0,19556	0,13889	0,25	0,23222	0,22222	0,23222	0,24	0,11556	0,24556	0,25	0,24889	0,24556	0,21	0,25	0,25	0,24556	0,21	0,23222	0,19556	0,16	
	Σpq	4,937																							
	kr20	0,891																							

Lampiran 13

Uji Tingkat Kesukaran

No	Nama	Nomor Instrumen																				Jumlah		
		1	4	7	8	11	13	14	15	16	19	20	22	23	24	25	26	27	29	30	31		32	36
1	Muhammad Annas Shakil	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
2	Muhammad Da'fi Hermawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	21
3	Muhammad Fahrizal R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
4	Muhammad Fathir Alfathan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20
5	Muhammad Harist S	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	18
6	Muhammad Juan S	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	17
7	Muhammad Luthfi Hidayat	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	8
8	Muhammad Naufal A H	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	16
9	Muhammad Rifal	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	16
10	Muhammad Rifal	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	17
11	Muhammaf Rizki P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
12	Muhammad Wildan K.H	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	6
13	Muhammad Zaki	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
14	Muhammad Zidan F R	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
15	Nabila Yasmine S	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	12
16	Nala	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	13
17	Naufal Aftar S	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	15
18	Pandji Rizla	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	6
19	Rabi Zainul F	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	10
20	Rafi Ramadhan	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	13
21	Rahayu N	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	6
22	Rhandi Pratama Sibarani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	16
23	Ringga Saylendra	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20
24	Risna Meliani P	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5
25	Salma Asyifa W	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
26	Satria Ibnu Acham	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
27	Syahla Nur Azzahiro	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	17
28	Styakirah Rahmadhanti	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	10
29	Zidni Eleanor Celesta	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21
30	Zulfian Rafi Ferdiansyah	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	15
Jumlah siswa		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
b		25	22	19	22	25	15	19	20	19	18	26	13	15	16	17	21	15	15	17	21	19	22	24
p		0,8333	0,733333	0,6333	0,7333	0,8333	0,5	0,6333	0,6667	0,6333	0,6	0,8667	0,4333	0,5	0,5333	0,5667	0,7	0,5	0,5	0,5667	0,7	0,6333	0,7333	0,8
Status		MUDAH	MUDAH	SEDANG	MUDAH	MUDAH	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	MUDAH	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	SEDANG	MUDAH	MUDAH



## Lampiran 15

## LAPORAN HASIL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

## A. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SDN Margajaya 1 Kota Bogor
Kelas/Semester	: 5/2
Tahun Pelajaran	: 2021/2022
Nama Guru	: Sani Sari, S.Pd/Fadillah Yunizati, S.Pd
Hari/Tanggal	: 31 April 2022
Pukul	: 10.00-11.00

## B. Variabel Hasil Belajar

## 1. Uji Validitas

Uji Coba	Nomor Soal	Hasil (%)	Jumlah Butir Soal
Valid	1, 4, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 36, 40	58%	23
Invalid	2, 3, 5, 6, 9, 10, 12, 17, 18, 21, 28, 33, 34, 35, 37, 38, 39,	42%	17
Jumlah		100%	40

## 2. Uji Realibitas

Jumlah Soal Valid	Koefisien Reliabilitas	Kriteria
23	0,891	Sangat Tinggi

## 3. Tingkat Kesukaran Butir Soal Valid

Indeks	Indeks Kesukaran	Jumlah	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
$0,00 < p \leq 0,30$	Sukar	0	0%	0
$0,31 < p \leq 0,70$	Sedang	16	70%	7, 13, 14, 15, 16, 19, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32



$0,71 < p \leq 1$	Mudah	7	30%	1, 4, 8, 11, 20, 36, 40
Jumlah		23	100%	23

## 4. Perhitungan Daya Beda

Indeks	Daya Pembeda	Jumlah	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
$0,00 < DP \leq 0,19$	Jelek	0	0%	0
$0,20 < DP \leq 0,39$	Cukup	6	26%	4, 8, 11, 14, 16, 32
$0,40 < DP \leq 0,69$	Baik	17	74%	1, 7, 13, 15, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 36, 40
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik	0	0%	0
Jumlah		23	100%	23

Simpulan = Berdasarkan perhitungan soal yang valid terdapat 23 butir soal sementara soal yang tidak valid terdapat 17 butir soal dan tidak ada soal yang termasuk kategori jelek dan sangat baik, jadi banyak butir yang digunakan untuk penelitian uji coba yaitu 23 butir soal.

Bogor, 16 Mei 2022

Mengetahui

Pembimbing Utama,



Yuli Mulyawati, M.Pd  
NIK. 1.0212009578

Pembimbing Pendamping,



Santa, M.Pd  
NIK. 1.1011047556

Peneliti,



Nadhira Nur Hidayati  
NPM. 037118019

## Lampiran 16

### PERHITUNGAN MANUAL UJI COBA INSTRUMEN

#### 1. Uji Validitas

Diketahui:

$$\Sigma xt = 847$$

$$\Sigma xt^2 = 25303$$

$$N = 30$$

$$R_{\text{tabel}} = 0,361$$

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

##### a. Soal Valid (Butir Soal Nomor 13)

$$p = \frac{15}{30} = 0,5$$

$$q = 1 - p = 1 - 0,5 = 0,5$$

$$B = 15$$

$$\text{No Absen} = 1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 11, 16, 17, 22, 23, 26, 27, 29$$

$$\begin{aligned} \text{Skor total} &= 40 + 35 + 38 + 36 + 31 + 31 + 28 + 36 + 26 + 29 + \\ &30 + 35 + 29 + 29 + 36 = 489 \end{aligned}$$

$$M_p = \frac{489}{15} = 32,6$$

$$M_t = \frac{\Sigma xt}{N} = \frac{847}{30} = 28,2$$

$$\begin{aligned} \text{St} &= \sqrt{\frac{\Sigma xt^2}{N} - \left(\frac{\Sigma xt}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{25303}{30} - \left(\frac{847}{30}\right)^2} \\ &= \sqrt{843,4 - (28,2)^2} \\ &= \sqrt{843,4 - 795,2} \\ &= \sqrt{47,886} \\ &= 6,92 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}
 &= \frac{32,6-28,2}{6,92} \cdot \sqrt{\frac{0,5}{0,5}} \\
 &= \frac{4,4}{6,92} \cdot \sqrt{1} \\
 &= 0,635 \cdot 1 \\
 &= 0,635
 \end{aligned}$$

Rhitung < Rtabel = Valid

0,635 < 0,361 = **Valid**

## 2. Uji Reliabilitas (Butir Soal Nomor 1)

Diketahui:

$$k = 23$$

$$S^2 = 33,316$$

$$\sum pq = 4,937$$

Ditanya:

$$\begin{aligned}
 (KR-20) &= \frac{k}{k-1} \left( \frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right) \\
 &= \frac{23}{23-1} \left( \frac{33,316 - 4,937}{33,316} \right) \\
 &= \frac{23}{22} \left( \frac{28,379}{33,316} \right) \\
 &= 1,045 (0,852) \\
 &= 0,891 \text{ (**Sangat Tinggi**)}
 \end{aligned}$$

## 3. Tingkat Kesukaran (Butir Soal Nomor 4)

Diketahui:

$$J_s = 30$$

$$B = 22$$

Ditanya:

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

$$P = \frac{22}{30} = 0,7333 \text{ (**Sedang**)}$$

**4. Uji Daya Pembeda (Butir Soal Nomor 7)**

Diketahui:

JA = 15 (Jumlah siswa kelas atas)

JB = 15 (Jumlah siswa kelas bawah)

BA = 12 (Jumlah jawaban benar kelas atas butir soal)

BB = 6 (Jumlah jawaban benar kelas bawah butir soal)

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

$$PA = \frac{12}{15} = 0,8$$

$$PB = \frac{6}{15} = 0,4$$

$$D = PA - PB$$

$$= 0,8 - 0,4$$

$$= 0,4 \text{ (Baik)}$$

## Lampiran 17

## Program Tahunan

## Program Tahunan (PROTA)

Satuan Pendidikan:	SDN Margajaya 1 Kota Bogor			
Kelas:	4			
Tahun Pelajaran:	2021/2022			
No	Tema	No	Sub Tema	Alokasi Waktu
1	Indahnya Kebersamaan	1	Keberagaman Budaya Bangsaku	1
		2	Kebersamaan Dalam Keberagaman	1
		3	Bersyukur Atas Keberagaman	1
2	Selalu Berhemat energi	1	Macam-Macam Sumber Energi	1
		2	Pemanfaatan Energi	1
		3	Gaya dan Gerak	1
3	Peduli Terhadap makhluk Hidup	1	Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku	1
		2	Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan	1
		3	Ayo, Cintai Lingkungan	1
4	Berbagai Pekerjaan	1	Jenis-Jenis Pekerjaan	1
		2	Barang dan Jasa	1
		3	Pekerjaan Orangtuaku	1
5	Pahlawanku	1	Perjuangan Para Pahlawan	1
		2	Pahlawanku Kebanggaanku	1
		3	Sikap Kepahlawanan	1
6	Cita-citaku	1	Aku dan Cita-Citaku	1
		2	Hebatnya Cita-Citaku	1
		3	Giat Berusaha Meraih Cita-Cita	1
7	Indahnya Negeriku	1	Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan	1
		2	Keindahan Alam Negeriku	1
		3	Indahnya Peninggalan Sejarah	1
8	Tempat Tinggalku	1	Lingkungan Tempat Tinggalku	1
		2	Keunikan Daerah Tempat Tinggalku	1
		3	Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku	1
9	Makananku Sehat dan Bergizi	1	Makananku Sehat dan Bergizi	1
		2	Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi	1
		3	Kebiasaan Makanku	1
<b>Jumlah</b>				<b>27</b>

## Lampiran 18

## Program Semester

Kalender Pendidikan TK, SD, SMP, SMA, SMK, SLB  
Provinsi Jawa Barat Tahun Pelajaran 2021/2022

## SEMESTER 1

JULI 2021							AGUSTUS 2021						
Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
							1	2	3	4	5	6	7
							8	9	10	11	12	13	14
18	19	20	21	22	23	24	15	16	17	18	19	20	21
25	26	27	28	29	30	31	22	23	24	25	26	27	28
							29	30	31				

SEPTEMBER 2021							OKTOBER 2021						
Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
			1	2	3	4						1	2
5	6	7	8	9	10	11	3	4	5	6	7	8	9

NOVEMBER 2021							DESEMBER 2021						
Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
	1	2	3	4	5	6				1	2	3	4
7	8	9	10	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11
14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18
21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25
28	29	30					26	27	28	29	30	31	

## KETERANGAN:

Tanggal	Kegiatan
15 Juli s.d. 14 Agustus 2021	Masa PPDB SMA Terbuka TP 2021/2022
19 Juli 2021	Hari pertama masuk sekolah
19, 21, 22 Juli 2021	Pengenalan lingkungan sekolah
20 Juli 2021	Libur hari raya Idul Adha 1442 H
23-24 Juli 2021	Masa orientasi pendidikan kepramukaan
10 Agustus 2021	Libur tahun baru Islam 1443 Hijriyah
17 Agustus 2021	Libur hari Proklamasi Kemerdekaan RI
6-9 September 2021	Pelaksanaan Asesmen Nasional SMK
13-16 September 2021	Pelaksanaan Asesmen Nasional SMA
20 - 25 September 2021	Prakiraan penilaian tengah semester 1
27-30 September 2021	Pelaksanaan Asesmen Nasional SMP
27 Sept-2 Okt 2021 *)	Prakiraan jeda tengah semester 1
11-14 Oktober 2021	Pelaksanaan Asesmen Nasional SD
19 Oktober 2021	Libur Maulid Nabi Muhammad SAW.
6 - 18 Desember 2021	Prakiraan penilaian akhir semester 1
23 Desember 2021	Tanggal penetapan rapor semester 1
23 Desember 2021	Pembagian rapor semester 1
24-25 Desember 2021	Cuti Bersama dan Libur hari Natal
27 Des 2020 - 10 Jan 2021	Libur semester 1

\*) Jeda tengah semester dapat diisi dengan kegiatan: perlombaan antarkelas, pentas seni dan kreativitas siswa, pameran karya siswa, studi lapangan, dll. sesuai dengan program sekolah.

Kalender Pendidikan TK, SD, SMP, SMA, SMK, SLB  
Provinsi Jawa Barat Tahun Pelajaran 2021/2022

SEMESTER 2

JANUARI 2022						
Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

FEBRUARI 2022						
Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
		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					

MARET 2022						
Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

APRIL 2022						
Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

JULI 2022						
Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16

PRAKIRAAN JADWAL UJIAN SEKOLAH		
Satuan Pendidikan	Ujian Sekolah	Asesmen Nasional (AN)
SMK	Mei 2022	September 2022
SMA/SMALB	Maret 2022	September 2022
SMP/SMPLB	April 2022	September 2022


KETERANGAN:

Tanggal	Kegiatan
1 Januari 2022	Libur tahun baru Masehi
10 Januari 2022	Hari pertama masuk sekolah
1 Februari 2022	Prakiraan libur tahun baru Imlek 2573
28 Februari 2022	Prakiraan libur Isro Mi'raj
3 Maret 2022	Prakiraan libur hari raya Nyepi
7 - 12 Maret 2022	Prakiraan penilaian tengah semester 2
14 - 19 Maret 2022	Prakiraan jeda tengah semester 2
1 - 3 April 2022	Prakiraan libur awal Ramadan 1443 H.
4 April - 23 April 2022	Kegiatan penumbuhan budi pekerti/Smatren
4 April - 7 Mei 2022	Prakiraan waktu pelaksanaan Uji Kompetensi Keahlian SMK
15 April 2022	Prakiraan libur wafat Isa Almasih
25 April-10 Mei 2022	Prakiraan libur hari raya Idul Fitri 1443 H.
16 Mei 2022	Prakiraan libur hari raya Waisyak
26 Mei 2022	Prakiraan libur kenaikan Isa Almasih
1 Juni 2022	Libur hari lahir Pancasila
6 - 18 Juni 2022	Prakiraan penilaian akhir tahun
24 Juni 2022	Tanggal penetapan rapor semester 2 *)
24/25 Juni 2022	Pembagian rapor semester 2
27 Juni - 16 Juli 2022	Libur akhir tahun pelajaran
Mei - Juli 2022	Masa PPDB TP 2022/2023

\*) Tanggal penetapan rapor siswa kelas terakhir adalah tanggal rapat penentuan kelulusan.

Bandung, 14 Juni 2021

KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
PROVINSI JAWA BARAT

  
**H. DEDI SUPANDI, S.STP., M.Si.**  
Pembina Utama Muda  
NIP. 197606121996031005

## Lampiran 19

### SILABUS KELAS IV

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Subtema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Semester : II (Dua)

#### KOMPETENSI INTI

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



Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks</p>	<p>1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keberagaman umat beragama di masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fisik anggota keluarga.</li> <li>Mencari tahu kegemaran anggota keluarga dengan mewawancarai anggota keluarga.</li> <li>Mengamati lingkungan tempat tinggal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius</li> <li>Nasionalis</li> <li>Mandiri</li> <li>Gotong Royong</li> <li>Integritas</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jujur</li> <li>Disiplin</li> <li>Tanggung Jawab</li> <li>Santun</li> <li>Peduli</li> <li>Percaya diri</li> <li>Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mengisi daftar</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Guru</li> <li>Buku Siswa</li> <li>Internet</li> <li>Lingkungan</li> </ul>

	<p>Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Menunjukkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.3.2 Menerangkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.1 menyebutkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.1 Mencontohkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>				<p>cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami gaya dan gerak</li> <li>• Mengetahui tempo pada lagu</li> <li>• Mengetahui jenis teks fiksi</li> <li>• Mengetahui gaya dan kecepatan gerak</li> <li>• Mengetahui jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal</li> </ul>		
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat	3.9.1 Mengidentifikasi dan memahami tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tokoh-tokoh yang terdapat pada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks cerita fiksi</li> </ul>				

	<p>pada teks fiksi.</p> <p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual</p>	<p>3.9.2 Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.</p> <p>4.9.1 Mengidentifikasi, menyajikan dan menunjukan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p> <p>4.9.2 Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p>	<p>teks fiksi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi</li> <li>• Mengidentifikasi tokoh utama dan tokoh tambahan</li> <li>• Membaca tentang keadaan dan mata pencaharian penduduk pada</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami keragaman karakteristik individu di lingkungan keluarga</li> <li>• Mengetahui kegiatan ekonomi</li> <li>• Memahami tokoh utama dan tokoh tambahan</li> <li>• Memahami keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fisik</li> <li>• Mengetahui tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi</li> </ul> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan</li> </ul>		
--	--	---	--------------------	--	--	--	--	--

				<p>suatu daerah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi berbagai jenis cerita fiksi</li> </ul>		<p>hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap arah gerak benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan lagu dengan tempo.</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Alam	<p>3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.</p>	<p>3.4.1 Mengetahui gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.</p> <p>3.4.2 Menjelaskan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.</p> <p>4.4.1 Mengidentifikasi hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.</p> <p>4.4.2 Mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gaya dengan gerak pada peristiwa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap arah gerak benda.</li> <li>• Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh</li> </ul>		<p>hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap arah gerak benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan lagu dengan tempo.</li> <li>• Menuliskan hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap kecepatan gerak benda.</li> <li>• Membacakan tentang keadaan dan mata pencaharian penduduk pada suatu daerah.</li> <li>• Menuliskan keragaman</li> </ul>		

				gaya terhadap kecepatan gerak benda		karakteristik individu berdasarkan ciri fisik anggota keluarga.		
Ilmu Pengetahuan Sosial	<p>3.2 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan</p>	<p>3.2.1 Memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.3.1 Memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi perbedaan mata pencaharian penduduk sesuai lingkungan tempat tinggal</li> <li>• Membaca tentang lingkungan tempat tinggal untuk mengetahui kegiatan ekonomi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan perbedaan mata pencaharian penduduk sesuai lingkungan tempat tinggal</li> <li>• Mengomunikasikan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi.</li> <li>• Membacakan tentang lingkungan tempat tinggal untuk mengetahui kegiatan ekonomi</li> <li>• Mengomunikasikan</li> </ul>		

	<p>ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan</p>	<p>pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.2.1 Mengumpulkan contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.2.2 Mempresentasikan hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang</p>		mi		<p>kegemaran anggota keluarga</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Mengidentifikasi ikan tempo pada lagu</li> <li>•Mengomunikasikan tokoh utama dan tokoh tambahan</li> <li>•Mengidentifikasi ikan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi</li> </ul>		
--	---	---	--	----	--	---	--	--

	<p>budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi</p>	<p>pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.1 Mengumpulkan contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.2 Mempresentasikan hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p>						
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengetahui tanda tempo dan	3.2.1 Mengidentifikasi dan memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada pada suatu lagu dengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanda tempo dan tinggi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan lagu dengan</li> </ul>				

	<p>tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<p>benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada pada suatu lagu dengan benar.</p> <p>4.2.1 Mengidentifikasi dan menyesuaikan tinggi rendah nada pada teks lagu daerah dengan tepat.</p> <p>4.2.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada dengan tepat.</p>	<p>rendah nada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi tempo pada lagu</li> </ul>				
--	---	---	---------------------	--	--	--	--	--

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Wali Kelas IV-A,

Wali Kelas IV-B,

Peneliti,



Shenny Nur Khaerunnisa, S. Pd

Farida Rosada, S.Pd.SD

Nadhira Nur Hidayati



## Lampiran 20

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	: SDN Margajaya 1 Kota Bogor
Kelas/Semester	: 4/2
Tema	: 8 (Lingkungan Tempat Tinggalku)
Subtema	: 2 (Kekayaan Daerah Tempat Tinggalku)
Pembelajaran ke-	: 1
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia dan IPA
Alokasi Waktu	: 2x30 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, daercaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar KI-dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

##### Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi. (C4)
	3.9.2 Menganalisis unsur-unsur yang terdapat pada cerita fiksi. (C4)
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	4.9.1 Mengerjakan hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis. (P5)

secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.2 Merumuskan hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis. (P5)
----------------------------------	---

## IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Menganalisis pengaruh gaya dengan gerak. (C4)
	3.4.2 Menghubungkan pengaruh gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar (C6)
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Mengerjakan hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak secara tertulis. (P5)
	4.4.2 Merumuskan hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak secara tertulis. (P5)

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati video, peserta didik dapat menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi dengan tepat.
2. Dengan mengamati video, peserta didik dapat menganalisis unsur-unsur yang terdapat pada teks cerita fiksi dengan tepat.
3. Dengan mengamati power point, peserta didik dapat mengerjakan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis dengan benar.
4. Dengan mengamati power point, peserta didik dapat merumuskan hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis dengan benar.
5. Dengan mengamati power point, peserta didik dapat menganalisis pengaruh gaya dengan gerak di lingkungan sekitar dengan tepat.
6. Dengan mengamati power point, peserta didik dapat menghubungkan pengaruh gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan benar.

7. Dengan mengamati power point, peserta didik dapat mengerjakan hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak secara tertulis dengan benar.
8. Dengan mengamati power point, peserta didik dapat merumuskan hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak secara tertulis dengan benar.

#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Unsur-unsur cerita fiksi.
2. Pengaruh gaya dengan gerak.

#### **E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE**

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Model : *Problem Based Learning*
3. Metode : Ceramah, penugasan, pengamatan, tanya-jawab, diskusi, presentasi.

#### **F. MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Video pembelajaran animasi “Roro Jonggrang”.
2. Power Point tentang materi pembelajaran.
3. Bola

#### **G. SUMBER BELAJAR**

1. Video pembelajaran melalui youtube <https://youtu.be/3IZOoyLc8Fk>
2. Subekti, Ari. 2016. “*Daerah Tempat Tinggalku*”. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
3. Hastuti, Retno, dkk. 2019. “*Daerah Tempat Tinggalku*”. Klaten : Saka Mitra Kompetensi.

## H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan salam dan menanyakan kabar kepada peserta didik.</li> <li>• Peserta didik berdoa menurut kepercayaannya masing-masing.</li> <li>• Peserta didik dicek kesiapan diri dengan presensi dan diperiksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Peserta didik diingatkan kembali pelajaran sebelumnya dan mengulas sedikit materi tersebut.</li> <li>• Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan.</li> </ul>	10 menit
Inti	<p><b>Sintaks 1</b>  <b>Orientasi peserta didik pada masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengamati video cerita fiksi tentang “Roro Jongrang” melalui media LCD proyektor.</li> <li>• Peserta didik diberi pertanyaan terkait unsur-unsur cerita fiksi Roro Jongrang.</li> <li>• Peserta didik menganalisis dan menyampaikan jawaban mengenai tokoh-tokoh dan unsur-unsur cerita fiksi yang terdapat pada cerita Roro Jongrang.</li> </ul> <p><b>Sintaks 2</b>  <b>Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibagikan kelompok yang berisikan 4-5 peserta didik disetiap kelompoknya.</li> <li>• Setelah dibagikan kelompok, peserta didik duduk dibangku sesuai kelompoknya masing-masing.</li> </ul> <p><b>Sintaks 3</b>  <b>Membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengamati powerpoint mengenai gaya dan gerak di lingkungan sekitar kemudian menganalisis pengaruh gaya dengan gerak.</li> </ul>	70 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menghubungkan gaya dengan gerak di lingkungan sekitar.</li> <li>• Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok dan guru menjelaskan tata cara mengisi LKPD.</li> </ul> <p><b>Sintaks 4</b> <b>Mengembangkan Hasil Karya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik merumuskan hasil LKPD dengan mempresentasikan di depan kelas secara berkelompok sesuai hasil diskusi yang telah dikerjakan.</li> </ul> <p><b>Sintaks 5</b> <b>Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok saling menanggapi kelompok yang presentasi dengan memberikan saran atau komentar.</li> <li>• Setiap kelompok diberikan penguatan sesuai dengan jawaban yang tepat dan diberi kesempatan bertanya apa bila ada yang kurang dipahami.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimpulkan mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan.</li> <li>• Peserta didik diberikan kesempatan berbicara atau bertanya dan menambahkan informasi dari peserta didik lainnya.</li> <li>• Peserta didik diberikan apresiasi atas hasil kerjanya dan diberikan nilai pada hasil kerjanya.</li> <li>• Peserta didik mengerjakan evaluasi tentang materi yang telah disampaikan.</li> <li>• Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.</li> </ul>	10 menit

## I. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Penilaian sikap

- 1) Teknik Penilaian : Nontes
- 2) Jenis Penilaian : Observasi

#### b. Penilaian Pengetahuan

- 1) Teknik Penilaian : Tes
- 2) Bentuk Penilaian : Tertulis

- 3) Prosedur Penilaian : Penilaian Akhir
- 4) Kriteria Keberhasilan : Penilaian Pencapaian Pembelajaran
- c. Penilaian Keterampilan
- 1) Teknik Penilaian : Nontes
- 2) Bentuk Penilaian : Unjuk Kerja

## 2. Instrumen Penilaian

### a. Penilaian Sikap

No	Nama	Bertanggung Jawab			Teliti			Percaya Diri			Nilai	Predikat
		T	MT	BT	T	MT	BT	T	MT	BT		
1.												
2.												
3.												
4.												

Keterangan:

Skor : 1 = BT (Belum Terlihat)

Kualitas: A = 7-9

2 = MT (Mulai Terlihat)

B = 4-6

3 = T (Terlihat)

C = 1-3

### b. Penilaian Pengetahuan

$$\text{Nilai Peserta Didik} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.		
2.		
3.		
Dst.		

### c. Penilaian Keterampilan

#### 1) Bahasa Indonesia

Mengerjakan hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis.

No.	Nama	Nilai	Kriteria			
			Sangat Baik (100-86)	Baik (85-71)	Cukup (70-61)	Kurang Baik < 60
			Mengerjakan hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.	Mengerjakan sebagian besar hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.	Mengerjakan sebagian kecil hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.	Belum mampu mengerjakan hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.

## 2) IPA

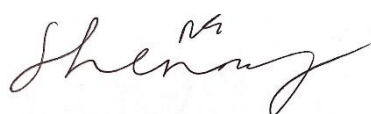
Mengerjakan hasil percobaan tentang hubungan macam-macam gaya dengan gerak secara tertulis.

No.	Nama	Nilai	Kriteria			
			Sangat Baik (100-86)	Baik (85-71)	Cukup (70-61)	Kurang Baik < 60
			Mengerjakan hasil percobaan tentang hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak dengan tepat.	Mengerjakan sebagian besar hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak dengan tepat.	Mengerjakan sebagian kecil hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak dengan tepat.	Belum mampu mengerjakan hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak dengan tepat.

Bogor, 23 Mei 2022

Mengetahui

Guru Kelas,



Shenny Nur Khaerunnisa, S. Pd

Mahasiswa,



Nadhira Nur Hidayati

## Lampiran 21

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	: SDN Margajaya 1 Kota Bogor
Kelas/Semester	: 4/2
Tema	: 8 (Lingkungan Tempat Tinggalku)
Subtema	: 2 (Kekayaan Daerah Tempat Tinggalku)
Pembelajaran ke-	: 1
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia dan IPA
Alokasi Waktu	: 2x30 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, daercaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar KI-dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

##### Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi. (C4)
	3.9.2 Menganalisis unsur-unsur yang terdapat pada cerita fiksi. (C4)



4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1 Mengerjakan hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis. (P5)
	4.9.2 Merumuskan hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis. (P5)

## IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Menganalisis pengaruh gaya dengan gerak. (C4)
	3.4.2 Menghubungkan pengaruh gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar (C6)
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Mengerjakan hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak secara tertulis. (P5)
	4.4.2 Merumuskan hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak secara tertulis. (P5)

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati video, peserta didik dapat menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi dengan tepat.
2. Dengan mengamati video, peserta didik dapat menganalisis unsur-unsur yang terdapat pada teks cerita fiksi dengan tepat.
3. Dengan mengamati power point, peserta didik dapat mengerjakan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis dengan benar.
4. Dengan mengamati power point, peserta didik dapat merumuskan hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis dengan benar.
5. Dengan mengamati power point, peserta didik dapat menganalisis pengaruh gaya dengan gerak dengan tepat.

6. Dengan mengamati power point, peserta didik dapat menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.
7. Dengan mengamati power point, peserta didik dapat mengerjakan hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak secara tertulis dengan benar.
8. Dengan mengamati power point, peserta didik dapat merumuskan hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak secara tertulis dengan benar.

#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Unsur-unsur cerita fiksi.
2. Pengaruh gaya dengan gerak di lingkungan sekitar.

#### **E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE**

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Model : STAD (Student Teams Achievement Divisions)
3. Metode : Ceramah, penugasan, pengamatan, tanya-jawab, diskusi, presentasi.

#### **F. MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Power point
2. Bola

#### **G. SUMBER BELAJAR**

1. Subekti, Ari. 2016. "*Daerah Tempat Tinggalku*". Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
2. Hastuti, Retno, dkk. 2019. "*Daerah Tempat Tinggalku*". Klaten: Saka Mitra Kompetensi.

#### **H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan salam dan menanyakan kabar kepada peserta didik.</li> <li>• Peserta didik berdoa menurut kepercayaannya masing-masing.</li> <li>• Peserta didik dicek kesiapan diri dengan presensi dan diperiksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Peserta didik diingatkan kembali pelajaran sebelumnya dan mengulas sedikit materi tersebut.</li> <li>• Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan.</li> </ul>	10 menit
Inti	<p><b>Sintaks 1</b> <b>Presentasi Kelas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan teks cerita fiksi yang berjudul Roro Jonggrang.</li> <li>• Peserta didik dengan bimbingan guru menganalisis tokoh-tokoh dan unsur-unsur yang terdapat pada cerita fiksi yang berjudul Roro Jonggrang.</li> <li>• Guru mengaitkan pembelajaran sebelumnya ke pelajaran selanjutnya.</li> <li>• Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai gaya dengan gerak, lalu peserta didik menganalisis pengaruh gaya dengan gerak.</li> <li>• Peserta didik menghubungkan pengaruh gaya dengan gerak di lingkungan sekitar.</li> </ul> <p><b>Sintaks 2</b> <b>Kerja Kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibagikan kelompok yang berisi 4-5 orang.</li> <li>• Peserta didik mengerjakan LKPD.</li> <li>• Setelah semua kelompok selesai, peserta didik merumuskan hasil kerjanya dengan mempresentasikan di depan kelas.</li> </ul> <p><b>Sintaks 3</b> <b>Kuis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diberikan kuis secara individu.</li> </ul> <p><b>Sintaks 4</b> <b>Skor Kemajuan Individual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil LKPD peserta didik diberikan skor</li> </ul>	40 menit



3.											
4.											

Keterangan:

Skor : 1 = BT (Belum Terlihat)  
 2 = MT (Mulai Terlihat)  
 3 = T (Terlihat)

Kualitas: A = 7-9  
 B = 4-6  
 C = 1-3

b. Penilaian Pengetahuan

$$\text{Nilai Peserta Didik} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
Dst.		

c. Penilaian Keterampilan

1) Bahasa Indonesia

Mengerjakan hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi secara tertulis.

No.	Nama	Nilai	Kriteria			
			Sangat Baik (100-86)	Baik (85-71)	Cukup (70-61)	Kurang Baik < 60
			Mengerjakan hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.	Mengerjakan sebagian besar hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.	Mengerjakan sebagian kecil hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.	Belum mampu mengerjakan hasil identifikasi unsur-unsur yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.

2) IPA

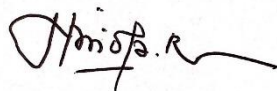
Mengerjakan hasil percobaan tentang hubungan macam-macam gaya dengan gerak secara tertulis.

No.	Nama	Nilai	Kriteria			
			Sangat Baik (100-86)	Baik (85-71)	Cukup (70-61)	Kurang Baik < 60
			Mengerjakan hasil percobaan tentang hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak dengan tepat.	Mengerjakan sebagian besar hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak dengan tepat.	Mengerjakan sebagian kecil hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak dengan tepat.	Belum mampu mengerjakan hasil percobaan tentang pengaruh gaya dengan gerak dengan tepat.

Bogor, 24 Mei 2022

Mengetahui

Guru Kelas,



Farida Rosada, S. Pd  
NIP. 196211161988112001

Mahasiswa,



Nadhira Nur Hidayati

## Lampiran 22

### Bahan Ajar

Ayo Membaca



Bacalah Teks Berikut ini!

#### Roro Jonggrang

Roro Jonggrang adalah seorang putri dari kerajaan Prambanan. Raja Prambanan, ayah Roro Jonggrang gugur dalam pertarungan melawan Bandung Bondowoso dari Kerajaan Pengging. Akibatnya, Bandung Bondowoso menguasai Kerajaan Prambanan.

Bandung Bondowoso yang tamak menginginkan Roro Jonggrang sebagai permaisurinya. Roro Jonggrang yang tidak mau diperistri oleh Bandung Bondowoso pun mengajukan sebuah syarat.

"Aku bersedia menjadi permaisurimu, Bandung Bondowoso. Tetapi, ada syarat yang harus kau penuhi. Jika berhasil, aku akan menikah denganmu. Namun, jika kau gagal izinkan aku pergi," kata Roro Jonggrang.

"Apa pun yang kau minta akan aku penuhi, Roro Jonggrang. Jika aku gagal memenuhinya, aku akan mengembalikan kerajaan ini kepadamu," sahut Bandung Bondowoso angkuh.

"Aku minta kau membangun seribu candi untukku. Semua harus selesai sebelum matahari terbit esok." Sahut Roro Jonggrang. "Baiklah, aku pasti berhasil memenuhi syarat yang kau buat." Jawab Bandung Bondowoso angkuh.

Bandung Bondowoso meminta bantuan pasukan jin untuk membangun seribu candi. Dalam sekejap, bangunan candi mulai tampak. Roro Jonggrang panik, dia mengadu kepada Bi Sumi, dayang kepercayaannya. Bi Sumi mempunyai ide untuk menggagalkan pekerjaan Bandung Bondowoso. Dia segera memerintahkan para dayang untuk menumbuk lesung dan membakar jerami.

Suara lesung bertalu-talu dan semburat api yang memerah di langit membuat suasana seperti pagi hari. Ayam-ayam jantan berkokok bersahut-sahutan. Mendengar kokok ayam jantan, pasukan jin terkejut. "Hari sudah pagi, kami harus pergi." Teriak pasukan jin sambil bergegas meninggalkan Bandung Bondowoso dan candi-candi yang telah mereka bangun.

Roro Jonggrang mendatangi Bandung Bondowoso. Roro Jonggrang segera menghitung candi-candi yang sudah selesai. "Candi-candi ini hanya ada 999. Kurang satu candi." Kata Roro Jonggrang kepada Bandung Bondowoso. Bandung Bondowoso tidak percaya dengan perkataan Roro Jonggrang. Dia segera menghitung banyak candi dan ternyata memang benar hanya ada 999 candi.

Bandung Bondowoso marah besar. "Aku tidak akan kalah, Roro Jonggrang. Aku akan mendapatkan seribu candi seperti yang kau inginkan."

"Kenyataannya candi yang kau buat kurang satu, Bandung Bondowoso. Kau tetap harus menepati janjimu." Sahut Roro Jonggrang.

"Kalau begitu, akan kuubah kau menjadi candi keseribu." Dengan kesaktiannya, Bandung Bondowoso mengubah Roro Jonggrang menjadi patung batu. Patung itulah yang menjadi candi keseribu. Candi-candi itu hingga kini masih berdiri tegak di wilayah Prambanan.

Disadur dari: Dian. K. 100 Cerita Rakyat Nusantara. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.2016

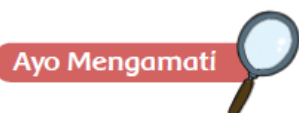
Cerita berjudul "Roro Jonggrang" termasuk teks fiksi. Sebelumnya, kamu telah mempelajari tentang teks fiksi. Masih ingatkah kamu mengenai teks fiksi? Untuk mengukur pemahamanmu mengenai teks fiksi, jawablah pertanyaan berikut.

1. Apa yang dimaksud dengan teks fiksi? Jelaskan!

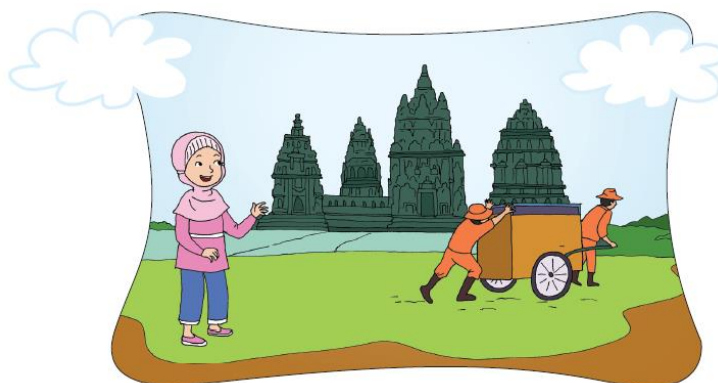


2. Sebutkan tokoh utama pada bacaan berjudul "Roro Jonggrang" di atas!

3. Sebutkan tokoh tambahan pada bacaan berjudul "Roro Jonggrang" di atas!



Saat Siti berwisata ke Candi Prambanan, dia melihat petugas kebersihan membersihkan kawasan candi.



Perhatikan gambar di atas. Ingatkah kamu tentang gaya? Menurutmu, apakah petugas kebersihan pada gambar melakukan gaya? Jelaskan!

Gerakan mendorong atau menarik yang menyebabkan benda bergerak disebut gaya

Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan memengaruhi benda tersebut. Pengaruh apa yang ditimbulkan gaya terhadap gerakan benda? Lakukan percobaan berikut untuk mengetahui macam pengaruh gaya terhadap gerakan benda.

## Ayo Mencoba



## Percobaan 1

## Menendang dan Menghentikan Bola Langkah kegiatan

1. Siapkan sebuah bola sepak.
2. Lakukan kegiatan berpasangan bersama temanmu.
3. Letakkan bola di lantai.
4. Tendang bola ke arah temanmu.
5. Minta temanmu menghentikan gerakan bola.



1. Apa yang terjadi pada bola yang ditendang? Jelaskan!

2. Apa yang terjadi pada bola yang dihentikan? Jelaskan!

3. Kamu menggerakkan bola dengan gaya. Temanmu menghentikan gerakan bola dengan gaya. Kesimpulan apa yang kamu peroleh dari kegiatan ini?

Lampiran 23

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama	: Ibu, Fuad, Gea, Haikal, Galang
Kelas	: 4A
No. Absen	: 10, 6, 8, 9, 7
Nama Kelompok	: Kelompok 2

Bahasa Indonesia

**Petunjuk** Bacalah teks cerita fiksi di bawah ini dengan seksama, kemudian jawablah pertanyaan berikut dengan berdiskusi sesuai kelompok masing-masing!

**Malin Kundang**

Di sebuah desa, hiduplah seorang perempuan miskin. Ia hidup bersama anak tunggalnya, namanya Malin Kundang. Sehari-hari perempuan itu bekerja sebagai nelayan. Namun, penghasilannya tak bisa mencukupi kebutuhan mereka sehari-hari sehingga hidup mereka selalu berkekurangan.

Saat Malin Kundang mulai dewasa, ia memutuskan untuk pergi ke kota. Ia ingin mengadu nasibnya di sana. Berangkali dengan pergi ke kota, aku bisa mengubah nasib kita, Ibu, ucap Malin Kundang. Dengan berat hati, ibunya pun mengizinkan. Kini, ibunya kembali menjadi perempuan tua yang kesepian. Setelah kepergian Malin, ibunya selalu memikirkan keadaan anaknya itu. Ia jadi sakit-sakitan, sementara Malin tak pernah mengirim kabar untuknya.

Hingga beberapa tahun kemudian, Malin berhasil mengubah nasib. Ia telah menjadi saudagar yang kaya raya. Malin memiliki banyal kapal. Hidup Malin tak lagi susah. Malin juga menikahi seorang perempuan bangsawan yang sangat cantik.

Suatu hari, Malin ingin melihat keadaan desanya. Sudah lama sekali ia tak pulang. Malin pergi bersama istri dan banyak pekerjanya. Ia juga membawa banyak uang untuk dibagi-bagikan kepada para penduduk.

Sampailah Malin di desanya. Dengan sombong ia membagikan uang kepada penduduk. Penduduk di desanya sangat senang. Di antara mereka ada yang mengenali Malin, yakni tetangganya sendiri. Orang itu pun segera pergi ke rumah Malin, hendak memberikan kabar gembira tersebut kepada ibu Malin.

"Ibu, apakah kau sudah tahu, anakmu Malin sekarang telah menjadi orang kaya," seru tetangga itu. "Dari mana kau tahu itu? Selama ini aku tak pernah mendapat kabar darinya," ucap ibu Malin, terkejut. "Sekarang

pergilah ke dermaga. Anakmu Malin ada di sana. Dia terlihat sangat tampan, dan istrinya juga sangat rupawan," ucap tetangganya.

Ibu Malin tak percaya. Matanya berkaca-kaca. Sungguh, ia sangat merindukan anaknya selama beberapa tahun ini. Maka ia pun segera berlari menuju dermaga. Benar saja, di sana terlihat Malin dengan istrinya yang sangat rupawan. "Malin, kau pulang, Nak," seru ibunya.

Malin mengenali ibunya. Namun, ia malu mengakui orang tua yang berpakaian sangat lusuh itu. Bagaimana ia akan menjelaskan kepada istrinya tentang semua ini? "Kau bilang ibumu sudah meninggal. Apa benar orang tua ini adalah ibumu?" tanya istri Malin, bingung. "Dia bukan ibuku, dia pengemis yang mengaku-ngaku sebagai ibuku," seru Malin.

Sungguh sakit hati ibunya mendengar perkataan Malin. Ibunya lalu mengutuk Malin. "Hatimu sungguh sekeras batu, Malin. Maka, kau aku kutuk menjadi batu. Kau anak yang durhaka," ucap ibunya.

Malin ketakutan. Ia memohon ampun kepada ibunya. Namun, ibunya sudah sangat sakit hati. Seketika hujan turun sangat lebat, dan petir menyambar. Saat itu pula Malin berubah menjadi batu.

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Sebutkan tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada cerita tersebut!

Tokoh utama: Malin Kundang  
 Tokoh tambahan: Ibu Malin Kundang, Istri Malin Kundang

2. Sebutkan watak tokoh utama yang terdapat pada cerita tersebut!

Durhaka kepada orang tua

3. Sebutkan latar yang terdapat pada cerita tersebut!

Latar tempat: Pantai  
 Latar waktu: Siang  
 Latar suasana: Menyenangkan

4. Bagaimana alur yang terdapat pada cerita tersebut?

Kelaku dia Malin Kundang pergi ke kota, mengadu nasib di sana. Setelah beberapa tahun, Malin Kundang menjadi kaya raya. Malin Kundang pulang ke rumah dan ingin melihat keadaan ibunya. Malin Kundang bertemu dengan tetangganya yang memberitahunya bahwa ibunya sudah meninggal. Malin Kundang merasa sedih dan malu karena ibunya sudah meninggal.

5. Apa amanat yang terdapat pada cerita tersebut?

Kita tidak boleh durhaka kepada orang tua, kita harus menyayangnya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

**Petunjuk** Amatilah perintah di bawah ini dan isilah pertanyaan dengan jawaban secara tepat!

Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan memengaruhi benda tersebut. Pengaruh apa yang ditimbulkan gaya terhadap gerakan benda? Lakukan percobaan berikut untuk mengetahui macam pengaruh gaya terhadap gerakan benda dengan kelompok anda!

Menendang dan Menghentikan Bola Langkah kegiatan

1. Siapkan sebuah bola.
2. Lakukan kegiatan bersama teman kelompokmu.
3. Letakkan bola di lantai.
4. Tendang bola ke arah temanmu.
5. Minta temanmu menghentikan gerakan bola.



Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Apa yang terjadi pada bola yang ditendang? Jelaskan!

Yang awalnya diam menjadi bergerak

2. Apa yang terjadi pada bola yang dihentikan? Jelaskan!

Bola menjadi diam

3. Kamu menggerakkan bola dengan gaya. Temanmu menghentikan gerakan bola dengan gaya. Kesimpulan apa yang kamu peroleh dari kegiatan ini?

Gaya dapat membuat suatu benda bergerak atau diam

**Kelas Eksperimen**  
**Kelompok 2**  
 Nama : Ibu, Fuad, Gea, Haikal,  
 dan Galang  
 Kelas : 4-A

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

Nama	: Naira, Wira, Raihan, Nadine
Kelas	: 4-A
No. Absen	: 20, 21, 22, 23
Nama Kelompok	: Bekah Merah

**Bahasa Indonesia**

**Petunjuk** → Bacalah teks cerita fiksi di bawah ini dengan seksama, kemudian jawablah pertanyaan berikut dengan berdiskusi sesuai kelompok masing-masing!

**Sangkuriang**

Dahulu kala, hiduplah seorang wanita cantik bernama Dayang Sumbi. Suatu hari, dia sedang merajut. Tiba-tiba, alatnya jatuh dari rumahnya. Dia berdekap kepada Tuhan, "Jika seorang pria mengambarnya, dia akan menjadi suami saya. Jika seorang wanita, dia akan menjadi saudara perempuan saya". Kemudian, seekor anjing jantan mengambarnya untuk memepati kata-katanya, dia mengikuti anjing itu dan memangginya Tumang. Dia melahirkan seorang bayi bernama Sangkuriang.

Pada suatu hari, sangkuriang pergi berburu di temani oleh Tumang. Sangkuriang tidak tahu bahwa anjing itu adalah titisan dewa dan juga sekaligus Rapsasnya. Pada saat berburu Sangkuriang bertemu dengan seekor rusa. Sangkuriang tertangkap bahwa ibunya sangat senang hari rusa. Akhirnya Sangkuriang menyuruh Tumang untuk mengejar rusa tersebut namun Tumang kehilangan jejak rusa tersebut dan Sangkuriang menjadi marah karena Sangkuriang sangat ingin memberikan hari rusa kepada ibunya maka Sangkuriang membunuh Tumang untuk mengambil hatinya dan kemudian ia pulang.

Sesampainya Sangkuriang di rumah ia memberikan hari kepadanya dari berburu kepada ibunya untuk di masak. Saat memasak Dayang Sumbi tertangkap pada Tumang dan menyanyakannya pada Sangkuriang. Sangkuriang menjawab dengan wajah kecutan "Tumang mati". Dayang Sumbi marah bukan dan memukul kepala Sangkuriang dengan sendok nasi dan mengusirnya dari rumah.

Setelah kejadian itu Dayang Sumbi sangat menyallynya, ia selalu berdo'a dan sangat tekun bertapa hingga suatu hari sang dewata memberikan anugerah kepada Dayang Sumbi yaitu berupa kecantikan abadi dan tidak pernah tua. Setelah di usir ibunya Sangkuriang berkesana keberbagai tempat, akhirnya Sangkuriang kembali lagi ketempat Dayang Sumbi kemudian kedua orang tersebut pun bertemu.

Berfah-tahun kemudian, Sangkuriang menemukan sebuah rumah di hutan dan ada seorang wanita cantik di dalamnya. Wanita itu, Dayang Sumbi, mengenali Sangkuriang. Sangkuriang jatuh cinta padanya tanpa mengetahui bahwa dia adalah ibunya. Dia memaksa Dayang Sumbi untuk menikah dengannya. Dayang Sumbi tidak bisa menemaninya karena mereka adalah ibu dan anak.

Dia meminta persyaratan yang mustahil kepada Sangkuriang jika ingin menikahinya. Dia harus membangun perahu besar dalam waktu satu malam dan harus selesai sebelum fajar. Sangkuriang setuju dan membangunnya dengan bantuan makhluk halus.

Ketika hampir selesai, Dayang Sumbi meminta wanita di sekitarnya untuk menumbuk biji-bijian sebagai tanda paku bahwa fajar akan datang. Roh-roh itu melarikan diri dan Sangkuriang gagal menyelesaikan perahunya. Dia sangat marah dan menendang perahu tersebut menjadi terbalik. Kemudian, perahu terbalik itu pun berubah menjadi gunung yang disebut Tangkuban Perahu.

**Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!**

- Sebutkan tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada cerita tersebut!

Tokoh utama: Dayang Sumbi dan sangkuriang  
Tokoh tambahan: tumang

- Sebutkan watak tokoh utama yang terdapat pada cerita tersebut!

Dayang Sumbi sifatnya adalah pemurah  
sangkuriang sifatnya adalah pembenah

- Sebutkan latar yang terdapat pada cerita tersebut!

Latar tempat: di rumah  
Latar waktu: Malam  
Latar suasana: Menegangkan

- Bagaimana alur yang terdapat pada cerita tersebut?

Mengembangkan

- Apa amanat yang terdapat pada cerita tersebut?

Harus sayang binatang, harus sering beres dua team.

**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

**Petunjuk** → Amatilah perintah di bawah ini dan lailah pertanyaan dengan jawaban secara tepat!

Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan memengaruhi benda tersebut. Pengaruh apa yang ditimbulkan gaya terhadap gerakan benda? Lakukan percobaan berikut untuk mengetahui macam pengaruh gaya terhadap gerakan benda dengan kelompok anda!

**Menendang dan Menghentikan Bola Lengah kegiatan**

- Siapkan sebuah bola.
- Lakukan kegiatan bersama teman kelompokmu.
- Letakkan bola di lantai.
- Tendang bola ke arah temanmu.
- Minta temanmu menghentikan gerakan bola.



**Jawablah pertanyaan berikut ini!**

- Apa yang terjadi pada bola yang ditendang? Jelaskan!

Bola akan bergerak

- Apa yang terjadi pada bola yang dihentikan? Jelaskan!

Bola yang bergerak akan berhenti

- Kamu menggerakkan bola dengan gaya. Temanmu menghentikan gerakan bola dengan gaya. Kesimpulan apa yang kamu peroleh dari kegiatan ini?

Gaya mempengaruhi bola yang bergerak

**Kelas Eksperimen**

**Kelompok 5**

Nama : Naira, Wira, Raihan,  
Nadine, Qalisha

Kelas: 4-A

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama : Nadisy, Nadilla, Deypan, Mashardy  
 Kelas : 4B  
 No. Absen :  
 Nama Kelompok : G

Bahasa Indonesia

Petunjuk

Bacalah teks cerita fiksi di bawah ini dengan seksama, kemudian jawablah pertanyaan berikut dengan berdiskusi sesuai kelompok masing-masing!

BS

Malin Kundang

Di sebuah desa, hiduplah seorang perempuan miskin. Ia hidup bersama anak tunggalnya, namanya Malin Kundang. Sehat-hari perempuan itu bekerja sebagai nelayan. Namun, penghasilannya tak bisa mencukupi kebutuhan mereka sehari-hari sehingga hidup mereka selalu berkekurangan.

Saat Malin Kundang mulai dewasa, ia memutuskan untuk pergi ke kota. Ia ingin mengadu nasibnya di sana "Barangkali dengan pergi ke kota, aku bisa mengubah nasib kita." ucap Malin Kundang. Dengan berat hati, ibunya pun mengizinkan. Kini, ibunya kembali menjadi perempuan tua yang kesepian. Setelah kepergian Malin, ibunya selalu memikirkan keadaan anaknya itu. Ia jadi sakit-sakitan, sementara Malin tak pernah mengirim kabar untuknya.

Hingga beberapa tahun kemudian, Malin berhasil mengubah nasib. Ia telah menjadi saudagar yang kaya raya. Malin memiliki banyak kapal. Hidup Malin tak lagi susah. Malin juga menikahi seorang perempuan bangsawan yang sangat cantik.

Suatu hari, Malin ingin melihat keadaan desanya. Sudah lama sekali ia tak pulang. Malin pergi bersama istri dan banyak pekerjanya. Ia juga membawa banyak uang untuk dibagi-bagikan kepada para penduduk.

Sampailah Malin di desanya. Dengan sombong ia membagikan uang kepada penduduk. Penduduk di desanya sangat senang. Di antara mereka ada yang mengenali Malin, yakni tetangganya sendiri. Orang itu pun segera pergi ke rumah Malin, hendak memberikan kabar gembira tersebut kepada ibu Malin.

"Ibu, apakah kau sudah tahu, anakmu Malin sekarang telah menjadi orang kaya," seru tetangga itu. "Dari mana kau tahu itu? Selama ini aku tak pernah mendapat kabar darinya," ucap ibu Malin, terkejut. "Sekarang

pergilah ke dermaga. Anakmu Malin ada di sana. Dia terlihat sangat tampan, dan istrinya juga sangat rupawan," ucap tetangganya.

Ibu Malin tak percaya. Matanya berkaca-kaca. Sungguh, ia sangat merindukan anaknya selama beberapa tahun ini. Maka ia pun segera berlari menuju dermaga. Benar saja, di sana terlihat Malin dengan istrinya yang sangat rupawan. "Malin, kau pulang, Nak," seru ibunya.

Malin mengenali ibunya. Namun, ia malu mengakui orangtua yang berpakaian sangat lusuh itu. Bagaimana ia akan menjelaskan kepada istrinya tentang semua ini? "Kau bilang ibumu sudah meninggal. Apa benar orangtua ini adalah ibumu?" tanya istri Malin, bingung. "Dia bukan ibuku, dia pengemis yang mengaku-ngaku sebagai ibuku," seru Malin.

Sungguh sakit hati ibunya mendengar perkataan Malin. Ibunya lalu mengutuk Malin. "Hatimu sungguh sekeras batu, Malin. Maka, kau aku kutuk menjadi batu. Kau anak yang durhaka," ucap ibunya.

Malin ketakutan. Ia memohon ampun kepada ibunya. Namun, ibunya sudah sangat sakit hati. Seketika hujan turun sangat lebat, dan petir menyambar. Saat itu pula Malin berubah menjadi batu.

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Sebutkan tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada cerita tersebut!

Tokoh utama : *Malin Kundang, Malin Kundang dan ibunya*  
 Tokoh tambahan : *istrinya dan warga desa*

2. Sebutkan watak tokoh utama yang terdapat pada cerita tersebut!

*Malin Kundang*

3. Sebutkan latar yang terdapat pada cerita tersebut!

Latar tempat : *Di sebuah desa*  
 Latar waktu : --  
 Latar suasana : *siang hari*

4. Bagaimana alur yang terdapat pada cerita tersebut?

*maju*

5. Apa amanat yang terdapat pada cerita tersebut?

*Jangan Sombong*

Kelompok Kontrol  
 Nama : Nadisy, Nadilla, Deypan,  
 dan Mashardy  
 Kelompok 6

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Petunjuk

Amatilah perintah di bawah ini dan isilah pertanyaan dengan jawaban secara tepat!

Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan memengaruhi benda tersebut. Pengaruh apa yang ditimbulkan gaya terhadap gerakan benda? Lakukan percobaan berikut untuk mengetahui macam pengaruh gaya terhadap gerakan benda dengan kelompok anda!

Menendang dan Menghentikan Bola Langkah kegiatan

1. Siapkan sebuah bola.
2. Lakukan kegiatan bersama teman kelompokmu.
3. Letakkan bola di lantai.
4. Tendang bola ke arah temanmu.
5. Minta temanmu menghentikan gerakan bola.



Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Apa yang terjadi pada bola yang ditendang? Jelaskan!

*diam menjadi bergerak*

2. Apa yang terjadi pada bola yang dihentikan? Jelaskan!

*Gerak menjadi diam*

3. Kamu menggerakkan bola dengan gaya. Temanmu menghentikan gerakan bola dengan gaya. Kesimpulan apa yang kamu peroleh dari kegiatan ini?

*Gaya dapat mempengaruhi benda bergerak menjadi diam.*

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama : Nabila, Vina, Violeta, Syabria, Nayra  
 Kelas : 4B  
 No. Absen : 16, 8, 28, 30, 21  
 Nama Kelompok : kelompok 1

Bahasa Indonesia



Bacalah teks cerita fiksi di bawah ini dengan seksama, kemudian jawablah pertanyaan berikut dengan berdiskusi sesuai kelompok masing-masing!

90

Sangkuriang

Dahulu kala, hiduplah seorang wanita cantik bernama Dayang Sumbi. Suatu hari, dia sedang merajut. Tiba-tiba, alatnya jatuh dari rumahnya. Dia berdoa kepada Tuhan, "Jika seorang pria mengambilnya, dia akan menjadi suami saya. Jika seorang wanita, dia akan menjadi saudara perempuan saya". Kemudian, seekor anjing jantan mengambilnya. Untuk menepati kata-katanya, dia menikahi anjing itu dan memanggilya Tumang. Dia melahirkan seorang bayi bernama Sangkuriang.

Pada suatu hari, sangkuriang pergi berburu di temani oleh Tumang. Sangkuriang tidak tahu bahwa anjing itu adalah titisan dewa dan juga sekaligus Bapaknya. Pada saat berburu Sangkuriang bertemu dengan seekor rusa. Sangkuriang teringat bahwa ibunya sangat senang hati rusa. Akhirnya Sangkuriang menyuruh Tumang untuk mengejar rusa tersebut, namun Tumang kehilangan jejak rusa tersebut dan Sangkuriang menjadi marah karena Sangkuriang sangat ingin memberikan hati rusa kepada ibunya maka Sangkuriang membunuh Tumang untuk mengambil hatinya dan kemudian ia pulang.

Sesampainya Sangkuriang di rumah ia memberikan hati didapatkan dari berburu kepada ibunya untuk di masak. Saat memakanya Dayang Sumbi teringat pada Tumang dan menanyakannya pada Sangkuriang. Sangkuriang menjawab dengan wajah ketakutan "Tumang mati" Dayang Sumbi marah bukan dan memukul kepala Sangkuriang dengan sendok nasi dan mengusirnya dari rumah.

Setelah kejadian itu Dayang Sumbi sangat menyesalinya, ia selalu berdoa dan sangat tekun bertapa hingga suatu hari sang dewata memberikan anugerah kepada Dayang Sumbi yaitu berupa kecantikan abadi dan tidak pernah tua. Setelah di usir ibunya Sangkuriang berkelana ke berbagai tempat, akhirnya Sangkuriang kembali lagi ketempat Dayang Sumbi kemudian kedua orang tersebut pun bertemu.

3. Sebutkan latar yang terdapat pada cerita tersebut!

Latar tempat : di rumah  
 Latar waktu : Malam  
 Latar suasana : Menegangkan

4. Bagaimana alur yang terdapat pada cerita tersebut?

Maju

5. Apa amanat yang terdapat pada cerita tersebut?

Jangan Sombong

Bertahun-tahun kemudian, Sangkuriang menemukan sebuah rumah di hutan dan ada seorang wanita cantik di dalamnya. Wanita itu, Dayang Sumbi, mengenali Sangkuriang. Sangkuriang jatuh cinta padanya tanpa mengetahui bahwa dia adalah ibunya. Dia memaksa Dayang Sumbi untuk menikah dengannya. Dayang Sumbi tidak bisa menerimanya karena mereka adalah ibu dan anak.

Dia meminta persyaratan yang mustahil kepada Sangkuriang jika ingin menikahinya. Dia harus membangun perahu besar dalam waktu satu malam dan harus selesai sebelum fajar. Sangkuriang setuju dan membangunnya dengan bantuan makhluk halus.

Ketika hampir selesai, Dayang Sumbi meminta wanita di sekitarnya untuk menumbuk biji-bijian sebagai tanda palsu bahwa fajar akan datang. Roh-roh itu melarikan diri dan Sangkuriang gagal menyelesaikan perahunya. Dia sangat marah dan menendang perahu tersebut menjadi terbalik. Kemudian, perahu terbalik itu pun berubah menjadi gunung yang disebut Tangkuban Perahu.

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Sebutkan tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada cerita tersebut!

Tokoh utama : Dayang Sumbi, si Tumang  
 Tokoh tambahan : Sangkuriang

2. Sebutkan watak tokoh utama yang terdapat pada cerita tersebut!

Dayang Sumbi : baik hati  
 si Tumang : baik  
 sangkuriang : Sombong

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)



Amatilah perintah di bawah ini dan isilah pertanyaan dengan jawaban secara tepat!

Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan memengaruhi benda tersebut. Pengaruh apa yang ditimbulkan gaya terhadap gerakan benda? Lakukan percobaan berikut untuk mengetahui macam pengaruh gaya terhadap gerakan benda dengan kelompok anda!

Menendang dan Menghentikan Bola Langkah kegiatan

1. Siapkan sebuah bola.
2. Lakukan kegiatan bersama teman kelompokmu.
3. Letakkan bola di lantai.
4. Tendang bola ke arah temanmu.
5. Minta temanmu menghentikan gerakan bola.



Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Apa yang terjadi pada bola yang ditendang? Jelaskan!

bergerak

2. Apa yang terjadi pada bola yang dihentikan? Jelaskan!

berhenti / diam

3. Kamu menggerakkan bola dengan gaya. Temanmu menghentikan gerakan bola dengan gaya. Kesimpulan apa yang kamu peroleh dari kegiatan ini?

bergerak menjadi diam

Kelompok Kontrol

Nama : Nabila, Vina, Violeta, Syabria,  
 dan Nayra

Kelompok 6

## Lampiran 24

## Media Pembelajaran Kelas Eksperimen

Materi	Media	Cara pembuatan dan cara penggunaan
<p><b>Bahasa Indonesia</b> Unsur-unsur cerita fiksi</p> <p><b>IPA</b> Pengaruh gaya dengan gerak</p>		<p>Cara pembuatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Masukan materi pada power point</li> <li>- Masukan video pada power point</li> <li>- Masukan gambar yang berhubungan dengan materi pada power point</li> <li>- Berikan animasi dan transisi pada setiap slide</li> </ul> <p>Cara penggunaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buka power point</li> <li>- Putar Video</li> <li>- Simak power point dan video</li> </ul>



Candi Prambanan adalah salah satu terest wisata yang dipadati wisatawan. Oleh sebab itu, kebersihan kawasan Candi Prambanan harus selalu dijaga. Pengelola selalu menyiapkan petugas kebersihan dikawasan Candi.



Saat Siti berwisata ke Candi Prambanan, dia melihat tugas kebersihan membersihkan kawasan Candi. Perhatikan gambar di atas. Ingat kan kamu tentang gaya? Menurutmu, apakah petugas kebersihan pada gambar melakukan gaya?

#### Pengaruh gaya dengan gerak

Gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak. Sedangkan gerak adalah perpindahan posisi benda dari tempat asalnya karena adanya gaya.



Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan memengaruhi benda tersebut. Pengaruh apa yang ditimbulkan gaya terhadap gerakan benda? Lakukan percobaan berikut untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerakan benda!





## Lampiran 25

## Media Pembelajaran Kelas Kontrol

Materi	Media	Cara pembuatan dan cara penggunaan
<p><b>Bahasa Indonesia</b> Unsur-unsur cerita fiksi</p> <p><b>IPA</b> Pengaruh gaya dengan gerak</p>	 <p><b>UNSUR-UNSUR CERITA FIKSI DAN PENGARUH GAYA DENGAN GERAK</b></p> <p><i>Roro Jonggrang</i></p> <p>Legenda Roro Jonggrang diawali dengan kisah dua kerajaan yang bertetangga, yaitu Kerajaan Pengging dan Kerajaan Baka. Kerajaan Pengging dipimpin oleh Prabu Damar Maya. Sedangkan Kerajaan Baka dipimpin oleh Prabu Baka, yang berwujud raksasa, dengan dibantu oleh Patih Gupala.</p> <p>Prabu Baka berniat menyerang Kerajaan Pengging untuk memperluas wilayah kekuasaannya, hingga kemudian pecah perang antara dua kerajaan tersebut. Mengetahui adanya peperangan, Prabu Damar Maya segera mengirimkan Bandung Bandawasa untuk menghadapi pasukan Kerajaan Baka yang dipimpin langsung oleh Prabu Baka. Berkat kesaktian Bandung Bandawasa, Prabu Baka berhasil dibunuh dan pasukannya dipukul mundur.</p> <p>Setelah gugurnya Prabu Baka, Bandung Bandawasa menyerbu pusat Kerajaan Baka. Penyerbuan itu berhasil dan Bandung Bandawasa menempati istana untuk sementara, di mana ia terpesik dengan kecantikan Roro Jonggrang dan berniat untuk melamarnya.</p> <p><i>Roro Jonggrang</i></p> <p>Pada akhirnya, Roro Jonggrang bersedia menjadi istri Bandung Bandawasa, tetapi dengan dua syarat yang harus dipenuhi. Syarat pertama adalah membuat sumur dan syarat kedua adalah membangun seribu candi hanya dalam waktu satu malam. Syarat itu langsung disanggupi oleh Bandung Bandawasa, ia berhasil membuat sumur. Akan tetapi, ia diperdaya oleh orang suruhan Roro Jonggrang agar turun ke dalam sumur dan memeriksanya. Setelah Bandung Bandawasa mencapai dasar, orang-orang itu menutup sumur menggunakan timbunan tanah dan batu. Berbekal kesaktiannya, Bandung Bandawasa yang tertimbun di dalamnya berhasil keluar.</p> <p>Bandung Bandawasa sempat marah, ia segera tenang kembali setelah melihat kecantikan Roro Jonggrang dan bersiap memenuhi syarat kedua. Bandung Bandawasa memanggil bangsa jin untuk membantunya membangun candi. Berkat bantuan bangsa jin, pembuatan seribu candi hampir selesai dalam semalam dan hanya kurang satu candi. Mendengar itu, Roro Jonggrang berusaha untuk menggagalkannya. Ia segera membangunkan para dayang istana dan perempuan desa untuk mulai menumbuk padi dengan alu, serta memerintahkan agar gundukan jerami dibakar di sisi timur.</p> <p><i>Roro Jonggrang</i></p> <p>Suara alu berhasil meyakinkan para jin yang membantu Bandung Bandawasa bahwa pagi akan segera menyongsong. Mereka pun segera bersembunyi, membuat Bandung Bandawasa gagal memenuhi persyaratan Roro Jonggrang untuk membangun seribu candi. Mengetahui bahwa itu semua adalah akal-akalan Roro Jonggrang, Bandung Bandawasa murka. Ia lantas mengutuk Roro Jonggrang menjadi arca yang cantik dan indah, untuk melengkapi 999 candi yang telah dibuat bersama bangsa jin.</p> <p><i>Roro Jonggrang</i></p> <p>Siapa tokoh Utama dan tokoh tambahan yang terdapat dari cerita Roro Jonggrang?</p>	<p>Cara pembuatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Masukan materi pada power point</li> <li>- Masukan gambar yang berhubungan dengan materi pada power point</li> <li>- Berikan animasi dan transisi pada setiap slide</li> </ul> <p>Cara penggunaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buka power point</li> <li>- Simak power point</li> </ul>

Roro Jonggrang

Bagaimana latar yang terdapat pada cerita Roro Jonggrang?



Roro Jonggrang

Bagaimana alur yang terdapat pada cerita Roro Jonggrang?



Roro Jonggrang



Apa amanat yang terdapat pada cerita Roro Jonggrang?



Candi Prambanan adalah salah satu tempat wisata yang dipadati wisatawan. Oleh sebab itu, kebersihan kawasan Candi Prambanan harus selalu dijaga. Pengelola selalu menyiapkan petugas kebersihan di kawasan Candi.



Saat Siti berwisata ke Candi Prambanan, dia melihat tugas kebersihan membersihkan kawasan Candi. Perhatikan gambar di atas. Ingat kan kamu tentang gaya? Menurutmu, apakah petugas kebersihan pada gambar melakukan gaya?

	<p style="text-align: center;"><b>Pengaruh gaya dengan gerak</b></p> <p>Gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak. Sedangkan gerak adalah perpindahan posisi benda dari tempat asalnya karena adanya gaya.</p>  <p style="text-align: center;">Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan memengaruhi benda tersebut. Pengaruh apa yang ditimbulkan gaya terhadap gerakan benda? Lakukan percobaan berikut untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerakan benda!</p> 	
--	--	--

Lampiran 26

PRETEST KELAS EKSPERIMEN

INSTRUMEN SETELAH UJI COBA (PRETEST)

Nama : NADINE QONITA PURA  
 No. Absen : 19  
 Kelas : 4A  
 Sekolah : SDN MATJUGAYO 1

Pilihlah salah satu jawaban yang benar di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d dilembar jawaban yang telah disediakan!

52

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 1 & 2!

**Terjadinya Selat Bali**  
 Manik Angkeran adalah putra Sidhimantra, seorang Brahmana. Manik Angkeran dan ayahnya tinggal di Kerajaan Daha, Bali saat Pulau Bali belum terpisah dengan Pulau Jawa. Manik Angkeran suka sekali menghambur-hamburkan harta orang tuanya.

Berulang kali Sidhimantra menasihati anaknya. Namun, Manik Angkeran tidak mau mendengarkan nasihat ayahnya. Harta orang tuanya pun dibagikan. Bahkan, dia berani berutang kepada orang lain. Pada akhirnya Manik dikeraj-kejar penagih utang. Sidhimantra tidak tega. Hartanya sudah habis, tapi Sidhimantra tidak mau anaknya celaka.

1. Cerita rakyat yang berjudul "Terjadinya Selat Bali" merupakan salah satu cerita fiksi, yaitu ...  
 a. Mite  
 b. Fabel  
 c. Legenda  
 d. Sage
2. Tokoh protagonis yang terdapat dalam cerita berjudul "Terjadinya Selat Bali" yaitu ...  
 a. Manik Angkeran  
 b. Naga Besukih  
 c. Sidhimantra  
 d. Ki Sapa Wira

3. Cermati kutipan berikut!  
 Kami adalah geng yang selalu bersama, susah atau senang. Duka atau tangis. Apapun kami lakukan bersama. Banyak hal yang nyaris tidak pernah kami lakukan tanpa bersama. Karena kami adalah kelompok paling ngelot dan menghebohkan di sekolah kami. Tak kalah dari geng apapun. Karena kami punya motto biar kecil tapi cabe rawit. Biar masih SMP tapi kelakuan SMU hehe.  
 Amanat yang terkandung dalam penggalan cerita fiksi di atas adalah ...  
 a. Hendaknya kita selalu setia kawan  
 b. Hendaknya kita selalu berkelompok  
 c. Hendaknya kita selalumpunya motto  
 d. Hendaknya kita punya kelakuan yang lebih maju

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 4 & 5!  
 Malam itu, Sangkuriang bertapa. Dengan kesaktiannya, ia mengarahkan para pengawal untuk membantu menyelesaikan pekerjaannya. Dayang Sumbi diam-diam mengintip pekerjaan tersebut. Begitu pekerjaan itu hampir selesai, Dayang Sumbi memerintahkan pasukannya untuk menggeling kain sutra merah di sebelah timur kota. Ketika menyaksikan warna merah di timur kota, Sangkuriang mengira bahwa hari sudah menjelang pagi. Ia pun menghentikan pekerjaannya. Ia sangat marah karena tidak dapat memenuhi syarat yang diminta Dayang Sumbi. Dengan kesaktiannya, Sangkuriang menjebol bendungan yang dibuatnya. Terjadilah banjir besar yang melanda seluruh kota. Ia pun kemudian menendang sampian besar yang dibuatnya. Sampian itu melayang dan jatuh menjadi sebuah gunung yang diberi nama "Tangkuban Perahu."

4. Berdasarkan cerita di atas, jenis teks tersebut adalah jenis fiksi ...  
 a. Mite  
 b. Fabel  
 c. Sage  
 d. Legenda
5. Latar yang menunjukkan cerita di atas adalah ...  
 a. Bandung kota  
 b. Timur kota  
 c. Jakarta  
 d. Bali

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 6 & 7!  
 Alkisah, ada dua pengelana yang sedang melintasi gurun pasir. Kedua pengelana itu memiliki sifat yang berbeda. Lihallah setiap kali berhenti. Kohar tidak langsung membuka bekal makanannya. Ia menunggu sampai Abdullah menawarinya makanan dan minuman. Senyum terkembang di bibir Kohar karena mendapat makanan dan air gratis. Jadi, bekal air dan makanan Kohar masih utuh. Begitulah selama beberapa hari, Kohar makan dari bekal rekan sepejalanannya.

6. Tokoh utama pada cerita tersebut adalah ...  
 a. Kohar  
 b. Penduduk gurun pasir  
 c. Abdullah  
 d. Kedua pengelana
7. Sifat kedua pengelana pada cerita tersebut adalah ...  
 a. Kohar dan Abdullah memiliki sifat pelet  
 b. Kohar memiliki sifat baik. Abdullah memiliki sifat pelet  
 c. Kohar dan Abdullah memiliki sifat baik  
 d. Abdullah memiliki sifat baik, Kohar memiliki sifat pelet

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 8 & 9!  
 Di sebuah desa terdapat sebidang sawah. Sawah tersebut dimiliki oleh keluarga Tikus dan keluarga cacing anak Tikus bernama Tiko, sedangkan anak cacing bernama Ciko. Kedua keluarga tersebut hidup berdampingan. Tiko dan Ciko pun berteman baik. Pada suatu hari, Tiko dan Ciko bermain bersama mengelilingi sawah tersebut. Saat mengelilingi sawah, Ciko sering kali tertinggal oleh Tiko. "Tiko, tunggu aku. Kamu jangan berlari terlalu cepat!" ujar Ciko memanggil Tiko. Tiko yang sudah berada jauh di depan pun berlari kembali ke arah Ciko. "Maaf, Ciko. Aku terlalu bersemangat. Bagaimana kalau kamu naik ke atas punggungku? Kamu pasti suka," ajak Tiko kepada Ciko. Ciko pun menyekuti ajakan Tiko. Ciko sangat senang berada di atas punggung Tiko. "Kamu benar, Tiko! Berada diatas sini memang lebih seru. aku dapat melihat sekitar dengan lebih jelas. Terima kasih ya, Tiko." Ciko terima kepada Tiko.

8. Cerita di atas merupakan jenis cerita fiksi ...  
 a. Legenda  
 b. Sage  
 c. Fabel  
 d. Mite

17. Amanat yang disampaikan oleh cerita diatas adalah ...  
 a. Ciko dan Tiko berteman baik  
 b. Ciko menggendong Tiko  
 c. Ciko telah membantu Tiko supaya dapat melihat sekitarnya dengan cara menggendongnya  
 d. Ciko dan Tiko bersahabat serta saling menolong

18. Perhatikan kutipan di bawah ini!  
 Aku tidak bermaksud menyakitinya. Apa yang sudah dilakukannya sungguh keterlaluan. Aku hanya ingin memberi pelajaran agar ia tidak terus menganggu.  
 Sifat tokoh "Aku" dalam kutipan cerita tersebut adalah ...  
 a. Pemberani  
 b. Usil  
 c. Sombang  
 d. Tegap

19. Perhatikan kutipan di bawah ini!  
 Susana kelas singi itu sangat gaduh. Seorang anak ketahuan mencuri uang temannya. "Ada apa ini?" kata guru mereka dengan nada tinggi. "Ada meling bu" kata Dito kepada gurunya.  
 Latar atau tempat kejadian pada penggalan cerita tersebut adalah ...  
 a. Di sekolah  
 b. Di pasar  
 c. Di kantor polisi  
 d. Di rumah

20. Perhatikan kalimat di bawah ini!  
 (1) Sandi menendang bola dengan sangat kuat  
 (2) Rino mampu menangkap bola dengan satu tangan  
 (3) Bola yang ditendang Adi membentuk kaca  
 (4) Ali menangkap pongsopus yang dilampar Adi  
 Peristiwa di atas yang menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam adalah nomor ...  
 a. 1 dan 2  
 b. 2 dan 3  
 c. 2 dan 4  
 d. 1 dan 4

21. Budi dan Ani sedang bermain tanah liat. Budi membuat asbak dan Ani membuat vas bunga dari tanah liat yang mereka mainkan. Hal ini dapat membuktikan gaya dapat ...  
 a. Mengubah arah benda  
 b. Mengubah bentuk benda  
 c. Mengubah benda diam menjadi bergerak  
 d. Mengubah benda bergerak menjadi diam

22. Perhatikan gambar-gambar di bawah ini!  


- Gambar di atas contoh penerapan gaya gesek yang tepat pada nomor ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

23. Dio dan teman-teman sedang bermain bola di lapangan. Dio menjadi seorang kiper. Dio menangkap bola yang ditendang oleh temannya. Dio menggunakan gaya agar ...  
 a. Bentuk benda berubah  
 b. Benda diam menjadi bergerak  
 c. Benda bergerak makin cepat  
 d. Benda bergerak menjadi diam

24. Perhatikan aktivitas berikut!  
 (1) Bermain bulu tangkis  
 (2) Bermain bola  
 (3) Bermain tanah liat  
 (4) Bermain tenis meja  
 Berdasarkan peristiwa di atas, contoh gaya yang dapat merubah arah benda, kecuali ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

17. Perhatikan gambar berikut!



- Gaya yang bekerja pada peristiwa di atas yaitu ...  
 a. Otot  
 b. Pegas  
 c. Listrik  
 d. Gesek

18. Perhatikan peristiwa berikut!  
 (1) Kelereng yang menggelinding di lantai miring  
 (2) Bola yang menggelinding lambat di tempat berbatu  
 (3) Sepeda yang diem akan berhenti  
 (4) Buah kelapa yang jatuh dari pohon  
 Berdasarkan peristiwa di atas contoh kejadian yang bukan menggunakan prinsip gaya gesek adalah pada nomor ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

19. Perhatikan kalimat berikut!  
 (1) Berat benda  
 (2) Bentuk benda  
 (3) Luas permukaan benda  
 (4) Harga benda  
 Hal-hal yang mempengaruhi gerak jatuh benda karena gaya gravitasi, kecuali ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

18. Saat jalan terlihat sepi, Ahmad mengendarai sepeda dengan cepat. Kemudian saat ada keramaian, Ahmad mengendarainya dengan pelan. Peristiwa ini menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda ...  
 a. Bergerak dengan lambat  
 b. Bergerak dengan lebih-lambat  
 c. Bergerak cepat menjadi diam  
 d. Bergerak semakin cepat atau lambat

19. Saat kita naik bus dan mesiu kancang dan tiba-tiba diem, maka kita akan terdorong kedepan. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa ...  
 a. Bergerak menjadi kancang  
 b. Bergerak menjadi diam  
 c. Diam menjadi bergerak  
 d. Lambat menjadi diam

20. Perhatikan aktivitas-aktivitas berikut ini!  
 (1) Mengangkat ember berisikan air  
 (2) Bermain bola basket  
 (3) Bermain tarik tambang  
 (4) Menjatil bel  
 Aktivitas yang berupa dorongan adalah ...  
 a. 1 dan 3  
 b. 2 dan 3  
 c. 2 dan 4  
 d. 3 dan 4

21. Perhatikanlah gambar berikut!  
 Kecepatan busur panah setelah meninggalkan busur yaitu ...



- a. Tetap  
 b. Diperlambat  
 c. Dipercepat  
 d. Diam

INSTRUMEN SETELAH UJI COBA (PRETEST)

Nama : Ibnu Hasi  
 No. Absen : 10  
 Kelas : 4A  
 Sekolah : SPN Margajaya

70

Pilihlah salah satu jawaban yang benar di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d dilembar jawaban yang telah disediakan!

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 1 & 2!

Terjadinya Selat Bali

Manik Angkeran adalah putra Sidhimantra, seorang Brahmana. Manik Angkeran dan ayahnya tinggal di Kerajaan Daha, Bali saat Pulau Bali belum terpisah dengan Pulau Jawa. Manik Angkeran suka sekali menghambur-hamburkan harta orang tuanya.

Berulang kali Sidhimantra menasihati anaknya. Namun, Manik Angkeran tidak mau mendengarkan nasihat ayahnya. Harta orang tuanya pun dibagikan. Bahkan, dia berani berutang kepada orang lain. Pada akhirnya Manik diker-kejar penagih utang. Sidhimantra tidak tega. Hartanya sudah habis, tapi Sidhimantra tidak mau anaknya celaka.

- Cerita rakyat yang berjudul "Terjadinya Selat Bali" merupakan salah satu cerita fiksi, yaitu ...  
 a. Mite  
 b. Fabel  
 c. Legenda  
 d. Sage
- Tokoh protagonis yang terdapat dalam cerita berjudul "Terjadinya Selat Bali" yaitu ...  
 a. Manik Angkeran  
 b. Naga Besukih  
 c. Sidhimantra  
 d. Ki Sapa Wira

- Amanat yang disampaikan oleh cerita diatas adalah ...  
 a. Ciko dan Tiko berteman baik  
 b. Ciko menggondong Tiko  
 c. Ciko telah membantu Tiko supaya dapat melihat sekitarnya dengan cara menggondongnya  
 d. Ciko dan Tiko bersahabat serta saling menolong

- Perhatikan kutipan di bawah ini!  
 Aku tidak bermaksud menyakitinya. Apa yang sudah dilakukannya sungguh keterlaluan. Aku hanya ingin memberi pelajaran agar ia tidak terus mengganguku.  
 Sifat tokoh "Aku" dalam kutipan cerita tersebut adalah ...  
 a. Pemberani  
 b. Usil  
 c. Sombong  
 d. Tegas

- Perhatikan kutipan di bawah ini!  
 Suasana kelas siang itu sangat gaduh. Seorang anak ketahuan mencuri uang temannya. "Ada apa ini?" kata guru mereka dengan nada tinggi. "Ada maling bu" kata Dito kepada gurunya.  
 Latar atau tempat kejadian pada penggalan cerita tersebut adalah ...  
 a. Di sekolah  
 b. Di pasar  
 c. Di kantor polisi  
 d. Di rumah

- Perhatikan kalimat di bawah ini!  
 (1) Sandi memandang bola dengan sangat kuat  
 (2) Rino mampu menangkap bola dengan satu tangan  
 (3) Bola yang ditandang Adi membentur kaca  
 (4) Ali menangkap penghapus yang dilempar Adi  
 Peristiwa di atas yang menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam adalah nomor ...  
 a. 1 dan 2  
 b. 2 dan 3  
 c. 2 dan 4  
 d. 1 dan 4

- Budi dan Ani sedang bermain tanah liat. Budi membuat esabk dan Ani membuat vas bunga dari tanah liat yang mereka mainkan. Hal ini dapat membuktikan gaya dapat ...  
 a. Mengubah arah benda  
 b. Mengubah bentuk benda  
 c. Mengubah benda diam menjadi bergerak  
 d. Mengubah benda bergerak menjadi diam



Gambar di atas contoh penerapan gaya gesek yang lepat pada nomor

- 1
- 2
- 3
- 4

- Dio dan teman-teman sedang bermain bola di lapangan. Dio menjadi seorang kiper. Dio menangkap bola yang ditandang oleh temannya. Dio menggunakan gaya agar ...  
 a. Bentuk benda berubah  
 b. Benda diam menjadi bergerak  
 c. Benda bergerak makin cepat  
 d. Benda bergerak menjadi diam

- Perhatikan aktivitas berikut!  
 (1) Bermain bulu tangkis  
 (2) Bermain bola  
 (3) Bermain tanah liat  
 (4) Bermain tenis meja  
 Berdasarkan peristiwa di atas, contoh gaya yang dapat merubah arah benda, kecuali ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

3. Cermati kutipan berikut!

Kami adalah geng yang selalu bersama, susah atau senang. Duka atau tangis. Apapun kami lakukan bersama. Banyak hal yang nyaris tidak pernah kami lakukan tanpa bersama. Karena kami adalah kelompok paling ngetop dan menghebohkan di sekolah kami. Tak kalah dari geng apapun. Karena kami punya motto biar kecil tapi cabe rawit. Biar masih SMP tapi lakukan SMU hehe.

- Amanat yang terkandung dalam penggalan cerita fiksi di atas adalah ...  
 a. Hendaknya kita selalu setia kawan  
 b. Hendaknya kita selalu berkelompok  
 c. Hendaknya kita selalumpunya motto  
 d. Hendaknya kita punya kelakuan yang lebih maju

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 4 & 5!

Malam itu, Sangkuriang bertapa. Dengan kesaktiannya, ia mengarahkan para pengawal untuk membantu menyelesaikan pekerjaannya. Dayang Sumbi diam-diam mengintip pekerjaan tersebut. Begitu pekerjaan itu hampir selesai, Dayang Sumbi memerintahkan pasukannya untuk menggali kain sutra merah di sebelah timur kota. Ketika menyaksikan warna merah di timur kota, Sangkuriang mengira bahwa hari sudah menjelang pagi. Ia pun menghentikan pekerjaannya. Ia sangat marah karena tidak dapat memenuhi syarat yang diminta Dayang Sumbi. Dengan kesaktiannya, Sangkuriang menjebol bendungan yang dibuatnya. Terjadilah banjir besar yang melanda seluruh kota. Ia pun kemudian memandang sampan besar yang dibuatnya. Sampan itu melayang dan jatuh menjadi sebuah gunung yang diberi nama "Tangkuban Perahu".

- Berdasarkan cerita di atas, jenis teks tersebut adalah jenis fiksi ...  
 a. Mito  
 b. Fabel  
 c. Sage  
 d. Legenda
- Latar yang menunjukkan cerita di atas adalah ...  
 a. Bandung kota  
 b. Timur kota  
 c. Jakarta  
 d. Bali

- Saat jalan torikat sepi, Ahmad mengendarai sepeda dengan cepat. Kemudian saat ada keramaian, Ahmad mengendarainya dengan pelan. Peristiwa ini menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda ...  
 a. Bergerak dengan linah  
 b. Bergerak dengan hati-hati  
 c. Bergerak cepat menjadi diam  
 d. Bergerak semakin cepat atau lambat

- Saat kita naik bus dan melaju kencang dan tiba-tiba direm, maka kita akan terdorong kedepan. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa ...  
 a. Bergerak menjadi kencang  
 b. Bergerak menjadi diam  
 c. Diam menjadi bergerak  
 d. Lambat menjadi diam

- Perhatikan aktivitas-aktivitas berikut ini!  
 (1) Mengangkat ember berisi air  
 (2) Bermain bola basket  
 (3) Bermain tarik tambang  
 (4) Memijat bol  
 Aktivitas yang berupa dorongan adalah ...  
 a. 1 dan 3  
 b. 2 dan 3  
 c. 2 dan 4  
 d. 3 dan 4

- Perhatikanlah gambar berikut!  
 Kecepatan busur panah setelah meninggalkan busur yaitu ...



- Tetap
- Diperlambat
 c. Dipercepat
- Diam

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 6 & 7!

Akhisah, ada dua pengelana yang sedang melintasi gunung pasir. Kedua pengelana itu memiliki sifat yang berbeda. Lihatlah setiap kali berhenti. Kohar tidak langsung membuka bekal makanannya. Ia menunggu sampai Abdullah menawarkannya makan dan minum. Sanyum terkembang di bibir Kohar karena mendapat makanan dan air gratis. Jadi, bekal air dan makanan Kohar masih utuh. Begitulah selama beberapa hari, Kohar makan dari bekal rekan sepejalanannya.

- Tokoh utama pada cerita tersebut adalah ...  
 a. Kohar  
 b. Penduduk gunung pasir  
 c. Abdullah  
 d. Kedua pengelana

- Sifat kedua pengelana pada cerita tersebut adalah ...  
 a. Kohar dan Abdullah memiliki sifat pelet  
 b. Kohar memiliki sifat baik, Abdullah memiliki sifat pelet  
 c. Kohar dan Abdullah memiliki sifat baik  
 d. Abdullah memiliki sifat baik, Kohar memiliki sifat pelet

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 8 & 9!

Di sebuah desa terdapat sebidang sawah. Sawah tersebut dihuni oleh keluarga Tikus dan keluarga cacing. anak Tikus bernama Tiko, sedangkan anak cacing bernama Ciko. Kedua keluarga tersebut hidup berdampingan. Tiko dan Ciko pun berteman baik. Pada suatu hari, Tiko dan Ciko bermain bersama menggilingi sawah tersebut. Saat menggilingi sawah, Ciko sering kali tertinggal oleh Tiko. "Tiko, tunggu aku. Kamu jangan berlari terlalu cepat!" ujar Ciko memanggil Tiko. Tiko yang sudah berada jauh di depan pun berenti kembali ke arah Ciko. "Masuk, Ciko. Aku terlalu bersemangat. Bagaimana kalau kamu naik ke atas punggungku? Kamu pasti suka," ajak Tiko kepada Ciko. Ciko pun menyetujui ajakan Tiko. Ciko sangat senang berada di atas punggung Tiko. "Kamu benar, Tiko! Berada diatas sini memang lebih seru. aku dapat melihat sekitar dengan lebih jelas. Terima kasih ya, Tiko," Ciko terima kepada Tiko.

- Cerita di atas merupakan jenis cerita fiksi ...  
 a. Legenda  
 b. Sage  
 c. Fabel  
 d. Mite

17. Perhatikan gambar berikut!



Gaya yang berkerja pada peristiwa di atas yaitu ...

- Otot
 b. Pegas
- Lastik
- Gesek

18. Perhatikan peristiwa berikut!

- Kelompok yang menggilingint di lantai ming
  - Bola yang menggelinding tembok di tempat beratu
  - Sepeda yang direm akan berhenti
  - Buah kelapa yang jatuh dari pohon
- Berdasarkan peristiwa di atas contoh kejadian yang bukan menggunakan prinsip gaya gesek adalah pada nomor ...

- 1
- 2
- 3
- 4

19. Perhatikan kalimat berikut!

- Berat benda
  - Bentuk benda
  - Luas permukaan benda
  - Harga benda
- Hal-hal yang mempengaruhi gerak jatuh benda karena gaya gravitasi, kecuali ...

- 1
- 2
- 3
- 4

# Lampiran 27

## PRESTEST KELOMPOK KONTROL

**INSTRUMEN SETELAH UJI COBA (PRETEST)**

Nama : Rizky Permilen  
No. Absen : 17  
Kelas : U3  
Sekolah : PPSjaya 1

Pilihlah salah satu jawaban yang benar di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d di lembar jawaban yang telah disediakan!

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 1 & 2!

**Torjandina Selat Bali**

Manik Angkeran adalah putra Sidhimantra, seorang Brahmana Manik Angkeran dan ayahnya (putra) di Kerajaan Dala, Bali asal Pulau Bali. Manik Angkeran dan ayahnya tinggal di Kerajaan Dala, Bali asal Pulau Bali. Manik Angkeran dan ayahnya tinggal di Kerajaan Dala, Bali asal Pulau Bali. Manik Angkeran dan ayahnya tinggal di Kerajaan Dala, Bali asal Pulau Bali.

Berulang kali Sidhimantra menasihati anaknya. Namun, Manik Angkeran tidak mau mendengarkan nasihat ayahnya. Harta orang tuanya pun dibakarnya. Bahkan, dia berani bertantang kepada orang lain. Pada akhirnya Manik dikesjar-kesjar porong-urung Sidhimantra tidak tega Hartanya sudah habis, lalu Sidhimantra tidak mau anaknya ceta.

Cerita rakyat yang berjudul "Torjandina Selat Bali" merupakan salah satu cerita fiksi, yaitu ...  
 a. Mite  
 b. Fabel  
 c. Legenda  
 d. Sage

2. Tokoh protagonis yang terdapat dalam cerita berjudul "Torjandina Selat Bali" yaitu ...  
 a. Manik Angkeran  
 b. Nagi Beukih  
 c. Sidhimantra  
 d. Ki Sapa Wira

3. Cermati kutipan berikut!

Kami adalah gang yang selalu bersama, susah atau senang. Duka atau tangis. Apapun kami lakukan bersama. Banyak hal yang nyaris tidak pernah kami lakukan tanpa bersama. Karena kami adalah kelompok paling ngobrol dan menghibur di sekolah kami. Tak kalah dari gang apapun. Karena kami punya motto biar kece tapi cube riwit. Biar masih SDF tapi kelihatan SDF hehe.

Amarel yang terkandung dalam pengantian cerita fiksi di atas adalah ...  
 a. Hendaknya kita selalu setia kawan  
 b. Hendaknya kita selalu bekelompok  
 c. Hendaknya kita salakumompok  
 d. Hendaknya kita punya kekuatan yang lebih maju

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 4 & 5!

Madam Rita, Sangurang berpacu. Dengan keuletannya, ia menggerakkan para pengawal untuk membantu menyelesaikan pekerjanya. Dayang Sumbi dan-dam menggigit pekerjaan tersebut. Begitu pekerjaan itu hampir selesai, Dayang Sunbi menentahakan pasukannya untuk meringkasin sulfa merah di sebelah timur kota. Ketika mobilakal warna merah di timur kota. Sangurang mengira bahwa hari sudah menjelang pagi, ia pun menghentikan pekerjanya. Ia sangat marah karena tidak dapat memonvni spasi yang diminta Dayang Sumbi. Dengan keuletannya, Sangurang mengobol bonturung yang dibunanya terjadial berati batar yang melanda seluruh kota. Ia pun kemudian meredakan sampan besar yang dibunanya. Sampan itu melayang dan jatuh menjadi sebuah gunung yang diberi nama "Tangkuban Perahu".

4. Berdasarkan cerita di atas, jenis teks tersebut adalah jenis fiksi ...  
 a. Mite  
 b. Fabel  
 c. Sage  
 d. Legenda

5. Latar yang menunjukkan cerita di atas adalah ...  
 a. Bandung kota  
 b. Timor kota  
 c. Jakarta  
 d. Bali

6. Amanat yang disampaikan oleh cerita diatas adalah ...  
 a. Ciko dan Tiko berteman baik  
 b. Ciko mengadong Tiko  
 c. Ciko telah membantu Tiko supaya dapat melihat sekiranya dengan cara mengadongnya  
 d. Ciko dan Tiko bersahabat serta saling menolong

10. Perhatikan kutipan di bawah ini!  
 Aku tidak bermaksud menyakitinya. Apa yang sudah dilakukannya sungguh keterlaluan. Aku hanya ingin memberi pelajaran agar ia tidak terus menggangguku. Silat takah "Aku" dalam kutipan cerita tersebut adalah ...  
 a. Rembarani  
 b. Uai  
 c. Sombong  
 d. Tegus

11. Perhatikan kutipan di bawah ini!  
 Suasana keles siang itu sangat gaduh. Seorang anak kelihatan menari-nari lemanya. "Ada apa krif" kata guru meneta dengan nada tinggi. "Ada maling bu" kata Dito kepada gurunya. Latar atau tempat kejadian pada penggalan cerita tersebut adalah ...  
 a. Di sekolah  
 b. Di pasar  
 c. Di kantor polisi  
 d. Di rumah

12. Perhatikan kalimat di bawah ini!  
 (1) Sandi memandang bola dengan sangat kuat  
 (2) Rito mampu menangkap bola dengan satu tangan  
 (3) Bola yang ditendang Adi memantul kea  
 (4) Ali menangkap penghapus yang dilempar Adi  
 Peristiwa di atas yang menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam adalah nomor ...  
 a. 1 dan 2  
 b. 2 dan 3  
 c. 2 dan 4  
 d. 1 dan 4

8. Amanat yang disampaikan oleh cerita diatas adalah ...  
 a. Ciko dan Tiko berteman baik  
 b. Ciko mengadong Tiko  
 c. Ciko telah membantu Tiko supaya dapat melihat sekiranya dengan cara mengadongnya  
 d. Ciko dan Tiko bersahabat serta saling menolong

10. Perhatikan kutipan di bawah ini!  
 Aku tidak bermaksud menyakitinya. Apa yang sudah dilakukannya sungguh keterlaluan. Aku hanya ingin memberi pelajaran agar ia tidak terus menggangguku. Silat takah "Aku" dalam kutipan cerita tersebut adalah ...  
 a. Rembarani  
 b. Uai  
 c. Sombong  
 d. Tegus

11. Perhatikan kutipan di bawah ini!  
 Suasana keles siang itu sangat gaduh. Seorang anak kelihatan menari-nari lemanya. "Ada apa krif" kata guru meneta dengan nada tinggi. "Ada maling bu" kata Dito kepada gurunya. Latar atau tempat kejadian pada penggalan cerita tersebut adalah ...  
 a. Di sekolah  
 b. Di pasar  
 c. Di kantor polisi  
 d. Di rumah

12. Perhatikan kalimat di bawah ini!  
 (1) Sandi memandang bola dengan sangat kuat  
 (2) Rito mampu menangkap bola dengan satu tangan  
 (3) Bola yang ditendang Adi memantul kea  
 (4) Ali menangkap penghapus yang dilempar Adi  
 Peristiwa di atas yang menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam adalah nomor ...  
 a. 1 dan 2  
 b. 2 dan 3  
 c. 2 dan 4  
 d. 1 dan 4


13. Saat jalan taritah sapi, Ahmad mengendangi sepeda dengan cepak. Kemudian saat ada keramaian, Ahmad mengendarainya dengan pelan. Peristiwa ini menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda ...  
 a. Bergerak dengan lincah  
 b. Bergerak dengan hal-hal  
 c. Bergerak cepat menjadi diam  
 d. Bergerak semakin cepat atau lambat

14. Saat kita naik bus dan melaju kencang dan tiba-tiba direm, maka kita akan terdang kedepan. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa ...  
 a. Bergerak menjadi lambat  
 b. Bergerak menjadi diam  
 c. Diam menjadi bergerak  
 d. Lambat menjadi diam

16. Perhatikan aktivitas-aktivitas berikut ini!  
 (1) Mengangkat ember berisikan air  
 (2) Bermain bola basket  
 (3) Bermain tarik tambang  
 (4) Menjatit  
 Aktivitas yang berupa dorongan adalah ...  
 a. 1 dan 3  
 b. 2 dan 3  
 c. 2 dan 4  
 d. 3 dan 4

16. Perhatikan gambar berikut!  
 Kecepatan busur panah setelah meninggalkan busur yaitu ...  
 a. Tetap  
 b. Diperlambat  
 c. Dipercepat  
 d. Diam

17. Perhatikan gambar berikut!




Gaya yang bekerja pada peristwa di atas yaitu ...  
 a. Otot  
 b. Pegas  
 c. Listrik  
 d. Oseak

18. Perhatikan peristiwa berikut!  
 (1) Kolong yang mengalinding di lantai miring  
 (2) Bola yang mengalinding lambat di lantai berbatu  
 (3) Spons yang diem akan berbedi  
 (4) Buah kelapa yang jatuh dari pohon  
 Berdasarkan peristiwa di atas, contoh kejadian yang bukan mengunakan prinsip gaya gesek adalah pada nomor ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

19. Perhatikan kalimat berikut!  
 (1) Benda benda  
 (2) Beruk benda  
 (3) Lasa pemukam benda  
 (4) Marga benda  
 Hal-hal yang mempengaruhi gerak jatuh benda karena gaya gravitas, kecuali ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

20. Budi dan Ani sedang bermain lelak fiat. Budi membuat esak dan Ani membuat vas bunga dari tanah fiat yang mereka mainkan. Hal ini dapat mengubah gaya cepat ...  
 a. Mengubah arah benda  
 b. Mengubah bentuk benda  
 c. Mengubah benda diam menjadi bergerak  
 d. Mengubah benda bergerak menjadi diam

21. Perhatikan gambar-gambar di bawah ini!



Gambar di atas contoh penerapan gaya gesek yang tepat pada nomor ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

22. Dito dan teman-temannya sedang bermain bola di lapangan. Dito menjadi seorang kiper. Dia menangkap bola yang ditendang oleh temannya. Dito mengubah gaya agar ...  
 a. Bentuk benda berubah  
 b. Benda diam menjadi bergerak  
 c. Benda bergerak makin cepat  
 d. Benda bergerak menjadi diam

23. Perhatikan aktivitas berikut!  
 (1) Bermain bulu tangkis  
 (2) Bermain bola  
 (3) Bermain tanah liat  
 (4) Bermain tenis meja  
 Berdasarkan peristiwa di atas, contoh gaya yang dapat mengubah arah benda, kecuali ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

Lampiran 28

POSTTEST KELAS EKSPERIMEN

**INSTRUMEN SETELAH UJI COBA (POST-TEST)**

Nama : /10/4 HASIN  
 No. Absen : 10  
 Kelas : 4A  
 Sekolah : SPN Margajaya 1

Pilihlah salah satu jawaban yang benar di bawah ini dengan menandai salah (X) pada huruf a, b, c, dan d di lembar jawaban yang telah disediakan!

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 1 & 2!

**Terapijaya Setel Bali**

Manik Angkeran adalah putra Sidhmantra, seorang Brahmana Manik Angkeran dan ayahnya tinggal di Kerajaan Daha, Bali saat Pulau Bali belum terpisahkan dengan Pulau Jawa. Manik Angkeran akan sekali mengunjungi-hambukannya hari-orang tuanya.

Berulang kali Sidhmantra menasihati anaknya. Namun, Manik Angkeran tidak mau mendengarkan nasihat ayahnya. Haris orang Lanyu pun dihentikan. Bahkan, dia berani beranting kepada orang lain. Pada akhirnya Manik diajari orang-orang yang Sidhmantra tidak tega. Harisnya sudah habis, tapi Sidhmantra tidak mau mengakui selamanya.

1. Cerita rakyat yang berjudul "Terapijaya Setel Bali" merupakan salah satu cerita fiksi, yaitu ...  
 a. Mite  
 b. Fabel  
 c. Legenda  
 d. Sage

2. Tokoh protagonis yang terdapat dalam cerita berjudul "Terapijaya Setel Bali" yaitu ...  
 a. Manik Angkeran  
 b. Nagas Besar  
 c. Sidhmantra  
 d. Ki Sapa Wira

3. Ceritakan kupasan berikut!  
 Kami adalah yang yang sudah terbantu, sudah atau senang. Dunia atau langit. Adapun kami lakukan bersama. Banyak hal yang nyata tidak pernah kami lakukan tanpa bersama. Karena kami adalah kelompok yang sangat senang dan menghibur di sekolah kami. Tak akan deni yang senang. Karena kami punya motto biar sepi tapi: cabe merah. Biar masih hidup tapi kelihatan: satu mata.

Amat yang terdapat dalam rangkapan cerita fiksi di atas adalah ...  
 a. Hendaknya kita selalu cinta senam  
 b. Hendaknya kita selalu berolahraga  
 c. Hendaknya kita selalu mempunyai motto  
 d. Hendaknya kita punya slogan yang baik-maju

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 4 & 5!

Makar, ia, Sangpung betapa. Dengan kesaksian, ia mengartikan para pengawal untuk membantu menyelesaikan permasalahannya. Dengan Sumb, dia dan menjadi sekeras berburu. Begitu pulakali itu hampir tertolak, Dengan Sumb, mereka menahan permasalahannya akan mengantar ke satu rumah di sebelah timur kota. Kemudian mereka menaruh di timur kota, Sangpung mengira bahwa rumah itu adalah rumah yang ia pun mengizinkan kepadanya. Ia sangat marah karena tidak dapat menerima syarat yang diminta Dengan Sumb. Dengan beres-beresnya. Sangpung mendapat petunjuk yang dilakukannya terdapat dari benar yang mereka seluruh kota. Ia pun kemudian mendengar kabar besar yang diumumkan. Sangpung itu mendengar dan jauh menjauh beberapa gunung yang di beri nama "Tangkuban Perahu".

4. Berdasarkan cerita di atas, jenis teks tersebut adalah jenis fiksi ...  
 a. Mite  
 b. Fabel  
 c. Sage  
 d. Legenda

5. Latar yang digunakan cerita di atas adalah ...  
 a. Ruang hampa  
 b. Timur kota  
 c. Jakarta  
 d. Bali

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 6 & 7!

Akibat, ada dua orang-orang yang sedang melintasi gunung pasir. Kedua orang-orang itu memiliki sifat yang berbeda. Lihatlah setiap kali berangkat. Kohar tidak langsung membuka bekal makanannya. Ia menunggu sampai Abdullah menaruhnya makan dan minum. Sangpung bertanya di latar Kohar karena mendapat makanan dan air gratis. Jadi, bekal air dan makanan Kohar masih utuh. Begitulah selama beberapa hari. Kohar makan dan bekal makan sepele-peleannya.

6. Tokoh utama pada cerita tersebut adalah ...  
 a. Kohar  
 b. Penduduk gunung pasir  
 c. Abdullah  
 d. Kedua orang-orang

7. Sifat kedua orang-orang pada cerita tersebut adalah ...  
 a. Kohar dan Abdullah memiliki sifat pale  
 b. Kohar memiliki sifat baik, Abdullah memiliki sifat pelet  
 c. Kohar dan Abdullah memiliki sifat baik  
 d. Abdullah memiliki sifat baik, Kohar memiliki sifat pelet

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 8 & 9!

Di sebuah desa terdapat sebidang sawah. Sawah tersebut diurus oleh keluarga Iku dan keluarga cacing, anak Iku dan bencong. Iku, sedangkan anak cacing bernama Ciko. Kedua keluarga tersebut hidup berdampingan. Iku dan Ciko pun bermain baik. Pada suatu hari, Iku dan Ciko bermain bersama mengunjungi sawah tersebut. Saat mengunjungi sawah, Ciko sedang kali teringat oleh Iku. "Iku, langka aku. Kamu jangan teringat terlalu cepat!" ujar Iku memanggil Iku. Iku yang sudah berada jauh di depan pun bertiara teringat ke arah Ciko. "Maaf, Ciko. Aku sedang beres-beres. Bagaimana kalau kamu naik ke atas punggungku? Kamu pasti akan senang. Iku sudah siap. Ciko pun menyodori Iku. Ciko sangat senang berada di atas punggung Iku. "Kamu benar, Iku! Berapa cepat aku memang lebih dari itu. Aku dapat melihat kekar dengan lebih jelas. Terima kasih ya, Iku," Ciko terima teringat Iku.

8. Cerita di atas merupakan jenis cerita fiksi ...  
 a. Legenda  
 b. Sage  
 c. Fabel  
 d. Mite

9. Amatlah yang ditempatkan oleh cerita diatas adalah ...  
 a. Ciko dan Iku berteman baik  
 b. Ciko menggendong Iku  
 c. Ciko lebih membantu Iku supaya dapat melihat sekitarnya dengan cara menggendong Iku  
 d. Ciko dan Iku bersahabat serta saling menolong

10. Perhatikan kupasan di bawah ini!  
 Aku tidak pernah melihatnya. Apa yang sudah dikemukakan sungguh menakutkan. Aku hanya ingin memberi pelajaran agar ia tidak lupa mengangguk.  
 Sifat tokoh "Aku" dalam kupasan cerita tersebut adalah ...  
 a. Peribadi  
 b. Ulat  
 c. Sembung  
 d. Tigris


11. Perhatikan kupasan di bawah ini!  
 Susunan kelua yang ia sangat gaul. Seorang anak kelahiran menanti uang kerennya. "Ada apa ini?" kata guru mereka dengan nada tinggi. "Ada ming hui" kata Dito kepada gurunya.  
 Latar dari novel tersebut pada kupasan cerita tersebut adalah ...  
 a. Di pasar  
 b. Di kantor polisi  
 c. Di rumah  
 d. Di rumah


12. Perhatikan kalimat di bawah ini!  
 (1) Sandi memandang bola dengan sangat kuat  
 (2) Rino mampu menangkap bola dengan satu tangan  
 (3) Bola yang ditendang Adi memantul ke arah  
 (4) Ali merampas penghapusan yang ditembak Adi  
 Peristiwa di atas yang menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam adalah nomor ...  
 a. 1 dan 2  
 b. 2 dan 3  
 c. 3 dan 4  
 d. 1 dan 4

13. Saat jalan terlihat sepi, Ahmad mendengar sepeda dengan cepat. Kemudian saat ada kerumahan, Ahmad mengendalikannya dengan pelan. Peristiwa ini menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda ...  
 a. Bergerak dengan linier  
 b. Bergerak dengan hali-haji  
 c. Bergerak cepat menjadi diam  
 d. Bergerak semakin cepat atau lambat

14. Saat kita naik bus dan melalui lintasan dan tiba-tiba di rem, maka kita akan terdorong kedepan. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa ...  
 a. Bergerak menjadi kencang  
 b. Bergerak menjadi diam  
 c. Diam menjadi bergerak  
 d. Lambat menjadi diam

15. Perhatikan aktivitas-aktivitas berikut ini!  
 (1) Mengangkat ember berisi air  
 (2) Bermain bola basket  
 (3) Bermain tarik tambang  
 (4) Memijat bet  
 Aktivitas yang berupa dorongan adalah ...  
 a. 1 dan 3  
 b. 2 dan 3  
 c. 2 dan 4  
 d. 3 dan 4


16. Perhatikan gambar berikut!  
 Kecepatan busur panah setelah meninggalkan busur yaitu ...  
  
 a. Tetap  
 b. Dipercepat  
 c. Dipercepat  
 d. Diam

17. Perhatikan gambar berikut!  
  
 Gaya yang bekerja pada perahu di atas yaitu ...  
 a. Dita  
 b. Pegas  
 c. Listrik  
 d. Gesek

18. Perhatikan peristiwa berikut!  
 (1) Kelempeng yang menggiling di lantai miring  
 (2) Bola yang menggelinding lambat di lantai licin  
 (3) Senda yang dirom akan berlans  
 (4) Buah kelapa yang jatuh dari pohon  
 Berdasarkan peristiwa di atas contoh kejadian yang bukan menggunakan prinsip gaya gesek adalah pada nomor ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

19. Perhatikan kalimat berikut!  
 (1) Berat benda  
 (2) Bentuk benda  
 (3) Luas permukaan benda  
 (4) Harga benda  
 Hal-hal yang mempengaruhi gerak jatuh benda karena gaya gravitasi, kecuali ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

20. Budi dan Ani sedang bermain tanah liat. Budi membuat sebuah dan Ani membuat vas bunga dan tanah liat yang mereka mainkan. Hal ini dapat ...  
 a. Mengubah arah benda  
 b. Mengubah bentuk benda  
 c. Mengubah benda diam menjadi bergerak  
 d. Mengubah benda bergerak menjadi diam

21. Perhatikan gambar-gambar di bawah ini!  
  
 Gambar di atas contoh penerapan gaya gesek yang tepat pada nomor ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

22. Dito dan teman-temannya sedang bermain bola di lapangan. Dito menjadi seorang super. Dito menangkap bola yang ditendang oleh temannya. Dito menggunakan gaya agar ...  
 a. Bentuk benda berubah  
 b. Benda diam menjadi bergerak  
 c. Benda bergerak makin cepat  
 d. Benda bergerak menjadi diam

23. Perhatikan aktivitas berikut!  
 (1) Bermain bulu tangkis  
 (2) Bermain bola  
 (3) Bermain tanah liat  
 (4) Bermain tenis meja  
 Berdasarkan peristiwa di atas, contoh gaya yang dapat merubah arah benda, kecuali ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

**INSTRUMEN SETELAH UJI COBA (POST-TEST)**

Nama : Hadiyanto Qomariyati  
 No. Absen : 13  
 Kelas : 4A  
 Sekolah : SDN Margajaya 1

Pilihlah salah satu jawaban yang benar di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d di lembar jawaban yang telah disediakan!

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 1 & 2!

**Terjadinya Selat Bali**

Manik Angkeran adalah pura Sidhimantra, seorang Brahmana. Manik Angkeran dan ayahnya tinggal di Kerajaan Babau. Ratu pulau Pulau Bali belum bersah dengan Pulau Jawa. Manik Angkeran suka sekali menghibur-hiburkan harta orang lainnya.

Berulang kali Sidhimantra memarahi anaknya. Namun, Manik Angkeran tidak mau mendengarkan nasihat ayahnya. Harta orang lainnya pun dibagikan. Akhirnya, dia benar-benar kehilangan kekayaan orang lain. Pada akhirnya Manik Angkeran pindah utangan. Sidhimantra tidak tega. Hartanya sudah habis, tapi Sidhimantra tidak mau anaknya celaka.

1. Cerita rakyat yang berjudul "Terjadinya Selat Bali" merupakan salah satu cerita fiksi, yaitu ...  
 a. Mite  
 b. Fabel  
 c. Legenda  
 d. Sage

2. Tokoh protagonis yang terdapat dalam cerita berjudul "Terjadinya Selat Bali" yaitu ...  
 a. Manik Angkeran  
 b. Naga Beusih  
 c. Sidhimantra  
 d. Ki Sapa Wira

3. Cermati kutipan berikut!

Kami adalah gong yang selalu bersama, susah atau senang. Duka atau senang. Apakah kami lakukan bersama. Banyak hal yang nyaris tidak pernah kami lakukan tanpa bersama. Karena kami adalah kelompok paling terpadu dan menghebohkan di sekolah kami. Tak kalah dari gong apapun. Karena kami punya motto biar kecil tapi cabe rawit. Biar masih SMP tapi kelakuan SMU hehe.

Amanat yang terkandung dalam penggalan cerita fiksi di atas adalah ...  
 a. Hendaknya kita selalu setia kawan  
 b. Hendaknya kita selalu berkelompok  
 c. Hendaknya kita sealamunpunyal motto  
 d. Hendaknya kita punya kelakuan yang lebih maju

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 4 & 5!

Malam itu, Sangkutang bertanya. Dengan kesaklamannya, ia mengarahkan para pengawal untuk membantu menyelesaikan pekerjaannya. Dayang Sumbi diam-diam mengintip pekerjaan tersebut. Begitu pekerjaan itu hampir selesai, Dayang Sumbi memamerkan pasukannya untuk mengantar kain sutra merah di sobalah timur kota. Ketika menyaksikan wanita memerah di timur kota, Sangkutang mengira bahwa hari sudah menjelang pagi. Ia pun menghentikan pekerjaannya. Ia sangat marah karena tidak dapat memenuhi syarat yang diminta Dayang Sumbi. Dengan kesaklamannya, Sangkutang menjelot bedendongan yang membuatnya Terjadilah banjir besar yang melanda seluruh kota. Ia pun kemudian menandang sampai besar yang dibawanya. Sampun itu melayang dan jatuh menjadi sebuah gunung yang diberi nama "Gunungban Pethu".

4. Berdasarkan cerita di atas, jenis teks tersebut adalah jenis fiksi ...  
 a. Fabel  
 b. Sage  
 c. Legenda  
 d. Mite

5. Latar yang menjiwai cerita di atas adalah ...  
 a. Bandung kota  
 b. Timor kota  
 c. Jakarta  
 d. Bali

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 6 & 7!

Ahmad, itu dia pengelana yang sedang melintasi gunung pasir. Kedua pengelana itu memiliki sifat yang berbeda. Itulah sebabnya kali tersebut. Kohar tidak langsung membuka bekal makanannya. Ia menunggu sampai Abdullah menewasnya makan dan minum. Syamun terkembang di labir Kohar karena mendapat makanan dan air gratis. Jadi, bekal air dan makanan Kohar masih utuh. Begitulah selama beberapa hari. Kohar makan dari bekal rekan seperjalanannya.

6. Tokoh utama pada cerita tersebut adalah ...  
 a. Kohar  
 b. Perdukun gunung pasir  
 c. Abdullah  
 d. Kedua pengelana

7. Sifat kedua pengelana pada cerita tersebut adalah ...  
 a. Kohar dan Abdullah memiliki sifat pelet  
 b. Kohar memiliki sifat baik, Abdullah memiliki sifat pelet  
 c. Kohar dan Abdullah memiliki sifat baik  
 d. Abdullah memiliki sifat baik, Kohar memiliki sifat pelet

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 8 & 9!

Di sebuah desa terdapat sebuah sawah. Sawah tersebut ditanai oleh keluarga Bus dan keluarga Cico. Anak bus bernama Tiko, sedangkan anak cico bernama Ciko. Kedua keluarga tersebut hidup berdampingan. Tiko dan Ciko pun bermain baik. Pada suatu hari, Tiko dan Ciko bermain bersama mengalangi sawah tersebut. Saat mengalangi sawah, Ciko seing kali tertinggal oleh Tiko. "Tiko, tunggu aku. Kamu jangan berlari terlalu cepat!" ujar Ciko memanggil Tiko. Tiko yang sudah berada jauh di depan pun berbalik kembali ke arah Ciko. "Maaf, Ciko. Aku terlalu semangat. Bagaimana kalau kamu naik ke atas punggungku? Kamu sangat senang berada di atas punggung Tiko. "Kamu benar, Tiko! Berada diatas ini memang lebih seru. aku dapat melihat sawah dengan lebih jelas. Terima kasih ya, Tiko. Ciko terima kepada Tiko.

8. Cerita di atas merupakan jenis cerita fiksi ...  
 a. Legenda  
 b. Sage  
 c. Fabel  
 d. Mite

9. Anarat yang disampaikan oleh cerita diatas adalah ...  
 a. Ciko dan Tiko berlainan seks  
 b. Ciko menggendong Tiko  
 c. Ciko telah membantu Tiko supaya dapat melihat sekitarnya dengan cara menggendongnya  
 d. Ciko dan Tiko berpisah saat sedang menelomong

10. Perhatikan kutipan di bawah ini!  
 Aku tidak bermaksud menyakinya. Apa yang sudah dilakukannya sungguh keterlaluan. Aku hanya ingin memberi pelajaran agar ia tidak terus menggangguku.

Sifat tokoh "Aku" dalam kutipan cerita tersebut adalah ...  
 a. Pembentari  
 b. Ujil  
 c. Sombong  
 d. Teguh

11. Perhatikan kutipan di bawah ini!  
 Susana tidak asing itu sangat gaduh. Seorang anak ketahuan mencuri uang temannya. "Ada apa ini?" kata guru mereka dengan nada tinggi. "Ada masalah bu?" kata Ciko kepada gurunya.

Latar atau tempat kejadian pada penggalan cerita tersebut adalah ...  
 a. Di sekolah  
 b. Di pasar  
 c. Di kantor polisi  
 d. Di rumah

12. Perhatikan kalimat di bawah ini!  
 (1) Sandi menendang bola dengan sangat kuat  
 (2) Rino mampu menangkap bola dengan satu tangan  
 (3) Bola yang diledang Adi memantul keatas  
 (4) Ali menangkap pengusap yang ditempar Adi

Peristiwa di atas yang menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam adalah nomor ...  
 a. 1 dan 2  
 b. 2 dan 3  
 c. 2 dan 4  
 d. 1 dan 4

13. Saat jalan berlirik sep. Ahmad mengendarai sepeda dengan cepat. Kemudian saat ada kerumitan, Ahmad mengendarainya dengan pelan.


Peristiwa ini menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda ...  
 a. Bergerak dengan linier  
 b. Bergerak dengan tak-lerak  
 c. Bergerak cepat menjadi diam  
 d. Bergerak senakin cepat atau lambat

14. Saat kita naik bus dan melaju kencang dan tiba-tiba direm, maka kita akan terdang kedepan. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa ...  
 a. Bergerak menjadi lentung  
 b. Bergerak menjadi diam  
 c. Diam menjadi bergerak  
 d. Lambat menjadi diam

15. Perhatikan aktivitas-aktivitas berikut ini!  
 (1) Mengambil ember berisikan air  
 (2) Bermain bola basket  
 (3) Bermain tarik-tambang  
 (4) Memijat betel


Aktivitas yang berupa dorongan adalah ...  
 a. 1 dan 2  
 b. 2 dan 3  
 c. 2 dan 4  
 d. 3 dan 4

16. Perhatikan gambar berikut!



Kecapatan busur panah setelah meninggalkan busur yaitu ...  
 a. Tolak  
 b. Diperlambat  
 c. Dipercepat  
 d. Diam

17. Perhatikan gambar berikut!



Gaya yang bekerja pada peristiw di atas yaitu ...  
 a. Otot  
 b. Pegas  
 c. Listrik  
 d. Gesek

18. Perhatikan peristiwa berikut!  
 (1) Kelereng yang menggelinding di lantai miring  
 (2) Bola yang menggelinding lambat di tempat beratu  
 (3) Sepeda yang direm akan berhenti  
 (4) Buah kelapa yang jatuh dari pohon


Berdasarkan peristiwa di atas, contoh kejadian yang bukan menggunakan prinsip gaya gesek adalah pada nomor ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

19. Perhatikan kalimat berikut!  
 (1) Bentak benda  
 (2) Bentuk benda  
 (3) Luas permukaan benda  
 (4) Harga benda

Hal-hal yang mempengaruhi gerak jatuh benda karena gaya gravitasi, kecuali ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

20. Budi dan Ani sedang bermain tanah liat. Budi membuat asbak dan Ani membuat vas bunga dan tanah liat yang mereka mainkan. Hal ini dapat membuktikan gaya dapat ...  
 a. Mengubah arah benda  
 b. Mengubah bentuk benda  
 c. Mengubah benda diam menjadi bergerak  
 d. Mengubah benda bergerak menjadi diam

21. Perhatikan gambar-gambar di bawah ini!



Gambar di atas contoh penerapan gaya gesek yang tepat pada nomor ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

22. Dio dan teman-teman sedang bermain bola di lapangan. Dio menjadi seorang kiper. Dio menangkap bola yang ditendang oleh temannya. Dio menggunakan gaya geser ...  
 a. Benda bergerak  
 b. Benda diam menjadi bergerak  
 c. Benda bergerak makin cepat  
 d. Benda bergerak menjadi diam

23. Perhatikan aktivitas berikut!  
 (1) Bermain bola tangkis  
 (2) Bermain bola  
 (3) Bermain tanah liat  
 (4) Bermain tenis meja

Berdasarkan peristiwa di atas, contoh gaya yang dapat merubah arah benda, kecuali ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4

24. Perhatikan gambar berikut!



Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda ...  
 a. Bergerak dengan linier  
 b. Bergerak dengan tak-lerak  
 c. Bergerak cepat menjadi diam  
 d. Bergerak senakin cepat atau lambat

25. Perhatikan gambar berikut!



Gaya yang bekerja pada peristiw di atas yaitu ...  
 a. Otot  
 b. Pegas  
 c. Listrik  
 d. Gesek



Lampiran 29

POSTTEST KELOMPOK KONTROL

**INSTRUMEN SETELAH UJI COBA (POST-TEST)**

Nama : Doni Permata Hidayat  
 No. Absen : 0805/25  
 Kelas : VB  
 Sekolah : SDN Mangrove 1

Pilihlah salah satu jawaban yang benar di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d dilembar jawaban yang telah disediakan!

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 1 & 2!

**Terjadinya Selat Bali**

Manik Angkeran adalah putra Sidhimantra, seorang Brahmana. Manik Angkeran dan ayahnya tinggal di Kerajaan Daha, Bali saat Pulau Bali belum terpisah dengan Pulau Jawa. Manik Angkeran suka sekali menghambur-hamburkan harta orang tuanya.

Berulang kali Sidhimantra menasihati anaknya. Namun, Manik Angkeran tidak mau mendengarkan nasihat ayahnya. Harta orang tuanya pun dibakikan. Bahkan, dia berani berendam kepada orang lain. Pada akhirnya Manik dikerjaker penagih utang. Sidhimantra tidak tega. Hartanya sudah habis, tapi Sidhimantra tidak mau anaknya celaka.

1. Cerita rakyat yang berjudul "Terjadinya Selat Bali" merupakan salah satu cerita fiksi, yaitu ...  
 a. Mite  
 x. Legenda  
 c. Sage  
 d. Sapa

2. Tokoh protagonis yang terdapat dalam cerita berjudul "Terjadinya Selat Bali" yaitu ...  
 a. Manik Angkeran  
 b. Naga Besukh  
 x. Sidhimantra  
 d. Ki Sapa Wira

3. Cermati kutipan berikut!

Kami adalah geng yang selalu bersama, susah atau senang, Duka atau tangis. Apapun kami lakukan bersama. Banyak hal yang nyaris tidak pernah kami lakukan tanpa bersama. Karena kami adalah kelompok paling ngego dan menghebohkan di sekolah kami. Tak dimalah dari yang apapun. Karena kami punya motto biar kecil tapi cabe rawit. Biar masih SMP tapi kelakuan SMU hehe.

Amanat yang terkandung dalam penggalan cerita fiksi di atas adalah ...  
 x. Hendaknya kita selalu ber kawan  
 b. Hendaknya kita selalu berkelompok  
 c. Hendaknya kita selalumempunyai motto  
 d. Hendaknya kita punya kelakuan yang lebih maju

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 4 & 5!

Malam itu, Sangkurlang bertapa. Dengan kesaktiannya, ia mengabarkan para pengawal untuk membantu menyelesaikan pekerjaannya. Dayang Sumbi diam-diam mengintip pekerjaan tersebut. Begitu pekerjaan itu hampir selesai, Dayang Sumbi memerintahkan pasukannya untuk menggalir kain sutra merah di sebelah timur kota. Ketika menyaksikan warna merah di timur kota, Sangkurlang mengira bahwa hari sudah menjelang pagi. Ia pun menghentikan pekerjaannya. Ia sangat marah karena tidak dapat memenuhi syarat yang diminta Dayang Sumbi. Dengan kesaktiannya, Sangkurlang menjelot bendungan yang dibuatnya. Terjadilah banjir besar yang melanda seluruh kota. Ia pun kemudian menandang sampan besar yang dibuatnya. Sampan itu melayang dan jatuh menjadi sebuah gunung yang diberi nama "Tangkuban Perahu."

4. Berdasarkan cerita di atas, jenis teks tersebut adalah jenis fiksi ...  
 a. Mite  
 b. Fabel  
 c. Sage  
 x. Legenda

5. Latar yang menunjukkan cerita di atas adalah ...  
 x. Bandung kota  
 b. Timur kota  
 c. Jakarta  
 d. Bali

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 6 & 7!

Akisah, ada dua pengelana yang sedang melintasi gunung pasir. Kedua pengelana itu memiliki sifat yang berbeda. Lihatlah setiap kali berhenti. Kohar tidak langsung membuka botol makanannya. Ia menunggu sampai Abdullah menawarkannya makan dan minum. Senyum terkembang di bibir Kohar karena mendapat makanan dan air gratis. Jadi, botol air dan makanan Kohar masih utuh. Begitulah selama beberapa hari, Kohar makan dari bekal rekan sepejalanannya.

6. Tokoh utama pada cerita tersebut adalah ...  
 x. Kohar  
 b. Penduduk gunung pasir  
 c. Abdullah  
 d. Kedua pengelana

7. Sifat kedua pengelana pada cerita tersebut adalah ...  
 a. Kohar dan Abdullah memiliki sifat pelet  
 b. Kohar memiliki sifat baik, Abdullah memiliki sifat pelet  
 x. Kohar dan Abdullah memiliki sifat baik  
 d. Abdullah memiliki sifat baik, Kohar memiliki sifat pelet

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 8 & 9!

Di sebuah desa terdapat sebuah sawah. Sawah tersebut dimiliki oleh keluarga Tikus dan keluarga Cacing. Anak Tikus bernama Tiko, sedangkan anak cacing bernama Ciko. Kedua keluarga tersebut hidup berdampingan, Tiko dan Ciko pun berteman baik. Pada suatu hari, Tiko dan Ciko bermain bersama menggilingi sawah tersebut. Saat menggilingi berlanj tolalu cepat! Uper Ciko memanggil Tiko. Tiko yang sudah berada di depan pun berlari kembali ke arah Ciko. "Maaf, Ciko. Aku terlalu pelet! Bagaimana kalau kamu naik ke atas punggungku? Kamu sangat senang berada di atas punggung Tiko. Ciko pun menyetujui ajakan Tiko. Ciko dilas sini memang lebih seru. aku dapat melihat sekitar dengan lebih jelas. Terima kasih ya, Tiko." Ciko terima kepada Tiko.

8. Cerita di atas merupakan jenis cerita fiksi ...  
 a. Legenda  
 b. Sage  
 x. Fabel  
 d. Mite

9. Amanat yang disampaikan oleh cerita diatas adalah ...  
 x. Ciko dan Tiko berteman baik  
 b. Ciko menggondong Tiko  
 c. Ciko telah membantu Tiko supaya dapat melihat sekitarnya dengan cara menggondongnya  
 d. Ciko dan Tiko bersahabat serta saling menolong

10. Perhatikan kutipan di bawah ini!

Aku tidak bermaksud menyakiti. Apa yang sudah dilakukannya sungguh keterlaluan. Aku hanya ingin memberi pelajaran agar ia tidak terus mengganggu.

Sifat tokoh "Aku" dalam kutipan cerita tersebut adalah ...  
 x. Pemberani  
 b. Usil  
 c. Sombong  
 d. Tegas

11. Perhatikan kutipan di bawah ini!

Suasana kelas siang itu sangat gaduh. Seorang anak ketahuan mencuri uang temannya. "Ada apa ini?" kata guru mereka dengan nada tinggi. "Ada maling bu" kata Dito kepada gurunya.

Latar atau tempat kejadian pada penggalan cerita tersebut adalah ...  
 x. Di sekolah  
 b. Di pasar  
 c. Di kantor polisi  
 d. Di rumah

12. Perhatikan kalimat di bawah ini!

(1) Sandi menendang bola dengan sangat kuat  
 (2) Rino mampu menangkap bola dengan satu tangan  
 (3) Bola yang ditendang Adi membentur kaca  
 (4) Ali menangkap penghapus yang dilempar Adi

Peristiwa di atas yang menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam adalah nomor ...  
 a. 1 dan 2  
 b. 2 dan 3  
 x. 2 dan 4  
 d. 1 dan 4

13. Saat jalan terlihat sepi, Ahmad mengendarai sepeda dengan cepat. Kemudian saat ada keramaian, Ahmad mengendainya dengan pelan.

Peristiwa ini menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda ...  
 a. Bergerak dengan lincah  
 x. Bergerak dengan hati-hati  
 c. Bergerak cepat menjadi diam  
 d. Bergerak semakin cepat atau lambat

14. Saat kita naik bus dan melaju kencang dan tiba-tiba direm, maka kita akan terdorong kedepan. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa ...  
 a. Bergerak menjadi kencang  
 x. Bergerak menjadi diam  
 c. Diam menjadi bergerak  
 d. Lambat menjadi diam


15. Perhatikan aktivitas-aktivitas berikut ini!

(1) Mengangkat ember berisi air  
 (2) Bermain bola basket  
 (3) Bermain tarik tambang  
 (4) Memijat bel

Aktivitas yang berupa dorongan adalah ...  
 x. 1 dan 3  
 b. 2 dan 3  
 c. 2 dan 4  
 d. 3 dan 4


16. Perhatikanlah gambar berikut!

Kecapatan busur panah setelah meninggalkan busur yaitu ...



a. Tetap  
 b. Diperlambat  
 x. Dipercepat  
 d. Diam

17. Perhatikan gambar berikut!



Gaya yang bekerja pada peristiwa di atas yaitu ...  
 a. Otot  
 x. Pegas  
 c. Listrik  
 d. Gesek

18. Perhatikan peristiwa berikut!

(1) Kelewang yang menggelinding di lantai miring  
 (2) Bola yang menggelinding lambat di tempat berbatu  
 (3) Sepeda yang dirom akan berhenti  
 (4) Buah kelapa yang jatuh dari pohon

Berdasarkan peristiwa di atas contoh kejadian yang bukan menggunakan prinsip gaya gesek adalah pada nomor ...  
 x. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4


19. Perhatikan kalimat berikut!

(1) Berat benda  
 (2) Bentuk benda  
 (3) Luas permukaan benda  
 (4) Harga benda

Hal-hal yang mempengaruhi gerak jatuh benda karena gaya gravitasi, kecuali ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 x. 4

20. Budi dan Ani sedang bermain tanah liat. Budi membuat asbak dan Ani membuat vas bunga dari tanah liat yang mereka mainkan. Hal ini dapat membuktikan gaya dapat ...  
 a. Mengubah arah benda  
 x. Mengubah bentuk benda  
 c. Mengubah benda diam menjadi bergerak  
 d. Mengubah benda bergerak menjadi diam

21. Perhatikan gambar-gambar di bawah ini!



Gambar di atas contoh penerapan gaya gesek yang tepat pada nomor ...  
 a. 1  
 x. 2  
 c. 3  
 d. 4

22. Dito dan teman-temannya sedang bermain bola di lapangan. Dito menjadi seorang kiper. Dito menangkap bola yang ditendang oleh temannya. Dito menggunakan gaya agar ...  
 a. Bentuk benda berubah  
 b. Benda diam menjadi bergerak  
 c. Benda bergerak makin cepat  
 x. Benda bergerak menjadi diam

23. Perhatikan aktivitas berikut!

(1) Bermain bulu tangkis  
 (2) Bermain bola  
 (3) Bermain tanah liat  
 (4) Bermain tenis meja

Berdasarkan peristiwa di atas, contoh gaya yang dapat merubah arah benda, kecuali ...  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 x. 4

**INSTRUMEN SETELAH UJI COBA (POST-TEST)**

Nama : MUHAMMAD RIFAAN AZHAR  
No. Asses : 24  
Kelas : 4B  
Sebuah : sebuah

Pilihlah satu jawaban yang benar di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d di lembar jawaban yang telah disediakan!

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 1 & 2!

**Terjadinya Selat Bali**  
Manik Angkeran adalah putra Sidhimantra, seorang Brahmana. Manik Angkeran dan ayahnya tinggal di Kerajaan Daha, Bali saat Pulau Bali belum terpisah dengan Pulau Jawa. Manik Angkeran suka sekali menghabiskan waktunya di hutan-hutan.

Berjalan kali Sidhimantra menasihati anaknya. Namun, Manik Angkeran tidak mau mendengarkan nasihat ayahnya. Harta orang tuanya pun habis-habis. Bahkan, dia berani bertantang kepada orang lain. Pada akhirnya Manik Angkeran pergi dengan Sidhimantra tidak tega. Hartanya sudah habis, tapi Sidhimantra tidak mau anaknya celaka.

1. Cerita rakyat yang terdapat di "Terjadinya Selat Bali" merupakan salah satu cerita fiksi, yaitu ...  
a. Mite  
b. Fabel  
c. Legenda  
d. Sage
2. Tokoh protagonis yang terdapat dalam cerita "Terjadinya Selat Bali" yaitu ...  
a. Manik Angkeran  
b. Nyai Bejukan  
c. Sidhimantra  
d. Ki Sapa Wira

8. Amal yang disamakan oleh cerita diatas adalah ...  
a. Ciko dan Tiko bermain tarik  
b. Ciko menggondong Tiko  
c. Ciko telah membantu Tiko supaya dapat melihat sekiranya dengan cara menggondongnya  
d. Ciko dan Tiko bersahabat serta saling menolong
10. Perhatikan kutipan di bawah ini!  
Aku tidak bermaksud menyakitinya. Apa yang sudah dilakukannya sungguh keterlaluan. Aku hanya ingin membuat pelajaran agar ia tidak terus-menerus.  
Sifat tokoh "Tiko" dalam kutipan cerita tersebut adalah ...  
a. Pembenci  
b. Ujub  
c. Sombong  
d. Tegas
11. Perhatikan kutipan di bawah ini!  
Susana kelas smp itu sangat gaduh. Seorang anak ketuluan menasihati temannya. "Ada apa sih?" kata guru mereka dengan nada tinggi. "Ada main su" kata Dito kepada gurunya.  
Latar atau tempat kejadian pada penggalan cerita tersebut adalah ...  
a. Di sekolah  
b. Di pasar  
c. Di kantor polisi  
d. Di rumah

12. Perhatikan kalimat di bawah ini!  
(1) Rina menggondong bola dengan sangat kuat  
(2) Bola yang ditendang Adi menantur kaca  
(3) Adi menangkap pemponya yang dilempar Adi  
Peristiwa di atas yang menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam adalah nomor ...  
a. 1 dan 2  
b. 2 dan 3  
c. 2 dan 4  
d. 1 dan 4

20. Budi dan Ani sedang bermain tarik lat. Budi membuat ayuk dan Ani membuat vas bunga dari tanah liat yang mereka mainkan. Hal ini dapat membuktikan gaya dapat ...  
a. Mengubah arah benda  
b. Mengubah bentuk benda  
c. Mengubah benda diam menjadi bergerak  
d. Mengubah benda bergerak menjadi diam

21. Perhatikan gambar-gambar di bawah ini!
- 
- Gambar di atas contoh penerapan gaya gesek yang tepat pada motor ...  
a. 1  
b. 2  
c. 3  
d. 4

22. Do dan teman-teman sedang bermain bola di lapangan. Do menjadi scoring kiper. Do menangkap bola yang ditendang oleh temannya. Do menggunakan gaya agar ...  
a. Bentuk benda berubah  
b. Benda diam menjadi bergerak  
c. Benda bergerak makin cepat  
d. Benda bergerak menjadi diam

23. Perhatikan aktivitas berikut!  
(1) Bermain bulu tangkis  
(2) Bermain bola  
(3) Bermain tarik lat  
(4) Bermain tenis meja  
Berdasarkan pernyataan di atas, contoh gaya yang dapat merubah arah benda, kecuali ...  
a. 1  
b. 2  
c. 3  
d. 4

3. Cermati kutipan berikut!  
Kami adalah geng yang selalu bersama, susah atau senang. Duka atau tangle. Apapun kami lakukan bersama. Banyak hal yang nyana tidak pernah kami lakukan tanpa bersama. Karena kami adalah kelompok paling ngotot dan menghebatkan di sekolah kami. Tak kalah dari geng apapun. Karena kami punya motto biar kecil tapi cabe rawit. Biar maah SMP tapi lakukan SMU hehe.

Amatan yang terkandung dalam penggalan cerita fiksi di atas adalah ...  
a. Mendakinya kita selalu setia kawan  
b. Mendakinya kita selalu berkolaborasi  
c. Hendaknya kita selalumpunyai motto  
d. Hendaknya kita punya kelakuan yang lebih maju

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 4 & 5!


Malam itu, Sangkaring bertapa. Dengan kesaktiannya, ia mengetahui para penguasa untuk membantu menyelesaikan pekerjaannya. Dayang Sumbi diam-diam mengintip pekerjaan tersebut. Begitu pekerjaan itu hampir selesai, Dayang Sumbi menentemkan pasukannya untuk menggigit kain tenar merah di sebelah timur kota. Ketika menyaksikan warna memerah di timur kota, Sangkaring mongra bahwa hari sudah menjelang pagi. Ia pun menghentikan pekerjaannya. Ia sangat marah karena tidak dapat memerasi syair yang dikirim Dayang Sumbi. Dengan kesaktiannya, Sangkaring menjebol bendungan yang dibuatnya. Terjadilah banjir besar yang melanda seluruh kota. Ia pun kemudian menentang samparan besar yang dibuatnya. Sampuan itu melayang dan jatuh menjadi sebuah gunung yang diberi nama "Tangkuban Perahu".

4. Berdasarkan cerita di atas, jenis teks tersebut adalah jenis fiksi ...  
a. Mite  
b. Fabel  
c. Sage  
d. Legenda
5. Latar yang menunjukkan cerita di atas adalah ...  
a. Bandung kota  
b. Timur kota  
c. Jakarta  
d. Bali

13. Saat jalan terlihat sepi, Ahmad mengendarai sepeda dengan cepat. Kemudian saat ada keramaian, Ahmad mengendarainya dengan pelan. Peristiwa ini menunjukkan bahwa gaya dapat membuat benda ...  
a. Bergerak dengan lincah  
b. Bergerak dengan hal-hal  
c. Bergerak cepat menjadi diam  
d. Bergerak semakin cepat atau lambat

14. Saat kita naik bus dan melaju kencang dan tiba-tiba direm, maka kita akan terdorong ke depan. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa ...  
a. Bergerak menjadi kencang  
b. Bergerak menjadi diam  
c. Diam menjadi bergerak  
d. Lambat menjadi diam

15. Perhatikan aktivitas-aktivitas berikut ini!  
(1) Mengangkat ember berisikan air  
(2) Bermain bola basket  
(3) Bermain tarik tambang  
(4) Mengjaj bel  
Aktivitas yang berupa dorongan adalah ...  
a. 1 dan 3  
b. 2 dan 3  
c. 2 dan 4  
d. 3 dan 4

16. Perhatikanlah gambar berikut!
- 
- Kecepatan busur panah setelah meninggalkan busur yaitu ...  
a. Tetap  
b. Diperlambat  
c. Dipercepat  
d. Diam

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 6 & 7!  
Akisah, ada dua pengelana yang sedang melintasi gurun pasir. Kedua pengelana itu memiliki sifat yang berbeda. Lihatlah selepak kulit berahnis! Akisah tidak sanggup membuka selepak kulit maknanya. Ia menunggu sampai Abdulah menjawabnya makan dan minum. Senyum terkenang di bibir Kohar karena mendapat makanan dan air gratis. Jadi, kecuali air dan makanan Kohar masih utuh. Begitulah selama beberapa hari, Kohar makan dan minum seperi jantannya.

6. Tokoh utama pada cerita tersebut adalah ...  
a. Kohar  
b. Penduduk gurun pasir  
c. Abdulah  
d. Kedua pengelana

7. Sifat kedua pengelana pada cerita tersebut adalah ...  
a. Kohar dan Abdulah memiliki sifat pelet  
b. Kohar memiliki sifat baik, Abdulah memiliki sifat pelet  
c. Kohar dan Abdulah memiliki sifat baik  
d. Abdulah memiliki sifat baik, Kohar memiliki sifat pelet

Bacalah teks cerita fiksi berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 8 & 9!

Di sebuah desa terdapat sebidang sawah. Sawah tersebut dimiliki oleh keluarga Agus dan keluarga Cicung. Anak Agus bernama Tiko, sedangkan anak Cicung bernama Ciko. Kedua keluarga tersebut hidup berdampingan. Tiko dan Ciko pun bermain tarik. Suatu saat hari, Tiko dan Ciko bermain bersama menggiling sawah tersebut. Suatu menggiling sawah, Ciko sedang keliwat tinggal oleh Tiko. Tiko, tunggaku, kamu jangan jauh di depan pun berlari kembali ke arah Ciko. "Maaf, Ciko. Aku keliwat jauh di depan pun berlari kembali ke arah Ciko." "Maaf, Ciko. Aku keliwat jauh di depan pun berlari kembali ke arah Ciko." "Maaf, Ciko. Aku keliwat jauh di depan pun berlari kembali ke arah Ciko." "Maaf, Ciko. Aku keliwat jauh di depan pun berlari kembali ke arah Ciko."

8. Cerita di atas merupakan jenis cerita fiksi ...  
a. Legenda  
b. Sage  
c. Fabel  
d. Mite

17. Perhatikan gambar berikut!
- 
- Gaya yang bekerja pada peristiwa di atas yaitu ...  
a. Otot  
b. Pegas  
c. Listrik  
d. Gesek

18. Perhatikan peristiwa berikut!  
(1) Kelereng yang menggiling di lantai miring  
(2) Bola yang menggiling lambat di tempat berbatu  
(3) Sepeda yang direm akan berhenti  
(4) Buah kelapa yang jatuh dari pohon  
Berdasarkan peristiwa di atas, contoh kejadian yang bukan menggunakan prinsip gaya gesek adalah pada nomor ...  
a. 1  
b. 2  
c. 3  
d. 4

19. Perhatikan kalimat berikut!  
(1) Berat benda  
(2) Bentuk benda  
(3) Luas permukaan benda  
(4) Harga benda  
Hal-hal yang mempengaruhi gerak jatuh benda karena gaya gravitasi, kecuali ...  
a. 1  
b. 2  
c. 3  
d. 4

**Lampiran 30****KUNCI JAWABAN**

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. C  | 13. D |
| 2. D  | 14. C |
| 3. C  | 15. C |
| 4. C  | 16. C |
| 5. C  | 17. B |
| 6. B  | 18. D |
| 7. D  | 19. D |
| 8. D  | 20. B |
| 9. B  | 21. B |
| 10. B | 22. D |
| 11. D | 23. C |
| 12. C |       |

### Lampiran 31

#### Daftar Hadir Penelitian Kelas Eksperimen

#### DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK SDN MARGAJAYA 1 KOTA BOGOR TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Kelas/Semester : 4-A/2

Tanggal : 23 Mei 2022

No.	Nama Peserta didik	Keterangan
1.	Abyan Ardiona Nugraha	Hadir
2.	Afarin Dhieandra Azura	Hadir
3.	Assyura Rizki Maulida	Hadir
4.	Aulina Berlianti	Hadir
5.	Fathir Iqbal Ramadhan	Hadir
6.	Fuad Ahmad Kamil Kholqillah	Hadir
7.	Galang Raufa Munandar	Hadir
8.	Gea Anandita	Hadir
9.	Haikal Kamil	Hadir
10.	Ibnu Hasin	Hadir
11.	Irru Nurul Azhar	Hadir
13.	Missy Lazuardi Utami	Hadir
14.	Muhafiz Rohail Setiadi	Hadir
15.	Muhammad Rafi Akbar	Hadir
16.	Muhammad Ikhsan Maulana	Hadir
17.	Muhammad Rafa Ramadan	Hadir
18.	Muhammad Rafi Ramadhan	Hadir
19.	Muhammad Raihan Ghaisan	Hadir
20.	Nadine Qanita Putri	Hadir
21.	Naira Salsabila	Hadir
22.	Nurdaflika Pratama Sukma Wirrahma	Hadir
23.	Qalisha Hanaeni	Hadir
24.	Reska Putri Kastiani	Hadir
25.	Rizki Reymon Mustopa	Hadir
26.	Sughani Surya Bumi	Hadir
27.	Valiqa Fitri Ramadhani	Hadir
28.	Yasmin Mumtaz Al Hadi	Hadir
29.	Zabrina Olivia Maharani	Hadir
30.	Zhasqia Chantika	Hadir

### Lampiran 32

**Daftar Hadir Penelitian Kelas Kontrol**  
**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK**  
**SDN MARGAJAYA 1 KOTA BOGOR**  
**TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Kelas/Semester : 4-B/2

Tanggal : 24 Mei 2022

<b>No.</b>	<b>Nama Peserta didik</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Alisa Widiya Putri	Hadir
2.	Alya Faiqo Nadhiroh	Hadir
3.	Ariza Try Wardana	Hadir
4.	Deandra Hanan Bagastama	Hadir
5.	Gatot Anandreansyah	Hadir
6.	Gisellia El Hartie Regawa	Hadir
7.	Hardyanto Rendra Pratama	Hadir
8.	Hervina Khuzaimah Chaerul	Hadir
9.	Khoerul Nizam	Hadir
10.	Miranda Kalista Adeni	Hadir
11.	Muhamad Deypan Juliansyah	Hadir
12.	Muhammad Rezki Aprililah	Hadir
13.	Muhammad Rizky Faadillah	Hadir
14.	Muhammad Raihan Azhar	Hadir
15.	Muhammad Zevan Iram Mahesa	Hadir
16.	Nabila Ramadhani	Hadir
17.	Nadilla Alisya Putri	Hadir
18.	Nadisya Aliya Putri	Hadir
19.	Nailah Keylani Azizah	Hadir
20.	Nayla Afrilia	Hadir
21.	Nayra Viorenza Aktavia	Hadir
22.	Octaviola Kirana Frichilya	Hadir
23.	Raden Maulana Malik Ibrahim	Hadir
24.	Rafa Prawira Hutapea	Hadir
25.	Razzan Raditya Mosya	Hadir
26.	Rizky Ramadhan	Hadir
27.	Syabria Altafunnisa	Hadir
28.	Tsanie Nooren Shafea	Hadir
29.	Violeta Chelsea Daniel	Hadir

## Lampiran 33

**REKAP SKOR PEROLEHAN NILAI N-GAIN HASIL BELAJAR  
SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU  
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA VIDEO CERITA FIKSI PADA KELAS  
EKSPERIMEN**

No	Nama Siswa	Nilai			Makna	Skor Mak	N-Gain Skor	N-Gain x 100	Kriteria
		Pretest	Posttest	KKM					
1	Abyan Ardiona Nugraha	61	91	75	TUNTAS	100	0,77	77	TINGGI
2	Afarin Dhiendra Azura	57	91	75	TUNTAS	100	0,79	79	TINGGI
3	Assyura Rizki Maulida	52	87	75	TUNTAS	100	0,73	73	TINGGI
4	Aulina Berlianti	57	87	75	TUNTAS	100	0,70	70	TINGGI
5	Fathir Iqbal Ramadhan	78	100	75	TUNTAS	100	1,00	100	TINGGI
6	Fuad Ahmad Kamil Kholqillah	65	91	75	TUNTAS	100	0,74	74	TINGGI
7	Galang Raufa Munandar	65	96	75	TUNTAS	100	0,89	89	TINGGI
8	Gea Anandita	52	87	75	TUNTAS	100	0,73	73	TINGGI
9	Haikal Kamil	52	91	75	TUNTAS	100	0,81	81	TINGGI
10	Ibnu Hasin	70	96	75	TUNTAS	100	0,87	87	TINGGI
11	Jodi Arya Nugraha	48	78	75	TUNTAS	100	0,58	58	SEDANG
12	Missy Lazuardi Utami	83	100	75	TUNTAS	100	1,00	100	TINGGI
13	Muhafiz Rohail Setiadi	61	87	75	TUNTAS	100	0,67	67	SEDANG
14	Muhammad Rafi Akbar	70	96	75	TUNTAS	100	0,87	87	TINGGI
15	Muhammad Ikhsan Maulana	61	87	75	TUNTAS	100	0,67	67	SEDANG
16	Muhammad Rafa Ramadhan	52	83	75	TUNTAS	100	0,65	65	SEDANG
17	Muhammad Rafi Ramadhan	57	78	75	TUNTAS	100	0,49	49	SEDANG
18	Muhammad Raihan Ghaisan	57	83	75	TUNTAS	100	0,60	60	SEDANG
19	Nadine Qanita Putri	52	87	75	TUNTAS	100	0,73	73	TINGGI
20	Naira Salsabila	52	83	75	TUNTAS	100	0,65	65	SEDANG
21	Nurfadlika Pratama Sukma Wirrahma	70	100	75	TUNTAS	100	1,00	100	TINGGI
22	Qalisha Hanaeni	65	91	75	TUNTAS	100	0,74	74	TINGGI
23	Reska Putri Kastiani	43	83	75	TUNTAS	100	0,70	70	TINGGI
24	Rizki Reymon Mustopa	57	87	75	TUNTAS	100	0,70	70	TINGGI
25	Sughani Surya Bumi	74	96	75	TUNTAS	100	0,85	85	TINGGI
26	Valiqa Fitri Ramadhani	57	83	75	TUNTAS	100	0,60	60	SEDANG
27	Yasmin Mumtaz Al Hadi	35	70	75	TIDAK TUNTAS	100	0,54	54	SEDANG
28	Zabrina Olivia Maharani	61	91	75	TUNTAS	100	0,77	77	TINGGI
29	Zhasqia Chantika	74	96	75	TUNTAS	100	0,85	85	TINGGI
<b>JUMLAH</b>		1738	2576				21,69	2169	
<b>RATA-RATA</b>		60	89				0,75	75	
<b>NILAI MAX</b>		83	100				1,00	100	
<b>NILAI MIN</b>		35	70				0,49	49	
<b>KETUNTASAN HASIL BELAJAR 96,5%</b>									

## PERHITUNGAN MANUAL N-GAIN PADA KELAS EKSPERIMEN

### A. Pemberian Skor *Pretest* dan *Posttest*

Pemberian *pretest* di awal kegiatan pembelajaran dan pemberian *posttest* di akhir kegiatan pembelajaran kepada peserta didik.

### B. Menghitung N-Gain yang Dinormalisasikan

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maksimal}} - S_{\text{pretest}}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{91 - 61}{100 - 61}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{30}{39}$$

$$N\text{-Gain} = 0,77$$

$$N\text{-Gain} \times 100 = 77$$

Rekapitulasi Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain* Kelompok Kelas Eksperimen dan Kontrol

Rekapitulasi Nilai		Kelompok Kelas	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Terendah	<i>Pretest</i>	35	25
	<i>Posttest</i>	70	57
	<i>N-Gain</i>	49	25
Nilai Tertinggi	<i>Pretest</i>	89	87
	<i>Posttest</i>	100	100
	<i>N-Gain</i>	100	100
Nilai Rata-rata	<i>Pretest</i>	60	67
	<i>Posttest</i>	89	83
	<i>N-Gain</i>	75	54

Tabel Distribusi Frekuensi Skor *N-Gain* Kelompok Kelas Eksperimen

Interval	Batas Kelas	Frekuensi i (fi)	Nilai Tengah h (xi)	fi.xi	fi.xi <sup>2</sup>	Frekuensi i Relatif (%)
49-57	48,5-57,5	2	53	106	11236	7
58-66	57,5-66,5	5	62	310	96100	17
67-75	66,5-75,5	9	71	639	408321	31
76-84	75,5-84,5	4	80	320	102400	14
85-93	84,5-93,5	6	89	534	285156	21
94-102	93,5-102,5	3	98	294	86436	10
<b>Jumlah</b>		29	453	2203	4853209	100,0

**Perhitungan:**

**1. Menentukan Range (R)**

$$\begin{aligned} \text{Range (R)} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 100 - 49 \\ &= 51 \end{aligned}$$

**2. Menentukan Kelas Interval (K)**

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ K &= 1 + 3,3 \log 29 \\ K &= 1 + 3,3 (1,46) \\ K &= 1 + 4,76 \\ K &= 5,8 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

**3. Menentukan Panjang Interval (P)**

$$P = \frac{R}{K} = \frac{51}{6} = 8,5 \text{ dibulatkan menjadi } 9$$

**4. Menentukan Rata-rata (Mean =  $\bar{x}$ )**

$$\text{Diketahui : } \sum f_i \cdot x_i = 2203 \quad n = 29$$

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{n} \\ &= \frac{2203}{29} \\ &= 76,0 \end{aligned}$$

**5. Menentukan Modus (Mo)**

Diketahui:

$$b = 66,5 \quad P = 9 \quad b_1 = 4 \quad b_2 = 5$$

$$\begin{aligned} Mo &= b + P \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 66,5 + 9 \left( \frac{4}{4+5} \right) \\ &= 66,5 + 9 (0,44) \\ &= 66,5 + 4 \\ &= 70,5 \end{aligned}$$



Keterangan:

Mo : Modus

b : batas bawah kelas modus (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 ( $Me$ )

Diketahui:

$B = 66,5$        $P = 9$        $n = 29$        $F = 7$        $f = 9$

$$\begin{aligned} Me &= B + P \left( \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\ &= 66,5 + 9 \left( \frac{\frac{1}{2}29 - 7}{9} \right) \\ &= 66,5 + 9 \left( \frac{14,5 - 7}{9} \right) \\ &= 66,5 + 9 (0,83) \\ &= 66,5 + 7,5 \\ &= 74 \end{aligned}$$

Keterangan:

Me : Median

B : batas bawah kelas

P : panjang kelas

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

$f$  : frekuensi

## Lampiran 34

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR  
SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU PADA  
KELAS EKSPERIMEN**

<b>NO</b>	<b>Y</b>	<b>Y2</b>
1	49	2401
2	54	2916
3	58	3364
4	60	3600
5	60	3600
6	65	4225
7	65	4225
8	67	4489
9	67	4489
10	70	4900
11	70	4900
12	70	4900
13	73	5329
14	73	5329
15	73	5329
16	74	5476
17	74	5476
18	77	5929
19	77	5929
20	79	6241
21	81	6561
22	85	7225
23	85	7225
24	87	7569
25	87	7569
26	89	7921
27	100	10000
28	100	10000
29	100	10000
<b>JUMLAH</b>	<b>2169</b>	<b>167117</b>

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR  
SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU MELALUI  
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
VIDEO CERITA FIKSI PADA KELAS EKSPERIMEN**

No	$X_i$	$Z_i$	Tabel Z	F ( $Z_i$ )	F (Kum)	S ( $Z_i$ )	F ( $Z_i$ ) - S ( $Z_i$ )	L Max
1	49	-1,97	0,4756	0,0244	1	0,034	0,010	0,017
2	54	-1,59	0,4441	0,0559	2	0,069	-0,013	
3	58	-1,29	0,4015	0,0985	3	0,103	-0,004	
4	60	-1,13	0,3708	0,1292	4	0,138	-0,009	
5	60	-1,13	0,3708	0,1292	5	0,172	-0,043	
6	65	-0,76	0,2764	0,2236	6	0,207	0,017	
7	65	-0,76	0,2764	0,2236	7	0,241	-0,017	
8	67	-0,61	0,2291	0,2709	8	0,276	-0,005	
9	67	-0,61	0,2291	0,2709	9	0,310	-0,039	
10	70	-0,38	0,148	0,3520	10	0,345	0,007	
11	70	-0,38	0,148	0,3520	11	0,379	-0,027	
12	70	-0,38	0,148	0,3520	12	0,414	-0,062	
13	73	-0,15	0,0596	0,4404	13	0,448	-0,008	
14	73	-0,15	0,0596	0,4404	14	0,483	-0,043	
15	73	-0,15	0,0596	0,4404	15	0,517	-0,077	
16	74	-0,08	0,0319	0,4681	16	0,552	-0,084	
17	74	-0,08	0,0319	0,4681	17	0,586	-0,118	
18	77	0,15	0,0596	0,5596	18	0,621	-0,061	
19	77	0,15	0,0596	0,5596	19	0,655	-0,095	
20	79	0,30	0,1179	0,6179	20	0,690	-0,072	
21	81	0,45	0,1736	0,6736	21	0,724	-0,050	
22	85	0,76	0,2764	0,7764	22	0,759	0,017	
23	85	0,76	0,2765	0,7765	23	0,793	-0,017	
24	87	0,91	0,3186	0,8186	24	0,828	-0,009	
25	87	0,91	0,3186	0,8186	25	0,862	-0,043	
26	89	1,06	0,3554	0,8554	26	0,897	-0,042	
27	100	1,89	0,4706	0,9706	27	0,931	-0,040	
28	100	1,89	0,4706	0,9706	28	0,966	-0,005	
29	100	1,89	0,4706	0,9706	29	1,000	-0,029	
Jumlah	2169							
Mean	75							
S Dev	13,22							
L Hitung	0,017							
L Tabel	0,161							

**Perhitungan:****1. Standar Deviasi**

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

$$S = \sqrt{\frac{(29 \times 167117) - (2169)^2}{29(28)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{4846393 - 4704561}{812}}$$

$$S = \sqrt{\frac{141832}{812}}$$

$$S = \sqrt{174,67}$$

$$S = 13,2$$

**2. Nilai Transformasi Standar (Zi)**

$$Z_i = \frac{x - \bar{x}}{Sd}$$

$$Z_i = \frac{49 - 75}{13,2}$$

$$Z_i = \frac{-26}{13,2}$$

$$Z_i = -1,97$$

Untuk menentukan nilai transformasi ( $Z_i$ ) yang selanjutnya dilakukan dengan perhitungan yang sama.

**3. Nilai Tabel Z**

Untuk menentukan nilai tabel Z (lihat lampiran tabel Z) berdasarkan nilai  $Z_i$ , dengan mengabaikan nilai negatifnya.

**4. Nilai Peluang(Fzi)**

Untuk menentukan besar peluang masing-masing nilai Z berdasarkan tabel yaitu dengan cara nilai 0,5- nilai tabel Z apabila nilai  $Z_i$  negative (-) dan 0,5+ nilai tabel Z apabila nilai  $Z_i$  positif (+).

### 5. Frekuensi Kumulatif Nyata (SZi)

Untuk mengitung frekuensi kumulatif nyata dari masing-masing nilai setiap baris, menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} SZ_i &= \frac{fkum}{n} \\ &= \frac{1}{29} \\ &= 0,034 \end{aligned}$$

Lakukan perhitungan yang sama untuk menentukan frekuensi komulatif (SZi) selanjutnya.

### 6. Menentukan Lhitung

Menentukan nilai Lhitung =  $|F(Z_i) - S(Z_i)|$  dan bandingkan dengan nilai Ltabel (tabel nilai kritis untuk uji liliefors), menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Lhitung &= |F(Z_i) - S(Z_i)| \\ &= 0,244 - 0,034 \\ &= -0,010 \end{aligned}$$

### 7. Menentukan Ltabel

Untuk menentukan nilai Ltabel (lihat lampiran tabel nilai kritis L untuk taraf uji liliefors) berdasarkan syarat nilai  $\alpha$  pada taraf signifikan 0,05 (5%). Sampel berjumlah 29 maka Ltabel yaitu 0,161.

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

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

Kesimpulan : Karena  $L_{hitung} (0,010) < L_{tabel} (0,161)$ , maka distribusi normal

## Lampiran 35

**REKAP SKOR PEROLEHAN NILAI N-GAIN HASIL BELAJAR  
SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU  
MENGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING  
BERBANTUAN MEDIA VIDEO PADA KELAS KONTROL**

No	Nama Siswa	Nilai			Makna	Skor Mak	N-Gain Skor	N-Gain x 100	Kriteria
		Pretest	Postest	KKM					
1	Alisa Widiya Putri	43	65	75	TIDAK TUNTAS	100	0,39	39	SEDANG
2	Alya Faiqo Nadhiroh	70	83	75	TUNTAS	100	0,43	43	SEDANG
3	Ariza Try Wardana	57	83	75	TUNTAS	100	0,60	60	SEDANG
4	Deandra Hanan Bagastama	74	87	75	TUNTAS	100	0,50	50	SEDANG
5	Gatot Anandreansyah	39	61	75	TIDAK TUNTAS	100	0,36	36	SEDANG
6	Gisellia El Hartie Regawa	57	78	75	TUNTAS	100	0,49	49	SEDANG
7	Hardyanto Rendra Pratama	43	78	75	TUNTAS	100	0,61	61	SEDANG
8	Hervina Khuzaimah Chaerul	70	87	75	TUNTAS	100	0,57	57	SEDANG
9	Khoerul Nizam	74	87	75	TUNTAS	100	0,50	50	SEDANG
10	Miranda Kalista Adeni	43	57	75	TIDAK TUNTAS	100	0,25	25	RENDAH
11	Muhammad Deypan Juliansyah	52	74	75	TIDAK TUNTAS	100	0,46	46	SEDANG
12	Muhammad Rezki Aprilillah	70	78	75	TUNTAS	100	0,27	27	RENDAH
13	Muhammad Rizky Faadillah	87	96	75	TUNTAS	100	0,69	69	SEDANG
14	Muhammad Raihan Azhar	87	100	75	TUNTAS	100	1,00	100	TINGGI
15	Muhammad Zevan Iram Mahesa	65	83	75	TUNTAS	100	0,51	51	SEDANG
16	Nabila Ramadhani	65	78	75	TUNTAS	100	0,37	37	SEDANG
17	Nadilla Alisya Putri	61	78	75	TUNTAS	100	0,44	44	SEDANG
18	Nadisya Aliya Putri	70	87	75	TUNTAS	100	0,57	57	SEDANG
19	Nailah Keylani Azizah	66	83	75	TUNTAS	100	0,50	50	SEDANG
20	Nayla Afrilia	65	83	75	TUNTAS	100	0,51	51	SEDANG
21	Nayra Viorenza Aktavia	74	91	75	TUNTAS	100	0,65	65	SEDANG
22	Octaviola Kirana Frichilya	74	87	75	TUNTAS	100	0,50	50	SEDANG
23	Raden Maulana Malik Ibrahim	74	87	75	TUNTAS	100	0,50	50	SEDANG
24	Rafa Prawira Hutapea	87	96	75	TUNTAS	100	0,69	69	SEDANG
25	Razzan Raditya Mosya	65	83	75	TUNTAS	100	0,51	51	SEDANG
26	Rizky Ramadhan	78	91	75	TUNTAS	100	0,59	59	SEDANG
27	Syabria Altafunnisa	74	91	75	TUNTAS	100	0,65	65	SEDANG
28	Tsanie Nooren Shafea	78	96	75	TUNTAS	100	0,82	82	TINGGI
29	Violeta Chelsea Daniel	74	91	75	TUNTAS	100	0,65	65	SEDANG
<b>JUMLAH</b>		1936	2419				15,58	1558	
<b>RATA-RATA</b>		67	83				0,54	54	
<b>NILAI MAX</b>		87	100				1,00	100	
<b>NILAI MIN</b>		39	57				0,25	25	
<b>KETUNTASAN HASIL BELAJAR 86,2%</b>									

## PERHITUNGAN MANUAL *N-GAIN* PADA KELAS KONTROL

### A. Pemberian Skor *Pretest* dan *Posttest*

Pemberian *pretest* di awal kegiatan pembelajaran dan pemberian *posttest* di akhir kegiatan pembelajaran kepada peserta didik.

### B. Menghitung *N-Gain* yang Dinormalisasikan

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maksimal}} - S_{\text{pretest}}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{65 - 43}{100 - 43}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{22}{57}$$

$$N\text{-Gain} = 0,39$$

$$N\text{-Gain} \times 100 = 39$$

Rekapitulasi Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain* Kelompok Kelas Eksperimen dan Kontrol

Rekapitulasi Nilai		Kelompok Kelas	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Terendah	<i>Pretest</i>	35	25
	<i>Posttest</i>	70	57
	<i>N-Gain</i>	49	25
Nilai Tertinggi	<i>Pretest</i>	89	87
	<i>Posttest</i>	100	100
	<i>N-Gain</i>	100	100
Nilai Rata-rata	<i>Pretest</i>	60	67
	<i>Posttest</i>	89	83
	<i>N-Gain</i>	75	54

Tabel Distribusi Frekuensi Skor *N-Gain* Kelompok Kelas Kontrol

Interval	Batas Kelas	Frekuensi i (fi)	Nilai Tengah (xi)	fi.xi	fi.xi <sup>2</sup>	Frekuensi Relatif (%)
25-37	24,5-37,5	4	31	124	15376	14
38-50	37,5-50,5	10	44	440	193600	35
51-63	50,5-63,5	8	57	456	207936	28
64-76	63,5-76,5	5	70	350	122500	17
77-89	76,5-89,5	1	83	83	6889	3
90-102	89,5-102,5	1	96	96	9216	3
<b>Jumlah</b>		29	381	1549	239940 1	100

**Perhitungan:**

**1. Menentukan Range (R)**

$$\begin{aligned} \text{Range (R)} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 100 - 25 \\ &= 75 \end{aligned}$$

**2. Menentukan Kelas Interval (K)**

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ K &= 1 + 3,3 \log 29 \\ K &= 1 + 3,3 (1,46) \\ K &= 1 + 4,76 \\ K &= 5,8 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

**3. Menentukan Panjang Interval (P)**

$$P = \frac{R}{K} = \frac{75}{6} = 12,5 \text{ dibulatkan menjadi } 13$$

**4. Menentukan Rata-rata (Mean =  $\bar{x}$ )**

$$\text{Diketahui : } \sum fi \cdot xi = 1549 \quad n = 29$$

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum fi \cdot xi}{n} \\ &= \frac{1549}{29} \\ &= 53,4 \text{ dibulatkan menjadi } 53 \end{aligned}$$

**5. Menentukan Modus (Mo)**

Diketahui:

$$b = 37,5 \quad P = 13 \quad b_1 = 6 \quad b_2 = 2$$

$$\begin{aligned} Mo &= b + P \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 37,5 + 13 \left( \frac{6}{6+2} \right) \\ &= 37,5 + 13 (0,75) \\ &= 37,5 + 9,75 \end{aligned}$$



$$= 47,3$$

Keterangan:

Mo : Modus

b : batas bawah kelas modus (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 ( $Me$ )

Diketahui:

$$B = 50,5 \quad P = 13 \quad n = 29 \quad F = 14 \quad f = 8$$

$$\begin{aligned} Me &= B + P \left( \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\ &= 50,5 + 13 \left( \frac{\frac{1}{2}29 - 14}{8} \right) \\ &= 50,5 + 13 \left( \frac{14,5 - 14}{8} \right) \\ &= 50,5 + 13 (0,06) \\ &= 50,5 + 0,8 \\ &= 51,3 \end{aligned}$$

Keterangan:

Me : Median

B : batas bawah kelas

P : panjang kelas

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

$f$  : frekuensi

## Lampiran 36

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR  
SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU PADA  
KELAS KONTROL**

<b>NO</b>	<b>Y</b>	<b>Y2</b>
1	25	625
2	27	729
3	36	1296
4	37	1369
5	39	1521
6	43	1849
7	44	1936
8	46	2116
9	49	2401
10	50	2500
11	50	2500
12	50	2500
13	50	2500
14	50	2500
15	51	2601
16	51	2601
17	51	2601
18	57	2601
19	57	3249
20	59	3249
21	60	3481
22	61	3721
23	65	4225
24	65	4225
25	65	4225
26	69	4761
27	69	4761
28	82	6724
29	100	10000
<b>JUMLAH</b>	<b>1558</b>	<b>89367</b>

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR  
SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU MELALUI  
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
VIDEO CERITA FIKSI PADA KELAS KONTROL**

No	$X_i$	$Z_i$	Tabel Z	F ( $Z_i$ )	F (Kum)	S ( $Z_i$ )	$ F(Z_i) - S(Z_i) $	L Max
1	25	-2,04	0,4793	0,0207	1	0,034	0,013	0,053
2	27	-1,90	0,4713	0,0287	2	0,069	0,040	
3	36	-1,27	0,398	0,1020	3	0,103	-0,001	
4	37	-1,20	0,3849	0,1151	4	0,138	-0,023	
5	39	-1,06	0,3554	0,1446	5	0,172	-0,027	
6	43	-0,77	0,2794	0,2206	6	0,207	0,014	
7	44	-0,70	0,258	0,2420	7	0,241	0,001	
8	46	-0,56	0,2123	0,2877	8	0,276	0,012	
9	49	-0,35	0,1368	0,3632	9	0,310	0,053	
10	50	-0,28	0,1103	0,3897	10	0,345	0,045	
11	50	-0,28	0,1103	0,3897	11	0,379	0,011	
12	50	-0,28	0,1103	0,3897	12	0,414	-0,024	
13	50	-0,28	0,1103	0,3897	13	0,448	-0,058	
14	50	-0,28	0,1103	0,3897	14	0,483	-0,093	
15	51	-0,21	0,0832	0,4168	15	0,517	-0,100	
16	51	-0,21	0,0832	0,4168	16	0,552	-0,135	
17	51	-0,21	0,0832	0,4168	17	0,586	-0,169	
18	57	0,21	0,0832	0,5832	18	0,621	-0,038	
19	57	0,21	0,0832	0,5832	19	0,655	-0,072	
20	59	0,35	0,1368	0,6368	20	0,690	-0,053	
21	60	0,42	0,1628	0,6628	21	0,724	-0,061	
22	61	0,49	0,1879	0,6879	22	0,759	-0,071	
23	65	0,77	0,2794	0,7794	23	0,793	-0,014	
24	65	0,77	0,2794	0,7794	24	0,828	-0,049	
25	65	0,77	0,2794	0,7794	25	0,862	-0,083	
26	69	1,06	0,3554	0,8554	26	0,897	-0,042	
27	69	1,06	0,3554	0,8554	27	0,931	-0,076	
28	82	1,97	0,4756	0,9756	28	0,966	0,010	
29	100	3,24	0,4994	0,9994	29	1,000	-0,001	
Jumlah	1558							
Mean	54							
S Dev	14,2							
L Hitung	0,053							
L Tabel	0,161							

**Perhitungan:**

**1. Standar Deviasi**

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

$$S = \sqrt{\frac{(29 \times 89367) - (1558)^2}{29(28)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{2591643 - 2427364}{812}}$$

$$S = \sqrt{\frac{164279}{812}}$$

$$S = \sqrt{202,314}$$

$$S = 14,2$$

**2. Nilai Transformasi Standar (Zi)**

$$Z_i = \frac{x - \bar{x}}{Sd}$$

$$Z_i = \frac{25 - 54}{14,2}$$

$$Z_i = \frac{-29}{14,2}$$

$$Z_i = -2,04 \dots \text{dst}$$

Untuk menentukan nilai transformasi ( $Z_i$ ) yang selanjutnya dilakukan dengan perhitungan yang sama.

**3. Nilai Tabel Z**

Untuk menentukan nilai tabel Z (lihat lampiran tabel Z) berdasarkan nilai  $Z_i$ , dengan mengabaikan nilai negatifnya.

**4. Nilai Peluang(Fzi)**

Untuk menentukan besar peluang masing-masing nilai Z berdasarkan tabel yaitu dengan cara nilai 0,5- nilai tabel Z apabila nilai  $Z_i$  negative (-) dan 0.5+ nilai tabel Z apabila nilai  $Z_i$  positif (+).

### 5. Frekuensi Kumulatif Nyata (Szi)

Untuk mengitung frekuensi kumulatif nyata dari masing-masing nilai setiap baris, menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}SZ_i &= \frac{fkum}{n} \\ &= \frac{1}{29} \\ &= 0,034\dots dst\end{aligned}$$

Lakukan perhitungan yang sama untuk menentukan frekuensi komulatif (Szi) selanjutnya.

### 6. Menentukan Lhitung

Menentukan nilai Lhitung =  $|F(Z_i) - S(Z_i)|$  dan bandingkan dengan nilai Ltabel (tabel nilai kritis untuk uji liliefors), menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}Lhitung &= |F(Z_i) - S(Z_i)| \\ &= 0,3001 - 0,034 \\ &= -0,004\end{aligned}$$

### 7. Menentukan Ltabel

Untuk menentukan nilai  $L_{tabel}$  (lihat lampiran tabel nilai kritis L untuk taraf uji liliefors) berdasarkan syarat nilai  $<$  pada taraf signifikan 0,05 (5%). Sampel berjumlah 29 maka  $L_{tabel}$  yaitu 0,161.

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

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

Kesimpulan : Karena  $L_{hitung} (0,065) < L_{tabel} (0,161)$ , maka distribusi normal

## Lampiran 37

### UJI HOMOGENITAS

#### A. Perhitungan Uji Homogenitas *N-Gain* Hasil Belajar Subtema

##### Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Perhitungan uji homogenitas yang dilakukan adalah dengan menggunakan uji homogenitas dua varians atau uji fishers, adapun rumusnya sebagai berikut.

$$F_h = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

#### B. Data

1. Kelompok Kelas yang Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi

Tabel Skor *N-Gain* Hasil Belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal kelompok kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Cerita Fiksi

49	54	58	60	60	65
65	67	67	70	70	70
73	73	73	74	74	77
77	79	81	85	85	87
87	89	100	100	100	

## 2. Kelompok Peserta Didik yang Menggunakan Model Konvensional

Tabel Skor *N-Gain* Hasil Belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal kelompok kelas yang menggunakan model Konvensional

25	27	36	37	39	43
44	46	49	50	50	50
50	50	51	51	51	57
57	59	60	61	65	65
65	69	69	82	100	

### C. Hipotesis Statistik

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Tabel Uji Homogenitas *N-Gain* Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Varian yang diuji	Dk	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$
<i>Problem Based Learning</i>	29	1,16	1,85
Konvensional	29		
Jumlah	58		

### D. Varians

Uji Homogenitas Fisher Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

No	Kelompok Kelas	Nilai Varians	Jumlah Sampel
1.	Eksperimen	174,67	29
2.	Kontrol	202,31	29

1. Varians Kelompok peserta didik dengan model *problem based learning* berbantuan media video

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

Keterangan:

$S_i^2$  = Varians

N = Jumlah Peserta didik

$\sum Y$  = Jumlah N-gain peserta didik

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat N-gain peserta didik

$$\begin{aligned} S_i^2 &= \left( \sqrt{\frac{(29 \times 167117) - (2169)^2}{29(28)}} \right)^2 \\ &= \left( \sqrt{\frac{4846393 - 4704561}{812}} \right)^2 \\ &= \left( \sqrt{\frac{141832}{812}} \right)^2 \\ &= (\sqrt{174,67})^2 \\ &= 174,67 \end{aligned}$$

2. Varians Kelompok peserta didik dengan model pembelajaran konvensional

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

Keterangan:

$S_i^2$  = Varians

N = Jumlah Peserta didik

$\sum Y$  = Jumlah N-gain peserta didik

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat N-gain peserta didik

$$\begin{aligned} S_i^2 &= \left( \sqrt{\frac{(29 \times 89367) - (1558)^2}{29(28)}} \right)^2 \\ &= \left( \sqrt{\frac{2591643 - 2427364}{812}} \right)^2 \end{aligned}$$



$$\begin{aligned}
 &= \left( \sqrt{\frac{164279}{812}} \right)^2 \\
 &= (\sqrt{202,314})^2 \\
 &= 202,31
 \end{aligned}$$

### E. Mencari $F_{hitung}$

$$\begin{aligned}
 F_h &= \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} \\
 &= \frac{202,31}{174,67} \\
 &= 1,16
 \end{aligned}$$

### F. Menentukan Nilai $F_{tabel}$

$$dk_{pembilang} = n_a - 1$$

( $n_a$  : banyaknya data pada kelompok varians terbesar)

$$= 29 - 1 = 28$$

$$dk_{penyebut} = n_b - 1$$

( $n_b$  : banyaknya data pada kelompok varians terkecil)

$$= 29 - 1 = 28$$

Nilai  $F_{tabel}$  dapat dilihat pada tabel distribusi nilai F sesuai dengan

$dk_{pembilang}$  dan  $dk_{penyebut}$  dengan taraf signifikansi 0,05 maka nilai  $F_{tabel}$

adalah 1,85

### G. Membandingkan Nilai $F_{tabel}$ dan nilai $F_{hitung}$

Kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka homogen

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka tidak homogen

Kesimpulan :

Karena  $F_{hitung} (1,16) \leq F_{tabel} (1,85)$ , maka varians kedua sampel dapat disimpulkan berasal dari kelompok yang homogen.

### Lampiran 38

#### UJI HIPOTESIS

Uji hipotesis kelompok kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cerita fiksi dengan kelompok kelas kontrol menggunakan model konvensional dengan rumus hipotesis berikut ini :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  ( $H_0$  =Hipotesis nol)

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$  ( $H_a$  =Hipotesis kerja)

Rumus Signifikansi :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  : Nilai rata-rata N-Gain kelompok 1

$\bar{X}_2$  : Nilai rata-rata N-Gain kelompok 2

S : Varians gabungan kelompok 1 dan kelompok 2

$n_1$  : Jumlah subjek kelompok 1

$n_2$  : Jumlah subjek kelompok 2

1. Menentukan standar deviasi gabungan (S)

$$S = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$= \sqrt{\frac{(29-1)(13,2)^2 + (29-1)(14,2)^2}{29+29-2}}$$

$$\begin{aligned}
&= \sqrt{\frac{4878,72+5645,92}{56}} \\
&= \sqrt{\frac{10524,64}{56}} \\
&= \sqrt{187,94} \\
&= 13,71
\end{aligned}$$

## 2. Menentukan Taraf Nyata dan Nilai ttabel

Taraf nyata sebesar 5% atau 0,05 maka pada pengujian dua arah yaitu  $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$ . Nilai derajat kebebasan (dk) =  $(n_1 + n_2 - 2) = (29 + 29 - 2) = 56$ . Sehingga diperoleh nilai t pada tabel distribusi normal sebesar 2,00324.

## 3. Menentukan Nilai $t_{hitung}$

$$\begin{aligned}
t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
t &= \frac{75 - 54}{13,71 \sqrt{\frac{1}{29} + \frac{1}{29}}} \\
t &= \frac{21}{13,71 \sqrt{0,068}} \\
t &= \frac{21}{(13,71)(0,26)} \\
t &= \frac{21}{3,56} = 5,89887
\end{aligned}$$

## 4. Menentukan Kriteria Pengujian

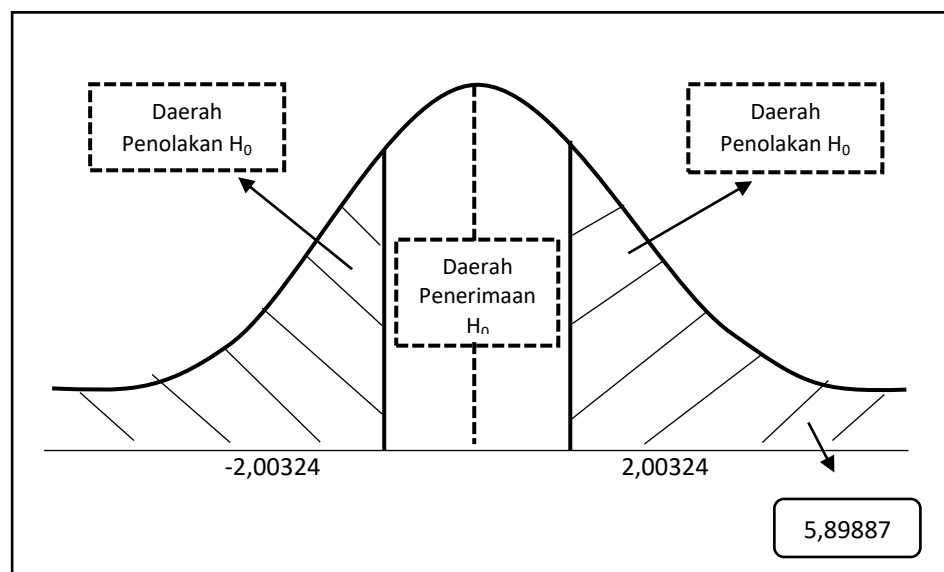
Kriteria pengujian :

$H_0$  diterima apabila  $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$  atau  $t_{hitung}$  ada pada interval - 2,00324 sampai 2,00324

$H_0$  ditolak apabila  $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} > t > t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$  atau  $-2,00324 > t_{hitung} > 2,00324$

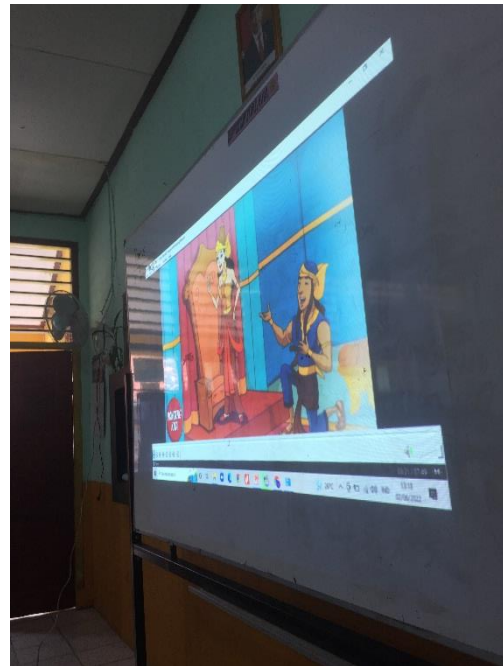
Kesimpulan :

Karena  $t_{hitung} (5,89887) > t_{tabel} (2,00324)$  maka, hasil dari penelitian ini yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima.



Lampiran 39

Dokumentasi









Lampiran 41

Tabel Nilai Distribusi F

**NILAI-NILAI UNTUK DISTRIBUSI F**

Baris atas untuk 5%  
Baris bawah untuk 1%

Pembilang	V <sub>2</sub> = dk											V <sub>1</sub> = dk pembilang												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	18	20	24	30	40	60	75	100	200	500	∞
1	161	200	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246	246
2	4,022	4,899	5,403	5,625	5,764	5,859	5,928	5,977	6,022	6,056	6,082	6,100	6,112	6,108	6,200	6,234	6,258	6,286	6,302	6,323	6,334	6,352	6,381	6,390
3	18,51	18,00	18,16	18,25	18,30	18,33	18,35	18,36	18,38	18,39	18,41	18,41	18,42	18,43	18,44	18,45	18,46	18,47	18,47	18,48	18,48	18,49	18,50	18,50
4	88,48	98,00	98,17	98,25	98,30	98,33	98,34	98,36	98,38	98,40	98,41	98,42	98,43	98,44	98,45	98,46	98,47	98,48	98,48	98,49	98,49	98,50	98,50	98,50
5	10,13	9,55	9,28	9,12	9,01	8,94	8,88	8,84	8,81	8,78	8,76	8,74	8,71	8,69	8,68	8,64	8,62	8,60	8,58	8,57	8,55	8,54	8,54	8,53
6	34,12	30,81	29,48	28,71	28,24	27,91	27,67	27,49	27,34	27,23	27,13	27,05	26,92	26,83	26,69	26,60	26,50	26,41	26,35	26,27	26,23	26,18	26,14	26,12
7	7,71	6,94	6,59	6,39	6,26	6,16	6,09	6,04	6,00	5,96	5,93	5,91	5,87	5,84	5,80	5,77	5,74	5,71	5,70	5,68	5,65	5,63	5,64	5,63
8	21,20	18,00	16,69	15,98	15,52	15,21	14,93	14,68	14,54	14,45	14,37	14,24	14,15	14,02	13,93	13,83	13,74	13,69	13,61	13,57	13,52	13,48	13,46	13,45
9	6,81	5,78	5,41	5,10	5,05	4,95	4,88	4,82	4,78	4,74	4,70	4,68	4,64	4,60	4,56	4,53	4,50	4,48	4,44	4,42	4,40	4,38	4,37	4,36
10	18,28	13,27	12,08	11,30	10,87	10,67	10,45	10,27	10,15	10,05	9,96	9,88	9,77	9,66	9,55	9,47	9,38	9,29	9,24	9,17	9,13	9,07	9,04	9,02
11	5,99	5,14	4,76	4,53	4,39	4,28	4,21	4,15	4,10	4,06	4,03	4,00	3,98	3,92	3,87	3,84	3,81	3,77	3,75	3,72	3,71	3,69	3,68	3,67
12	13,74	10,82	9,78	9,15	8,75	8,47	8,28	8,10	7,98	7,87	7,79	7,72	7,60	7,52	7,39	7,31	7,23	7,14	7,09	7,02	6,99	6,94	6,89	6,88
13	5,59	4,74	4,35	4,14	3,97	3,87	3,79	3,73	3,68	3,63	3,60	3,57	3,51	3,48	3,44	3,41	3,38	3,34	3,32	3,29	3,28	3,25	3,24	3,23
14	13,25	9,55	8,45	7,83	7,43	7,15	6,96	6,71	6,52	6,34	6,17	6,02	5,84	5,67	5,49	5,32	5,15	5,08	4,99	4,92	4,88	4,84	4,83	4,82
15	6,32	4,46	4,07	3,84	3,69	3,58	3,50	3,44	3,39	3,34	3,31	3,28	3,23	3,20	3,15	3,12	3,08	3,05	3,03	3,00	2,98	2,94	2,93	2,92
16	11,26	8,05	7,29	7,01	6,83	6,67	6,51	6,35	6,19	6,02	5,87	5,74	5,67	5,56	5,48	5,38	5,29	5,11	5,06	5,00	4,96	4,91	4,88	4,86
17	6,12	4,28	3,86	3,63	3,48	3,37	3,29	3,23	3,18	3,13	3,10	3,07	3,02	2,98	2,93	2,90	2,86	2,82	2,80	2,77	2,76	2,73	2,72	2,71
18	10,36	6,92	6,09	6,42	6,06	5,80	5,62	5,47	5,38	5,28	5,18	5,11	5,00	4,92	4,80	4,73	4,64	4,56	4,51	4,45	4,41	4,38	4,33	4,31
19	4,96	4,10	3,71	3,48	3,33	3,22	3,14	3,07	3,02	2,97	2,94	2,91	2,88	2,82	2,77	2,74	2,70	2,67	2,64	2,61	2,59	2,56	2,55	2,54
20	10,64	7,26	6,35	5,90	5,64	5,39	5,21	5,06	4,95	4,85	4,78	4,71	4,60	4,52	4,41	4,33	4,25	4,17	4,12	4,05	4,01	3,98	3,91	3,89
21	4,94	3,98	3,59	3,36	3,20	3,09	3,01	2,92	2,86	2,82	2,79	2,74	2,70	2,65	2,61	2,57	2,53	2,50	2,47	2,44	2,41	2,40	2,40	2,40
22	8,60	7,20	6,22	5,67	5,32	5,07	4,88	4,74	4,63	4,54	4,46	4,40	4,29	4,21	4,10	4,02	3,94	3,88	3,80	3,74	3,70	3,69	3,67	3,67

383

V <sub>1</sub> = dk pembilang	V <sub>2</sub> = dk penyebut																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	60	75	100	200	500	0
12	4,79	3,88	3,49	3,28	3,11	3,00	2,92	2,85	2,80	2,76	2,72	2,69	2,64	2,60	2,54	2,49	2,44	2,40	2,36	2,32	2,28	2,25	2,22	2,21	2,20
13	4,87	3,93	3,51	3,18	3,02	2,92	2,84	2,77	2,72	2,67	2,63	2,60	2,55	2,51	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,26	2,23	2,21	2,20	2,19	2,18
14	4,97	4,01	3,57	3,20	3,06	2,96	2,88	2,81	2,76	2,71	2,67	2,64	2,59	2,55	2,50	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,27	2,25	2,24	2,23	2,22
15	5,04	4,05	3,60	3,20	3,06	2,96	2,88	2,81	2,76	2,71	2,67	2,64	2,59	2,55	2,50	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,27	2,25	2,24	2,23	2,22
16	5,11	4,10	3,63	3,20	3,06	2,96	2,88	2,81	2,76	2,71	2,67	2,64	2,59	2,55	2,50	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,27	2,25	2,24	2,23	2,22
17	5,18	4,15	3,67	3,20	3,06	2,96	2,88	2,81	2,76	2,71	2,67	2,64	2,59	2,55	2,50	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,27	2,25	2,24	2,23	2,22
18	5,24	4,20	3,71	3,20	3,06	2,96	2,88	2,81	2,76	2,71	2,67	2,64	2,59	2,55	2,50	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,27	2,25	2,24	2,23	2,22
19	5,30	4,25	3,75	3,20	3,06	2,96	2,88	2,81	2,76	2,71	2,67	2,64	2,59	2,55	2,50	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,27	2,25	2,24	2,23	2,22
20	5,35	4,30	3,79	3,20	3,06	2,96	2,88	2,81	2,76	2,71	2,67	2,64	2,59	2,55	2,50	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,27	2,25	2,24	2,23	2,22
21	5,40	4,35	3,83	3,20	3,06	2,96	2,88	2,81	2,76	2,71	2,67	2,64	2,59	2,55	2,50	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,27	2,25	2,24	2,23	2,22
22	5,45	4,40	3,87	3,20	3,06	2,96	2,88	2,81	2,76	2,71	2,67	2,64	2,59	2,55	2,50	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,27	2,25	2,24	2,23	2,22
23	5,50	4,45	3,91	3,20	3,06	2,96	2,88	2,81	2,76	2,71	2,67	2,64	2,59	2,55	2,50	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,27	2,25	2,24	2,23	2,22
24	5,55	4,50	3,95	3,20	3,06	2,96	2,88	2,81	2,76	2,71	2,67	2,64	2,59	2,55	2,50	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,27	2,25	2,24	2,23	2,22
25	5,60	4,55	3,99	3,20	3,06	2,96	2,88	2,81	2,76	2,71	2,67	2,64	2,59	2,55	2,50	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,27	2,25	2,24	2,23	2,22
26	5,65	4,60	4,03	3,20	3,06	2,96	2,88	2,81	2,76	2,71	2,67	2,64	2,59	2,55	2,50	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,27	2,25	2,24	2,23	2,22



V <sub>1</sub> = dk Penyelesaian	V <sub>1</sub> = dk perbandingan																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	18	20	24	30	40	50	75	100	200	500	0						
60	4,00	3,15	2,78	2,52	2,37	2,25	2,17	2,10	2,04	1,98	1,95	1,92	1,86	1,81	1,75	1,70	1,65	1,59	1,56	1,50	1,48	1,44	1,41	1,38						
70	3,98	3,13	2,74	2,50	2,35	2,23	2,14	2,07	2,01	1,97	1,93	1,89	1,84	1,79	1,72	1,67	1,62	1,56	1,52	1,47	1,45	1,40	1,37	1,35						
80	3,96	3,11	2,72	2,48	2,33	2,21	2,12	2,05	1,99	1,95	1,91	1,88	1,82	1,77	1,70	1,65	1,60	1,54	1,51	1,45	1,42	1,38	1,35	1,32						
100	3,94	3,09	2,70	2,46	2,30	2,19	2,10	2,03	1,97	1,92	1,89	1,85	1,79	1,75	1,68	1,63	1,57	1,51	1,48	1,42	1,39	1,34	1,30	1,28						
125	3,92	3,07	2,68	2,44	2,29	2,17	2,08	2,01	1,95	1,90	1,86	1,83	1,77	1,72	1,65	1,60	1,55	1,49	1,45	1,39	1,36	1,31	1,27	1,25						
150	3,91	3,06	2,67	2,43	2,27	2,16	2,07	2,00	1,94	1,89	1,85	1,82	1,76	1,71	1,64	1,59	1,54	1,48	1,44	1,37	1,34	1,29	1,25	1,22						
200	3,89	3,04	2,65	2,41	2,25	2,14	2,05	1,98	1,92	1,87	1,83	1,8	1,74	1,69	1,62	1,57	1,52	1,45	1,42	1,35	1,32	1,26	1,22	1,19						
400	3,86	3,02	2,62	2,39	2,23	2,12	2,03	1,96	1,90	1,85	1,81	1,78	1,72	1,67	1,60	1,54	1,49	1,42	1,38	1,32	1,28	1,22	1,18	1,13						
1000	3,85	3,00	2,61	2,38	2,22	2,10	2,02	1,95	1,89	1,84	1,80	1,76	1,70	1,65	1,58	1,53	1,47	1,41	1,36	1,30	1,26	1,19	1,13	1,08						
∞	3,84	2,99	2,60	2,37	2,21	2,09	2,01	1,94	1,88	1,83	1,79	1,75	1,69	1,64	1,57	1,52	1,46	1,40	1,35	1,28	1,24	1,17	1,11	1,00						

## Lampiran 42

Tabel Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors

Ukuran Sampel (n)	Taraf Nyata ( $\alpha$ )				
	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	0,229	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	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

## Lampiran 43

## Tabel Distribusi t

**TABEL II**  
**NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t**

$\alpha$ untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
$\alpha$ untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,691	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
$\infty$	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

**Lampiran 44****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nadhira Nur Hidayati, lahir di Bogor, 29 Oktober 2000, beragama Islam anak ke-tiga dari pasangan Bapak Alm. Agustisman dan Neneng Fauziah dan memiliki kakak yaitu Hendi Agustia Ramdhan dan Lia Meliana Tinggal di Perumahan IPB Alam Sinarsari Jl Kemangi Blok E-04 Rt/Rw 01/04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat. Pendidikan formal ditempuh di SDN Margajaya 1 Kota Bogor pada tahun 2006-2012, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 11 Kota Bogor pada tahun 2012-2015, Sekolah Menengah Atas di Labschool Kornita IPB Dramaga Kabupaten Bogor pada tahun 2015-2018, kemudian pada tahun 2018 melanjutkan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.