

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* BERBANTU MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR SUBTEMA BANGGA TERHADAP DAERAH
TEMPAT TINGGALKU**

Pendekatan Penelitian Eksperimen Kuasi
pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4
Kota Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2021/2022

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Ulfah Febriani

037118081

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

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* BERBANTU MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR SUBTEMA BANGGA TERHADAP DAERAH
TEMPAT TINGGALKU**

Pendekatan Penelitian Eksperimen Kuasi
pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4
Kota Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2021/2022

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Ulfah Febriani

037118081

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

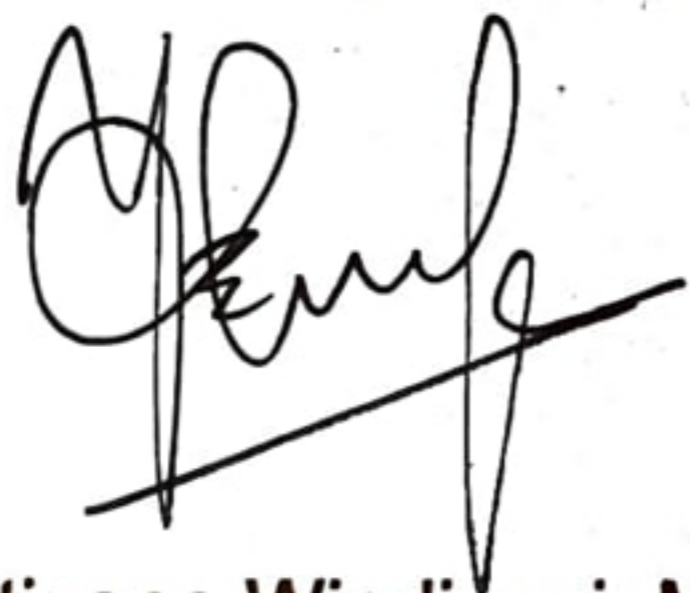
PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA BANGGA TERHADAP DAERAH TEMPAT TINGGALKU

Pendekatan Penelitian Eksperimen Kuasi
pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4
Kota Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2021/2022

Ulfah Febriani (037118081)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,



Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd.
NIK. 1.1213032624

Pembimbing Pendamping,



Fitri Anjaswuri, M.Pd.
NIK. 1.0316026726

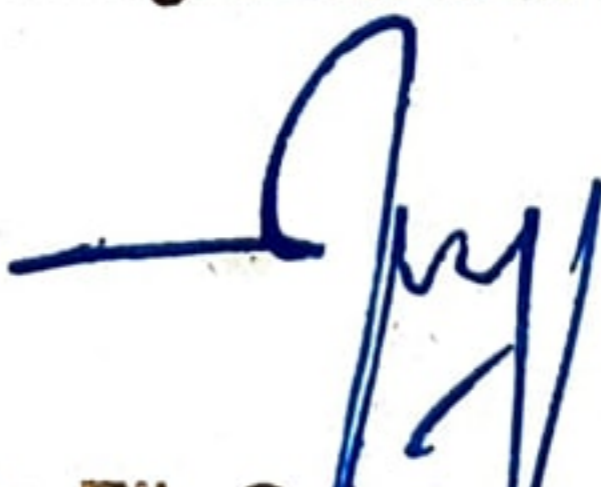
Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1.0694021205

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

LEMBAR PENGESAHAN LULUS




TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Kamis tanggal 8 September 2022

Nama : Ulfah Febriani

NPM : 037118081

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Fitri Anjaswuri, M.Pd.	
2.	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.	
3.	Rukmini Handayani, M.Pd.	

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku" yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

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

Apabila di kemudian 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, 1 Juli 2022
Yang membuat pernyataan,



Ulfah Febriani
NPM. 037118081

ABSTRAK

Ulfah Febriani, 037118081. Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, 2022. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen quasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema bangga terhadap daerah tempat tinggalku. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor Kelas IV A dan IV B Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Perhitungan *N-Gain* model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi sebesar 76 dengan kriteria tinggi dan ketuntasan hasil belajar 90,92%, nilai *N-Gain* model konvensional sebesar 49 dengan kriteria sedang dan ketuntasan hasil belajar 75%. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} (7,80798) > t_{tabel} (1,99834)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema bangga terhadap daerah tempat tinggalku. Model pembelajaran yang sangat efektif untuk digunakan pada subtema bangga terhadap daerah tempat tinggalku yaitu model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Video Animasi, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Ulfah Febriani, 037118081. The Effect of Application of Problem Based Learning Model Assisted by Animated Video Media on Learning Outcomes of the Sub-theme Proud of The Area Where I Live. Thesis for Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Pakuan University, 2022. This research is a quasi-experimental research. This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning model assisted by animated video media on the learning outcomes of the sub-theme proud of the area where I live. This research was carried out in May at the Margajaya 4 Public Elementary School, Bogor City, Class IV A and IV B Even Semesters for the 2021/2022 Academic Year. The N-Gain calculation of the Problem Based Learning model assisted by animated video media is 76 with high criteria and 90.92% complete learning outcomes, the N-Gain value of the conventional model is 49 with moderate criteria and 75% completeness of learning outcomes. The results of hypothesis testing show that $t_{count} (7.80798) > t_{table} (1.99834)$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence on the application of Problem Based Learning model assisted by animated video media on the learning outcomes of the sub-theme proud of the area where I live. A very effective learning model to be used in the sub-theme of being proud of the area where I live is the Problem Based Learning model assisted by animated video media.

Keywords: Problem Based Learning, Animated Video, Learning Outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat, rahmat, taufik dan juga hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku”.

Penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian Eksperimen Quasi pada peserta didik kelas IV A dan IV B di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

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

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari pihak-pihak yang terlibat dalam proses penyusunan. Maka dari itu, dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya, penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc. selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Utama.
5. Fitri Anjaswuri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Pendamping.
6. Ade Wijaya, M.Psi. selaku Wali Dosen yang telah membimbing selama kuliah, selalu memberikan perhatian dan dukungan.
7. Dra. Lilis Nurliswati selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor.
8. Intasari, S.Pd. SD. dan Nursida Syanti, S.Pd. SD. selaku wali kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor.
9. Seluruh guru dan staff Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor, yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
10. Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor yang telah membantu dalam kelancaran proses penyusunan skripsi ini.
11. Kedua orangtua tercinta, Ayahanda Amid Salmid dan Ibunda Eres Rohayati yang selalu memberikan do'a, dukungan, serta kasih sayang dalam membimbing dan memberikan motivasi.
12. Kakak dan adikku tercinta, Euis Istiqomah dan Muhamad Arifin Hidayatullah yang selalu memberikan kegembiraan dan semangat.
13. Sahabatku tercinta Maurida Fairuz Dwi Tamara Puteri, Cory Aulia Auditya, Intan Amalia, Siti Yulia Sindi, Annisa Nur Anggraeni, Melisa

Murlida Simanjuntak, Wilda Anas, Ananda Zahra Mutia Rahman yang selalu membantu dan memberikan semangat.

14. Rekan-rekan kelas PGSD C dan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2018.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala dan kekurangannya, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis, dan juga bagi para pembaca pada umumnya.

Bogor, 1 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN LULUS	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORETIK	9
A. Kajian Teoretik.....	9
1. Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.....	9
2. Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Video Animasi	16
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35

A. Tujuan Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Desain Penelitian Eksperimen Quasi	36
D. Metode Penelitian	37
E. Populasi dan Sampel	38
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
H. Teknik Analisis Data.....	50
I. Hipotesis Statistik.....	55
J. Rencana Jadwal Kegiatan Penelitian.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian	57
B. Pengujian Prasyarat Analisis Data	66
C. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	69
D. Pembahasan Hasil Penelitian	72
E. Keterbatasan Peneliti	78
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	80
A. Simpulan	80
B. Implikasi	81
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	35
Tabel 3.2	Desain Penelitian Eksperimen Quasi Dua Kelas.....	36
Tabel 3.3	Data Populasi Kelas IV SD Negeri Margajaya 4	38
Tabel 3.4	Desain Penilaian Hasil Belajar	41
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Hasil Bekajar (Sebelum dan Sesudah Uji Instrumen)	44
Tabel 3.6	Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Hasil Belajar.....	47
Tabel 3.7	Indeks Koefisien Reliabilitas	47
Tabel 3.8	Hasil Indeks Koefisien Reliabilitas Uji Coba.....	48
Tabel 3.9	Indeks Tingkat Kesukaran Butir Soal	48
Tabel 3.10	Hasil Indeks Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba.....	48
Tabel 3.11	Indeks Daya Pembeda.....	49
Tabel 3.12	Hasil Indeks Daya Pembeda Uji Coba	50
Tabel 3.13	Kriteria <i>N-Gain</i>	51
Tabel 3.14	Rencana Jadwal Kegiatan Penelitian.....	56
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Skor <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Video Animasi.....	59
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Skor <i>N-Gain</i> Kelompok Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional.....	62
Tabel 4.3	Rekapitulasi Skor Rata-rata Kelompok Kelas Eksperimen Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Video Animasi dan Kelompok Kelas Kontrol Model Pembelajaran Konvensional	64
Tabel 4.4	Hasil Uji Normalitas.....	66
Tabel 4.5	Hasil Uji Homogenitas Instrumen Hasil Belajar Subtema Bangsa Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.....	68

Tabel 4.6	Hasil Uji t Rata-rata <i>N-Gain</i> Kelompok Kelas Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Video Animasi dan Kelompok Model Pembelajaran Konvensional	69
-----------	--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir Metode Penelitian Eksperimen Quasi Desain Dua Kelas.....	33
Gambar 4.1	Histogram Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Video Animasi.....	60
Gambar 4.2	Histogram Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional	63
Gambar 4.3	Histogram Pengaruh Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Kelompok Kelas Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Video Animasi dan Kelompok Kelas Model Konvensional.....	65
Gambar 4.4	Kurva Penerimaan dan Penolakan H_0 Pada Kelas Problem Based Learning Berbantu Media Video Animasi dan Konvensional	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	89
Lampiran 2	Surat Izin Pra Penelitian.....	90
Lampiran 3	Surat Balasan Izin Pra Penelitian.....	91
Lampiran 4	Surat Izin Uji Instrumen	92
Lampiran 5	Surat Balasan Izin Uji Instrumen	93
Lampiran 6	Surat Izin Penelitian	94
Lampiran 7	Surat Balasan Izin Penelitian	95
Lampiran 8	Format Prapenelitian/Lembar Observasi 2021/2022.....	96
Lampiran 9	Soal Uji Coba Instrumen Sebelum Penelitian	103
Lampiran 10	Kunci Jawaban	120
Lampiran 11	Rekapitulasi Perhitungan Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Butir Soal, Daya Pembeda Uji Coba Instrumen	121
Lampiran 12	Perhitungan Manual Uji Coba Instrumen	125
Lampiran 13	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	132
Lampiran 14	RPP Kelas Eksperimen	135
Lampiran 15	RPP Kelas Kontrol	152
Lampiran 16	Bahan Ajar Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 1	162
Lampiran 17	Lembar Kerja Peserta Didik	167
Lampiran 18	Hasil LKPD Kelas Eksperimen	170
Lampiran 19	Hasil LKPD Kelas Kontrol	175
Lampiran 20	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i>	180

Lampiran 21	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	191
Lampiran 22	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	195
Lampiran 23	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	199
Lampiran 24	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	203
Lampiran 25	Perhitungan <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	207
Lampiran 26	Perhitungan Normalitas Kelas Eksperimen	211
Lampiran 27	Perhitungan <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	215
Lampiran 28	Perhitungan Normalitas Kelas Kontrol	219
Lampiran 29	Uji Homogenitas	223
Lampiran 30	Uji Hipotesis H_0	228
Lampiran 31	Dokumentasi	231
Lampiran 32	Daftar Hadir Peserta Didik Kelas Eksperimen	233
Lampiran 33	Daftar Hadir Peserta Didik Kelas Kontrol	235
Lampiran 34	Tabel Distribusi Normal Z	237
Lampiran 35	Tabel Nilai Kritis Untuk Uji <i>Liliefors</i>	238
Lampiran 36	Tabel Distribusi t	239
Lampiran 37	Tabel Nilai F	240
Lampiran 38	Riwayat Hidup	241

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki era society 5.0 begitu banyak tantangan maupun perubahan yang harus dilakukan. Dalam hal ini, bidang pendidikan memiliki kedudukan yang berarti dalam mempersiapkan SDM yang berkualitas. Dengan Pendidikan, manusia akan mengalami proses pembelajaran mulai dari mengetahui, mengevaluasi, dan mampu menerapkan segala pengetahuan yang telah diperolehnya dalam kehidupan.

Proses kegiatan belajar yang baik sangat penting untuk kesuksesan pembelajaran peserta didik. Dimana peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang bagus, jika proses pembelajarannya baik dan efektif. Dalam situasi ini, kemampuan guru sebagai tenaga pendidik untuk dapat menciptakan proses kegiatan belajar yang baik sangat penting. Guru harus menggunakan kekreativitasannya dalam membuat kegiatan belajar jadi lebih menarik serta disukai peserta didik, agar menghasilkan hasil belajar yang berkualitas. Untuk merangsang keterlibatan aktif dan mencegah kebosanan peserta didik saat belajar, guru harus mengatur dan merancang situasi belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Jenis model pembelajaran yang dipilih guru adalah salah satu unsur yang memengaruhi seberapa baik hasil belajar peserta didik.

Tujuan pembelajaran, termasuk peningkatan hasil belajar pada peserta didik akan terpenuhi dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Saat mengimplementasikan model pembelajaran, agar memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan, model pembelajaran harus diperkuat dengan penggunaan media pembelajaran. Adanya perbedaan karakteristik dan kemampuan belajar setiap peserta didik dapat menyebabkan perbedaan daya tangkap setiap peserta didik untuk bisa pahami materi yang sedang dipelajarinya. Dalam situasi ini, untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, penting untuk secara cermat menentukan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik.

Dari data yang diperoleh hasil pengamatan berdasarkan observasi pada kegiatan prapenelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4, peneliti menghasilkan informasi dari guru kelas IV, bahwa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran jarak jauh di masa pandemik ini masih belum baik. Hal itu ditandai dengan didapatnya hasil belajar sebagian peserta didik yang belum memenuhi KKM. Pada muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia, masih ada hasil belajar Penilaian Akhir Semester (PAS) ganjil sebagian peserta didik masih kurang dari KKM. Diketahui dari 65 peserta didik kelas IV, perolehan nilai hasil belajar pada muatan pelajaran IPA sebesar 43% atau 28 peserta didik dinyatakan belum mencapai KKM dan hasil belajar

peserta didik pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 37% atau 24 peserta didik dinyatakan masih kurang dari KKM.

Dari hasil observasi di lapangan, cukup banyaknya hasil belajar sebagian peserta didik yang belum mencapai KKM, disebabkan karena kurang tepatnya pemilihan dan penggunaan model pembelajaran inovatif. Dimana peserta didik hanya menjadi penyimak saja selama guru menjelaskan pelajaran, dikarenakan peserta didik dengan guru kurang berinteraksi yang mengakibatkan peserta didik kurang kreatif dalam memecahkan masalah. Sebagian peserta didik pun cenderung pasif dan tidak bersemangat saat belajar dengan media yang kurang bervariasi, sehingga menyebabkan pembelajaran cepat membosankan. Kemudian sumber belajar yang dipakai hanya sebatas pada buku siswa, hal itulah yang mengakibatkan peserta didik kurang mengerti akan materi yang diajarkan kepada mereka.

Dari uraian permasalahan tersebut, kegiatan pembelajaran masih perlu diperbaiki oleh guru dengan memakai model pembelajaran yang tepat serta memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk membangkitkan minat dan perhatian peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan belajar, sehingga nantinya peserta didik tidak akan merasa jenuh dan dapat ikut serta aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, peneliti menentukan langkah pemecahan masalah dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi yang mampu menarik

minat belajar peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Model PBL adalah pembelajaran yang mengarahkan peserta didik terhadap masalah konkret melalui tahapan sistematis yang dapat meningkatkan keahlian berpikir serta kererampilan dalam pemecahan permasalahan. Model PBL ini akan diterapkan dengan bantuan penggunaan media video animasi dalam proses kegiatan belajar agar dapat mempermudah guru ketika memberikan permasalahan nyata di dalam kelas. Media video animasi adalah jenis media audio visual yang menggabungkan suara dengan gambar animasi bergerak seolah-olah hidup yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan bermakna. Dengan memakai model PBL yang dibantu dengan media video animasi ini, akan memunculkan rasa keingintahuan peserta didik, sehingga membuat peserta didik dapat terus menerus meningkatkan kemampuan berpikirnya melalui langkah kerja yang terstruktur dalam menyelesaikan masalah, serta keterlibatan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mampu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu Rustinah, dkk (2021) dengan judul yaitu "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN 3 Sambung Jawa Kabupaten Pangkep". Hasil yang ditunjukkan dari penelitian ini, yakni tingkat ketuntasan minat dan hasil belajar mengalami peningkatan

dengan diawali 35% hingga 75%, serta dihasilkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dari uji manova yang dilakukan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model PBL berbantuan media animasi pada kelas eksperimen berpengaruh secara simultan terhadap minat serta hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan yang tidak memakai model PBL berbantuan media animasi pada kelas kontrol.

Hal tersebut mendasari penulis memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku” pada peserta didik kelas IV di SDN Margajaya 4 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang ada, didapatkan identifikasi masalah yang meliputi:

1. Peserta didik memperoleh hasil belajar mata pelajaran IPA sebesar 43% dan Bahasa Indonesia sebesar 37% di bawah KKM.
2. Peserta didik cenderung kurang kreatif dalam memecahkan masalah dengan penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif.
3. Peserta didik cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam belajar dengan media yang kurang bervariasi.

4. Peserta didik kurang memahami materi yang hanya sebatas dari buku siswa saja, karena perbedaan karakteristik dan kemampuan belajar setiap peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah yang ada, maka dilakukan pembatasan masalah yang meliputi:

1. Tema yang dipakai adalah tema Daerah Tempat Tinggalku dengan Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada pembelajaran kesatu.
2. Muatan pelajaran (mupel) dalam pembelajaran kesatu terdiri atas: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia.
3. Penilaian hasil belajar dengan muatan pelajaran (mupel) terdiri atas Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia meliputi aspek pengetahuan dengan teknik penilaian tertulis.
4. Model yang dipakai dalam penelitian ini model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi pada kelas IV A dan model konvensional pada kelas IV B.
5. Penelitian ini dilakukan di kelas IV, SDN Margajaya 4, Kota Bogor, Semester Genap, Tahun Pelajaran 2021/2022.

D. Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang ada, maka perumusan masalah dalam penelitian ini, yakni apakah terdapat pengaruh penerapan model

Problem Based Learning berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kegunaan yang meliputi:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber bacaan dan kajian sebagai rekomendasi dalam kemajuan ilmu pada bidang pendidikan, terutama yang berkaitan akan hal-hal yang memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai pijakan guru untuk menentukan dan memakai model inovatif dalam pembelajaran untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang aktif, imajinatif, dan mengasyikan.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan temuan penelitian ini dapat memberi pengalaman belajar yang bervariasi dengan diterapkannya model PBL berbantu media video animasi dengan harapan

hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan temuan penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam menyusun program kerja sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran bagi guru di setiap kegiatan pembelajaran sehingga kualitas sekolah dapat ditingkatkan.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan serta pengalaman dalam mempergunakan model pembelajaran inovatif untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan wawasan sebagai calon guru.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Teoretik

1. Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

a. Pengertian Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar berperan penting dalam pendidikan. Hasil belajar merupakan capaian prestasi belajar yang diraih peserta didik sesudah melewati proses kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai yang disampaikan Nurrita (2018) yang menyatakan hasil belajar merupakan hasil yang dibagikan kepada peserta didik dalam bentuk penilaian sesudah mereka melewati proses kegiatan belajar ditandai adanya perubahan perilaku melalui penilaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pendapat tersebut senada dengan Windiyani, dkk (2018) yang mengungkapkan hasil belajar merupakan kecakapan seorang peserta didik sesudah menyelesaikan kegiatan belajarnya melalui penilaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotor berupa perubahan sikap dan pemikiran peserta didik.

Begitu pula yang disampaikan oleh Setiaji, dkk (2018) hasil belajar adalah kecakapan peserta didik sesudah mendapat

pengalaman belajar yang telah dilaluinya meliputi aspek kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk memenuhi tujuan belajar. Serupa dengan pendapat sebelumnya, hasil belajar merupakan kecakapan dan perubahan sikap peserta didik dari segi kemampuan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah melalui rangkaian pengalaman proses pembelajaran yang sudah peserta didik lalui (Isnaeni & Windiyani, 2021; Jannah dkk, 2020).

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar yang di dapat peserta didik di sekolah meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dilaksanakan secara seimbang untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik atas standar yang sudah ditetapkan. Pernyataan itu diperkuat oleh jenis-jenis hasil belajar menurut Novita, dkk (2020) menyatakan belajar sikap, belajar pengetahuan, dan belajar keterampilan merupakan jenis-jenis hasil belajar secara umum.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, secara garis besar hasil belajar dibagi menjadi tiga domain, yakni 1) domain pengetahuan berupa hasil belajar kemampuan berpikir, seperti pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi, 2) domain sikap berupa hasil belajar kemampuan perasaan, sikap dan kepribadian meliputi penerimaan,

penanggapan, penghargaan, pengorganisasian dan penjatidirian, 3) domain keterampilan berupa hasil belajar kemampuan keterampilan bertindak meliputi meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi (Saputra dkk, 2018; Sari dkk, 2017).

Sama halnya dengan pendapat sebelumnya, hasil belajar peserta didik memuat tiga aspek, yaitu aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Nabillah & Abadi, 2019; Parwati dkk, 2019). Secara langsung tiga unsur tersebut tidak dapat dipisahkan, karena selalu hadir dalam setiap mata pelajaran, meskipun dengan tingkat penekanan yang berbeda-beda.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan atau ketercapaian hasil belajar yang di dapat peserta didik begitu erat hubungannya dengan faktor-faktor yang memengaruhinya. Ada dua faktor yang memengaruhi hasil belajar yang di dapat peserta didik, yaitu faktor internal yang terdapat dalam diri seseorang yang sedang menuntut ilmu, seperti faktor jasmani, kejiwaan, dan kelelahan, serta faktor eksternal yang terdapat di luar seseorang individu, meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat (Saputra dkk, 2018; Syafi'i dkk, 2018).

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Parwati, dkk (2019) mengemukakan bahwa secara umum kualitas hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Ardilla & Hartanto (2017) yang mengemukakan terdapat empat faktor yang memengaruhi hasil belajar yang di dapat peserta didik, yakni pelajarannya tidak menarik, peserta didik tidak menyimak pemaparan guru, konsep kurang dipahami peserta didik, dan peserta didik tidak disiplin.

Lain hal nya dengan Nabillah & Abadi (2019) yang mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar yang di dapat peserta didik rendah, yakni pada kegiatan pembelajaran peserta didik tidak ikut serta aktif, guru kurang cakap menyampaikan materi pelajaran, guru kurang tepat dalam membuat dan melaksanakan pembelajaran.

d. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Agar guru dapat meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik, penilaian adalah elemen penting untuk menentukan ketercapaian suatu proses dan hasil belajar. Dengan begitu, guru harus mengetahui tujuan dari dilakukannya penilaian akan hasil belajar peserta didik, seperti yang disampaikan Nurdin & Adriantoni (2019) tujuan penilaian hasil belajar yaitu sebagai acuan keberhasilan kegiatan pembelajaran

dan timbal balik bagi guru untuk melakukan evaluasi terhadap kegiatan belajar yang sudah dilakukan, sehingga kualitas pembelajaran selanjutnya dapat ditingkatkan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Saputra, dkk (2018) mengemukakan tujuan penilaian hasil belajar ialah untuk mengukur seberapa baik peserta didik sudah memahami apa yang sudah dipelajarinya dengan memakai kriteria tertentu untuk dijadikan tolak ukur. Kemudian menurut Surya (2017) mengemukakan mengenai tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai standar penilaian untuk menentukan kesuksesan peserta didik dalam memperdalam materi yang sudah diberikan guru mereka selama proses kegiatan belajar.

Adapun pendapat lain dinyatakan oleh Nabillah & Abadi (2019) mengemukakan bahwa dari hasil belajar peserta didik, guru dapat mengetahui informasi mengenai peningkatan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran berikutnya dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran.

Hal tersebut dipertegas oleh Sudjana (2019) yang mengemukakan bahwa tujuan penilaian hasil belajar untuk menggambarkan keterampilan kemampuan belajar peserta didik sehingga dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan pada mata pelajaran yang mereka pelajari, memahami efektivitas proses pendidikan dan pengajaran di sekolah mengenai sejauh

mana memengaruhi perilaku peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan, memutuskan langkah selanjutnya terhadap hasil belajar, yaitu dengan meningkatkan program pendidikan dan pengajaran serta cara penerapannya, membuat sekolah bertanggung jawab kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

e. Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

Peserta didik kelas IV akan mempelajari sembilan tema yang berbeda dari buku tematik kelas IV, dengan masing-masing tema memiliki tiga subtema dan setiap subtema memiliki enam pembelajaran. Pada tema delapan terdapat tiga subtema didalamnya, antara lain: subtema satu yaitu Lingkungan Tempat Tinggalku, subtema dua yaitu Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, dan subtema tiga yaitu Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.

Subtema yang diangkat dalam penelitian ini adalah subtema tiga yaitu Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku berkaitan tentang tempat tinggal makhluk hidup dan lingkungan sekitar yang dapat memberi pengetahuan serta sikap sosial yang dapat diambil dari setiap masalah yang dihadapi (Devitasari dkk, 2018). Fokus pembelajaran kesatu pada subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku adalah muatan pelajaran yang terdiri dari IPA dan Bahasa Indonesia.

Pada mata pelajaran IPA, materi yang akan dibahas terkait hubungan antara gaya dengan gerak, sehingga peserta didik dalam kegiatan belajar ini akan mendapatkan informasi terkait pengaruh gaya terhadap gerakan benda dalam kehidupan sehari-hari (Subekti, 2017).

Pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi yang akan dibahas mengenai cerita fiksi, jadi peserta didik dalam kegiatan belajar ini akan memperoleh informasi mengenai tokoh, sifat tokoh pada cerita fiksi, sikap yang patut serta tidak patut diteladani dari tokoh cerita fiksi, dan inti cerita fiksi (Subekti, 2017).

Pada kegiatan belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku ini akan diterapkan model PBL berbantu media video animasi dan juga model konvensional, sehingga nantinya pembelajaran akan menjadi lebih menarik, dapat mendorong peserta didik agar berpartisipasi aktif, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang mata pelajaran yang dipelajarinya.

Menurut teori-teori yang sudah disampaikan para ahli, maka dapat disintesisikan yakni hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku adalah hasil kemampuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar sebagai tingkat keberhasilan pada kegiatan belajar yang telah dilakukan untuk

mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dipengaruhi faktor internal dan eksternal.

2. Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi

Pada dunia pendidikan model pembelajaran yang ada sangat beragam. Dewasa ini, banyak sejumlah Sekolah Dasar di Kota Bogor yang menerapkan pembelajaran kurikulum 2013, namun dalam praktiknya masih terdapat guru yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional saja, belum didukung dengan model pembelajaran yang inovatif. Sebelum membahas mengenai model *Problem Based Learning*, terlebih dahulu akan dibahas mengenai model pembelajaran konvensional.

Menurut Peranginangin, dkk (2020) mengungkapkan bahwa model pembelajaran yang banyak dipakai guru yakni pembelajaran konvensional dan biasanya meliputi metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Pendapat tersebut dipertegas oleh Saputra, dkk (2019) yang mengemukakan bahwa yang dimaksud model pembelajaran konvensional adalah suatu gaya pengajaran dimana guru secara langsung menyapa seluruh kelas sekaligus aktif menyampaikan materi pelajaran, sehingga mengakibatkan menurunnya tingkat partisipasi peserta didik dalam proses kegiatan belajar.

Menurut pendapat tersebut, dapat menggambarkan bahwa model pembelajaran konvensional pembelajarannya berpusat pada guru, sementara peserta didik menjadi penerima informasi yang tidak aktif tanpa memberi mereka kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Maka, tidaklah cukup apabila pembelajaran yang dilakukan hanya sekedar menggunakan pembelajaran secara konvensional. Oleh sebab itu, pada penelitian ini peneliti memutuskan untuk menerapkan salah satu model pembelajaran inovatif, yakni model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi.

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* menempatkan penekanan kuat pada peserta didik supaya berpartisipasi secara aktif dalam pemecahan masalah dunia nyata. Penjelasan tersebut selaras dengan pendapat Marwah, dkk (2021) yang mengemukakan bahwa model PBL memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam penyelesaian masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan nyata.

Sependapat dengan yang dikemukakan Larasati & Muhammadi (2020) menyebutkan model PBL adalah sebuah model pembelajaran yang bisa meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, juga menumbuhkan kreativitas serta kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Astuti, dkk (2020) mengemukakan model PBL adalah salah satu model pembelajaran inovatif, dimana pembelajarannya menitikberatkan kepada pengalaman peserta didik dalam belajar memecahkan masalah kehidupan nyata.

Begitu pula yang dinyatakan oleh Nurdin & Adriantoni (2019) bahwasanya model PBL merupakan model pembelajaran yang bekerja dengan memberi stimulus kepada peserta didik dalam bentuk masalah, yang kemudian mereka pecahkan, untuk membantu mereka mempelajari materi pelajaran secara lebih efektif.

Pendapat tersebut dipertegas oleh Yusita, dkk (2021) yang mengemukakan model PBL adalah penekanan pembelajaran berbasis masalah pada peserta didik secara aktif menghubungkan ilmu baru dengan struktur kognitif yang telah dimilikinya melalui aktivitas pembelajaran untuk mencari tahu solusi masalah konkret dan mengasah kemampuan pemecahan masalah mereka dengan bantuan berbagai sumber belajar.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran tentunya mempunyai karakteristik yang berbeda. Menurut Astuti, dkk (2020) mengemukakan karakteristik model PBL yaitu memberikan peserta didik masalah nyata untuk dipecahkan pada awal proses

belajar, peserta didik pun bertanggung jawab untuk menemukan solusi dari permasalahan itu baik secara individu ataupun kelompok, kemudian menyampaikan hasil kerja dengan harapan pengalaman belajar mereka menjadi bermakna.

Begitu pula yang dinyatakan oleh Gani, dkk (2021) bahwa karakteristik utama dari model *Problem Based Learning* ini, yakni kegiatan belajarnya dimulai dengan memberikan permasalahan yang relevan dengan dunia nyata peserta didik.

Hal ini dipertegas oleh Rahmalia, dkk (2020) menyatakan model *Problem Based Learning* mempunyai karakteristik khusus, yaitu mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, pengorganisasian pembelajaran, mengarahkan penyelidikan individu ataupun kelompok, menguraikan dan mempresentasikan hasil kerja, menelaah dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah.

Adapun pendapat lain yang disampaikan oleh Nasution (2017) bahwa pembelajaran berbasis masalah ditandai dengan peserta didik yang dituntut menggunakan sebagian dari pengetahuan yang sudah mereka peroleh dari pengalaman belajar sebelumnya untuk menemukan dan menciptakan pengetahuan mereka sendiri, pembelajaran berbasis masalah juga memaksimalkan pemikiran peserta didik, diskusi peserta

didik, atau pekerjaan peserta didik untuk memaksimalkan hasil belajar.

Kemudian, Fauzia (2018) mengemukakan model *Problem Based Learning* bercirikan pembelajaran bermotivasi dimana masalah diajukan untuk menginspirasi peserta didik dalam belajar, pembelajaran integritas adalah pembelajaran yang termotivasi dengan masalah yang tidak ada habisnya, peserta didik berpartisipasi aktif mengikuti kegiatan belajar, saling bekerja sama, peserta didik memiliki berbagai kecakapan, pengalaman, dan konsep.

c. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran yang beragam tentunya mempunyai kelebihan dan kelemahan berbeda-beda. Menurut Astuti, dkk (2020) kelebihan dari model PBL yaitu peserta didik menjadi pusat dalam kegiatan belajar, kemudian peserta didik bebas mengembangkan pengetahuan baru, sehingga peserta didik mendapat motivasi untuk terus belajar dan lebih terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Muchib (2018) mengatakan kelebihan dari model *Problem Based Learning* yakni mampu menumbuhkan minat belajar dan motivasi peserta didik, peserta didik akan lebih senang terlibat aktif mengikuti

kegiatan belajar, melatih kecakapan peserta didik dalam berpikir kritis.

Begitu pula dengan pendapat Vera, dkk (2019) yang menyatakan model PBL mempunyai kelebihan, yaitu peserta didik dapat aktif dalam memecahkan masalah, mempelajari konsep dengan lebih baik, memperdalam pengetahuan, merasakan manfaat belajar, memberi aspirasi dan menghormati pendapat orang lain, dan saling berinteraksi dalam kelompok.

Adapun Gani, dkk (2021) menyebutkan model PBL mempunyai kelebihan, yakni kemampuan untuk memajukan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan menciptakan pembelajaran menjadi jauh lebih bermakna.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Nurdin & Adriantoni (2019) yang mengemukakan kelebihan model PBL yakni 1) peserta didik jadi lebih mandiri, lebih kreatif, dan lebih mampu berpikir kritis, 2) terdapat peningkatan keterampilan pemecahan masalah dan memotivasi peserta didik dalam belajar, 3) membantu peserta didik akan belajar menerapkan ilmu yang dimilikinya dalam konteks baru, 4) pembelajaran jadi lebih bermakna, 5) peserta didik dapat memadukan ilmu yang dimilikinya dengan keterampilan secara bersamaan kemudian menerapkannya pada konteks yang tepat, 6) mendorong inisiatif

belajar peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam kegiatan kelompok menumbuhkan ikatan interpersonal mereka.

d. Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Apabila ada kelebihan, pasti ada pula kelemahannya. Astuti, dkk (2020) mengungkapkan bahwa kelemahan dari model *Problem Based Learning* yaitu untuk dapat mengajar menggunakan model ini membutuhkan waktu persiapan yang matang dan kemampuan peserta didik yang beragam menyebabkan kesulitan dalam menyelesaikan beberapa masalah tertentu.

Kemudian Nurdin & Adriantoni (2019) mengatakan kelemahan dari model PBL, yakni peserta didik dan guru tidak biasa dengan penggunaan model ini, kurangnya waktu belajar, ketidakmampuan peserta didik untuk secara akurat mengidentifikasi apa yang mungkin penting bagi mereka untuk belajar, serta guru kesulitan menjadi fasilitator yang baik.

Hal serupa dikemukakan oleh Vera, dkk (2019) yang mengemukakan bahwa dalam pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelemahan yaitu tidak setiap materi pelajaran dapat diterapkan model ini, setiap kelas memiliki peserta didik yang beragam, model ini sangat memakan waktu, dan dalam menerapkan model ini memerlukan kemampuan guru untuk dapat mendorong peserta didik bekerja dalam kelompok.

Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Gani, dkk (2021) yang menyatakan model PBL memiliki kelemahan yakni untuk mengimplementasikan model ini membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi dan tidak membutuhkan tenaga dan biaya yang sedikit.

Sesuai dengan pendapat sebelumnya, Muchib (2018) mengatakan kelemahan dari model PBL yakni bagi peserta didik yang kecakapan berbicaranya kurang saat pemecahan masalah ketika diskusi kelompok, peserta didik tersebut akan kurang aktif bekerja sama dengan teman sebayanya dan akan sulit untuk mengikuti pembelajaran apabila tidak diperhatikan dan dibimbing guru.

e. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Ada lima langkah yang perlu diterapkan saat mengimplementasikan model PBL, yakni orientasi peserta didik terhadap permasalahan, organisasikan peserta didik agar belajar meneliti, membantu dan membimbing penyelidikan individu ataupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil investigasi, analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Astuti dkk, 2020; Isnaeni & Windiyani, 2021; Muis, 2020; Vera dkk, 2019).

Hal tersebut diperkuat oleh Rosidah (2018) yang mengatakan sintaks model PBL adalah 1) Mengorientasikan

peserta didik pada suatu masalah, dalam fase ini peserta didik diberikan penjelasan oleh guru yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran, logistik yang dibutuhkan, pemberian motivasi terhadap peserta didik agar berpartisipasi aktif pada setiap tahapan kegiatan pemecahan suatu permasalahan, 2) Mengorganisasikan peserta didik agar belajar, dalam fase ini peserta didik diorganisasikan oleh guru dengan cara memberikan bantuan untuk membuat definisi dan organisasi tugas belajar mengenai pemecahan permasalahan, 3) Membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok, dalam fase ini peserta didik diberikan motivasi dan bimbingan oleh guru untuk mengumpulkan berbagai data yang konkret, kemudian peserta didik juga diberikan dukungan oleh guru untuk melakukan eksperimen supaya peserta didik mendapatkan penjelasan dalam memecahkan masalah, 4) Mengembangkan dan mendemonstrasikan hasil karya, dalam fase ini peserta didik dibimbing oleh guru untuk merencanakan dan mempersiapkan hasil karya yang akan di demonstrasikan sesuai dengan laporan pemecahan atau penyelesaian masalah diantaranya video, prototipe, dokumen presentasi, gambar, dan lain sebagainya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi kegiatan memecahkan masalah, dalam fase ini peserta didik dibimbing oleh guru untuk melakukan proses refleksi dan evaluasi mengenai berbagai

proses penyelidikan untuk memecahkan masalah yang telah dilakukan.

Menurut banyaknya teori dari para ahli, maka dapat disintesis bahwa model *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menghadapkan peserta didik terhadap masalah konkret melalui tahapan sistematis yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah.

f. Pengertian Media Video Animasi

Video animasi adalah media untuk membantu kegiatan pembelajaran yang menggabungkan unsur audio dengan visual yang menampilkan berbagai macam gambar animasi bergerak dan bersuara seolah-olah animasi tersebut hidup (Agustien dkk, 2018; Farindhni, 2018; Hapsari & Zulherman, 2021).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sakdiah (2022) mengemukakan bahwa video animasi adalah sekumpulan objek gambar yang diatur secara khusus untuk dapat bergerak sesuai dengan urutan dalam durasi waktu yang telah ditetapkan.

Adapun Mashuri & Budiyono (2020) yang mengemukakan bahwa video animasi adalah media audio-visual sebagai alternatif baru untuk membantu kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi peserta didik.

g. Kelebihan Media Video Animasi

Media pembelajaran yang ada sangatlah beragam, tentunya masing-masing media mempunyai kelebihan dan kelemahan berbeda-beda. Menurut Mashuri & Budiyo (2020) kelebihan dari media video animasi yaitu dengan tampilan video animasi yang menarik dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, konsep materi pelajaran mudah ditanamkan, membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, memiliki sifat efisien dapat dipakai kapan saja dengan keadaan apapun.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Widiyasanti & Ayriza (2018) mengemukakan bahwa kelebihan dari media video animasi adalah dapat menumbuhkan minat belajar dan motivasi peserta didik melalui tayangan gambar animasi yang bergerak dan bersuara, serta mampu menyampaikan informasi yang bersifat abstrak menjadi nyata sehingga peserta didik mudah memahaminya.

Begitu pula dengan pendapat Sakdiah (2022) yang mengemukakan kelebihan dari media video animasi yakni: 1) Video pembelajaran animasi dapat digunakan oleh banyak masyarakat dengan mengaksesnya di jejaring sosial, 2) Video pembelajaran animasi dapat digunakan setiap saat dan tanpa batas waktu, 3) Video animasi media pembelajaran sederhana dan menyenangkan, 4) Video animasi memudahkan peserta

didik mempelajari materi pelajaran dan memudahkan guru saat menyampaikan materi pelajaran.

Adapun Sukarini & Manuaba (2021) menyebutkan bahwa media video animasi memiliki kelebihan, yaitu materi dikemas secara sistematis dan sesederhana mungkin melalui berbagai contoh dan ilustrasi-ilustrasi yang peserta didik mudah pahami.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Jannah & Julianto (2018) mengungkapkan bahwa kelebihan media video animasi yaitu peserta didik dapat mengetahui suatu kejadian atau fenomena yang mulanya bersifat abstrak menjadi nyata, mempermudah pola pikir peserta didik dalam aspek pengetahuan tingkat memahami dan mengingat, dapat meningkatkan motivasi peserta didik agar ikut berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

h. Kelemahan Media Video Animasi

Apabila ada kelebihan, pasti ada pula kelemahannya. Dalam perancangan pembuatan video animasi, terkadang item gambar animasi atau pendukung lainnya di dalam sebuah aplikasi ketersediaannya terbatas apabila fitur yang digunakan *free* tanpa berbayar, sehingga untuk mendapatkan gambar animasi lain yang tidak tersedia dalam aplikasi yang digunakan,

maka diperlukan mencari dari aplikasi lainnya (Mashuri & Budiyo, 2020; Silmi & Rachmadyanti, 2018).

Kemudian, Nuswantoro & Wicaksono (2019) mengemukakan bahwa kelemahan media video animasi yaitu dalam pembuatannya cukup sulit, sehingga memerlukan kemampuan dasar dalam mengedit maupun membuat video animasi, serta dalam penggunaannya memerlukan fasilitas yang dapat mendukung seperti handphone, laptop atau komputer, dan juga proyektor untuk dapat menggunakan video animasi dalam pembelajaran.

Hal serupa yang dikemukakan oleh Yuanta (2019) untuk dapat menggunakan media video animasi memerlukan alat bantu LCD dan speaker untuk memproyeksikan video animasi dan menampilkan suara agar dapat didengar dengan jelas.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Sakdiah (2022) mengungkapkan bahwa kelemahan media video animasi, yaitu: 1) Untuk dapat menggunakan media video animasi membutuhkan alat bantu seperti laptop/komputer, proyektor, dan speaker ketika akan digunakan di kelas, 2) Membutuhkan banyak biaya, 3) Membutuhkan waktu yang lama dalam proses perancangan hingga evaluasi media video animasi yang dibuat.

i. Manfaat Media Video Animasi

Kegunaan media video animasi pada kegiatan belajar mampu membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi ajar, materi yang disampaikan guru akan mudah dipahami, pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, memotivasi peserta didik dalam belajar dan berpartisipasi aktif mengikuti kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatnya hasil belajar (Kurniawan dkk, 2018; Sunami & Aslam, 2021; Widiyasanti & Ayriza, 2018).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Rahmayanti & Istianah (2018) mengemukakan bahwa manfaat dari media video animasi yaitu dapat menciptakan kondisi belajar yang mengasyikan dan tidak membosankan, pelajaran yang disampaikan mudah dipahami, dan tujuan pembelajaran akan dicapai dengan baik.

Begitu pula dengan pendapat Farindhni (2018) yang mengemukakan bahwa manfaat media video animasi, yaitu dapat memunculkan minat dan tekad peserta didik untuk belajar, perhatian peserta didik menjadi fokus terhadap pembelajaran, dan pembelajaran tidak lagi membosankan.

Menurut banyaknya teori dari para ahli, maka dapat disintesis bahwa model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi adalah pembelajaran yang menghadapkan

peserta didik terhadap masalah konkret melalui tahapan sistematis yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang didukung oleh media pembelajaran menarik berupa tayangan video animasi untuk dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Peneliti memerlukan beberapa referensi untuk dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan skripsi ini, acuan tersebut mencakup hasil belajar dan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi. Maka dari itu perlunya hasil penelitian yang relevan seperti beberapa penelitian di bawah ini:

1. Penelitian kesatu yang dilakukan oleh Dewi, dkk (2017) dari Program Studi PGSD, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian ini didapatkan dari pengujian uji t pada taraf signifikan 5% didapatkan $t_{tabel} = 2,000 < t_{hitung} = 7,418$. Dengan rata-rata hasil belajar IPA kelas eksperimen yang menerapkan model PBL berbantuan media audio visual animasi yaitu 80,58 lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol yang menerapkan model konvensional yaitu 65,61. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh positif dalam penggunaan model PBL berbantuan media audio visual animasi terhadap hasil

belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA di kelas V SD Gugus I Tegallalang Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Elvira, dkk (2020) dari Program Studi PGSD, Universitas PGRI Semarang. Melaksanakan penelitian dengan judul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar”. Hasil penelitian ini didapatkan dari pengujian uji t dengan perolehan hasil $t_{tabel} = 3,442 < t_{hitung} = 10,9$ pada rata-rata keterampilan berbicara peserta didik dan $t_{tabel} = 2,776 < t_{hitung} = 10,5$ pada rata-rata hasil belajar. Dengan demikian, penelitian tersebut menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media animasi berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Pedalangan 03 Semarang.

Kedua penelitian relevan tersebut telah menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbantu media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini dilakukan eksperimen (percobaan) dengan menguji model PBL berbantu media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV yang akan dilakukan di SDN Margajaya 4 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teoretik di atas, bahwa hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku adalah hasil kemampuan

peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar sebagai tingkat keberhasilan pada kegiatan belajar yang telah dilakukan untuk mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dipengaruhi faktor internal dan eksternal.

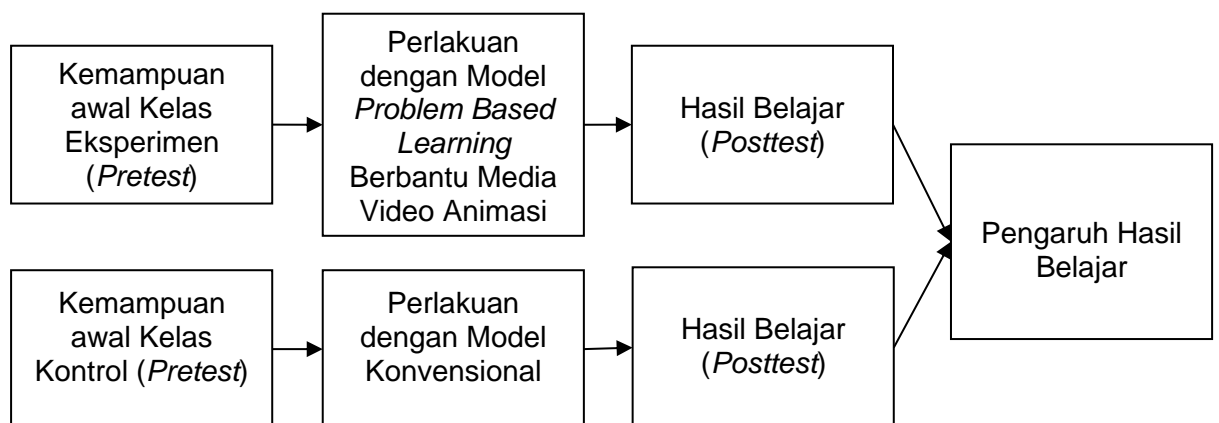
Model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi adalah pembelajaran yang menghadapkan peserta didik terhadap masalah bersifat konkret melalui tahapan sistematis yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang didukung oleh media pembelajaran menarik berupa tayangan video animasi untuk dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Penelitian dengan judul pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku ini akan dilakukan pada dua kelas, yakni kelompok kelas eksperimen yang akan diterapkan di kelas IV A dan kelompok kelas kontrol yang akan diterapkan di kelas IV B. Pada saat pelaksanaan pembelajaran, guru terlebih dahulu akan melihat kemampuan awal hasil belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran yang akan diteliti dengan memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai test awal sebelum materi pembelajaran diberikan.

Selanjutnya, guru akan mengajar dengan memberikan perlakuan (*treatment*) menerapkan model PBL berbantu media video animasi

pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol. Kemudian guru akan memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur sejauh mana kemampuan hasil belajar peserta didik mengenai materi pembelajaran yang sudah disampaikan. Dari sinilah akan terlihat perbedaan pengaruh hasil belajar dari kedua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka berikut adalah gambar kerangka berpikir penelitian eksperimen quasi tentang pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV A dan IV B SDN Margajaya 4 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Metode Penelitian Eksperimen Quasi Desain Dua Kelas

D. Hipotesis Penelitian

Terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga

Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Dari uraian yang sudah disampaikan pada bab sebelumnya, tujuan dilakukannya penelitian ini, yakni untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan Mei di kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berlokasi di Jl. Tegal Loceng No. 3, RT 03/RW 04, Margajaya, Kecamatan Bogor Barat, Kota Bogor, Jawa Barat 16116.

Tabel 3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Tempat	Waktu	Acara Tindakan	Jumlah Peserta Didik
1.	Jum'at, 22 April 2022	SDN Margajaya 4	09.30-10.00	Uji Coba Instrumen	40
2.	Senin, 30 Mei 2022	SDN Margajaya 4	10.00-12.00	Kelas Eksperimen	33
3.	Selasa, 31 Mei 2022	SDN Margajaya 4	10.00-12.00	Kelas Kontrol	32

C. Desain Penelitian Eksperimen Quasi

Desain penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan Desain Eksperimen *Quasi 2 Kelas* atau sama dengan Desain Subjek Random Pretes-Postes berpasangan kelompok kontrol (*Randomized Subjects Pretest-Posttest Control Group Design*).

**Tabel 3.2 Desain Penelitian Eksperimen Quasi Dua Kelas
(Tim Dosen PGSD, 2021)**

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

Keterangan:

KE : Kelas Eksperimen

KK : Kelas Kontrol

X : Kelas Eksperimen yang diberi perlakuan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi

(–) : Tidak diberikan perlakuan

O₁ : Tes awal (*Pretest*)

O₂ : Tes Akhir (*Posttest*)

Peneliti menggunakan dua kelompok kelas dalam penelitian ini, yaitu Kelompok Eksperimen (KE) dan Kelompok Kontrol (KK). Sebelum mendapat perlakuan (*treatment*), kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan *pretest* atau tes awal (O₁) dengan soal yang sama untuk mengukur kemampuan awal masing-masing kelompok. Kelas eksperimen kemudian diberi perlakuan (X) dengan menerapkan model PBL berbantu media video animasi, sedangkan kelas kontrol tidak

diberi perlakuan (-), tetapi dalam pelaksanaannya akan diterapkan menggunakan model konvensional yang biasanya guru terapkan saat mengajar di kelas. Selanjutnya, untuk membandingkan perbedaan hasil belajar yang dicapai peserta didik, kedua kelas diberikan tes kembali dengan soal yang sama sebagai *posttest* atau tes akhir (O_2).

Perbedaan rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol ini nantinya akan dibandingkan untuk memastikan apakah terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu metode eksperimen quasi dengan menggunakan desain 2 kelas. Menurut Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen). Pada penelitian ini terdapat variabel independen yakni model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi (X) dan juga variabel dependen yakni hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku (Y). Pada penelitian kelas eksperimen, peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan pada kelas kontrol menerapkan model konvensional agar dapat dibedakan hasil belajar sekaligus menelusuri model pembelajaran yang efektif.

E. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa populasi mengacu pada kategori luas yang terdiri dari hal-hal atau orang-orang yang dipilih oleh peneliti dengan jumlah dan karakteristik tertentu untuk dipelajari guna memperoleh kesimpulan, sedangkan sampel bagian dari karakteristik dan jumlah populasi tersebut. Pada penelitian ini populasinya yaitu seluruh peserta didik kelas IV A dan IV B di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022.

Tabel 3.3 Data Populasi Kelas IV SD Negeri Margajaya 4

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	IV A	33	Kelas Eksperimen (<i>Problem Based Learning</i> berbantu media video animasi)
2	IV B	32	Kelas Kontrol (<i>Konvensional</i>)
Jumlah		65	

Penelitian ini akan menggunakan sampel dari seluruh populasi pada kelas IV A dan IV B. Kelas IV A sebanyak 33 orang sebagai kelompok kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) memakai model PBL berbantu media video animasi, sedangkan kelas IV B sebanyak 32 orang sebagai kelompok kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*), tetapi dalam pelaksanaannya akan diterapkan menggunakan model konvensional yang biasanya guru terapkan saat mengajar di kelas.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa tes yang dilakukan secara objektif. Menurut Nurdin & Adriantoni (2019) mengemukakan bahwa tes terdiri dari pemberian sejumlah soal/pertanyaan dan jawabannya bisa benar atau salah, tes yang diberikan bisa berupa tes tulis, lisan, dan praktek. Tes mempunyai dua tujuan yakni untuk mengevaluasi peserta didik dan mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini memakai tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 40 butir soal dengan empat opsi jawaban sebagai uji coba instrumen untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik.

1. *Pretest* merupakan tes yang dikerjakan peserta didik pada saat awal pembelajaran atau sebelum menerima perlakuan (*treatment*), dengan maksud mencari tahu tingkat kemampuan awal peserta didik.
2. *Posttest* merupakan tes akhir yang dikerjakan peserta didik sesudah selesainya kegiatan belajar atau setelah mendapat perlakuan (*treatment*), dengan maksud menilai peningkatan hasil belajar peserta didik terkait materi pelajaran yang sudah diberikan.

G. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Konseptual Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

a. Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

Hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku adalah hasil kemampuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar sebagai tingkat keberhasilan pada kegiatan belajar yang telah dilakukan untuk mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dipengaruhi faktor internal dan eksternal.

b. Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi

Model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi adalah pembelajaran yang menghadapkan peserta didik terhadap masalah konkret melalui tahapan sistematis yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang didukung oleh media pembelajaran menarik berupa tayangan video animasi untuk dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

2. Definisi Operasional Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

a. Desain penilaian hasil belajar pada pembelajaran kesatu subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku terdiri dari muatan pembelajaran IPA dengan materi hubungan antara gaya dan gerak dan Bahasa Indonesia dengan materi cerita fiksi, merupakan hasil belajar peserta didik yang diterima berbentuk skor dan hasil penilaian melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

b. Penilaian Hasil Belajar

Desain Pembelajaran dan Penilaian Hasil Belajar (PHB)

Kelas/Semester : IV/Genap

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Subtema 3 : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran : 1

Muatan Pelajaran: IPA dan Bahasa Indonesia

Tabel 3.4 Desain Penilaian Hasil Belajar

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
IPA	3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Mengaitkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	Tertulis	PG

		3.4.2 Menganalisis pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar.	Tertulis	PG
	4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Membuat laporan hasil pengamatan mengenai hubungan antara gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari.	Tertulis	PG
		4.4.2 Menampilkan laporan hasil pengamatan mengenai hubungan antara gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari. (C6)	Tertulis	PG
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	Tertulis	PG
		3.9.2 Menemukan amanat dalam sebuah cerita teks fiksi.	Tertulis	PG
	3.10 Membandingkan	3.10.1 Menguraikan	Tertulis	PG

	watak setiap tokoh pada teks fiksi.	peranan tokoh pada teks fiksi.		
		3.10.2 Membandingkan watak dua tokoh dalam cerita teks fiksi.	Tertulis	PG
	4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1 Menyimpulkan sikap yang patut diteladani dan tidak patut diteladani dari tokoh cerita secara lisan dan tulis.	Tertulis	PG
	4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.10.1 Membuat laporan hasil membandingkan teks fiksi secara tulis.	Tertulis	PG
		4.10.2 Menampilkan laporan hasil membandingkan teks fiksi secara lisan. (C6)	Tertulis	PG

3. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

Butir soal tes hasil belajar pada subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pembelajaran satu yang terdapat pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia disusun sebagai kisi-kisi instrumen sesuai dengan materi yang akan dipakai saat penelitian.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan (Sebelum dan Sesudah Uji Instrumen)

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Aspek Kognitif	Butir Soal		Penilaian
				Sebelum Uji Coba	Sesudah Uji Coba	
IPA	3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Mengaitkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	C4	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 5	PG
		3.4.2 Menganalisis pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar.	C4	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	7, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17	PG
	4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Membuat laporan hasil pengamatan mengenai hubungan antara gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari.	C6	18, 19, 20	18, 19	PG
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat	3.9.1 Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	C4	21, 22, 23, 24	22, 23, 24	PG

	pada teks fiksi.	3.9.2 Menemukan amanat dalam sebuah cerita teks fiksi.	C4	26, 28, 32, 38	26, 28, 32, 38	PG
	3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi.	3.10.1 Menguraikan peranan tokoh pada teks fiksi.	C4	27, 29, 30, 31	27, 30, 31	PG
		3.10.2 Membandingkan watak dua tokoh dalam cerita teks fiksi.	C5	33, 34, 35	33, 34, 35	PG
	4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1 Menyimpulkan sikap yang patut diteladani dan tidak patut diteladani dari tokoh cerita secara lisan dan tulis.	C5	25, 36, 37, 39	36, 37	PG
	4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.10.1 Membuat laporan hasil membandingkan teks fiksi secara tulis.	C6	40	40	PG
Jumlah				40	30	

4. Uji Coba Instrumen Penelitian

Instrumen tes hasil belajar sebelum digunakan pada saat penelitian, perlu di uji terlebih dahulu untuk menelaah dan mengkaji pada setiap butir soal agar diperoleh soal-soal baik dan berkualitas. Karena suatu soal dapat dikatakan baik apabila telah memenuhi persyaratan tes pengujian, yaitu melalui pengujian dengan menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran butir soal, serta daya pembeda. Agar soal tersebut dapat terbukti tingkat kepercayaan dan keabsahannya.

a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen butir soal (penilaian) dilakukan guna mencari tahu keabsahan instrumen penelitian, apakah butir soal yang dibuat dapat diterima (valid) atau tidak diterima (invalid) (Sudjana, 2019). Validitas soal dapat di uji dengan rumus koefisien Korelasi Point Biserial sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{pbis} : Koefisien korelasi point biserial

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

M_t : Rata-rata skor total

S_t : Standar deviasi

p : Proporsi peserta didik yang menjawab benar

q : Proporsi peserta didik yang menjawab salah

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Hasil Belajar

Validitas Butir Soal	Nomor Soal	Jumlah	Hasil (%)
Valid	1, 2, 3, 5, 7, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40	30	75%
Tidak Valid	4, 6, 8, 10, 11, 20, 21, 25, 29, 39	10	25%
Jumlah		40	100%

b. Uji Koefisien Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada instrumen yang valid dengan rumus Kuder Richardson (KR-20) untuk mengetahui taraf konsistensi instrumen yang digunakan (Windiyani dkk, 2020). Untuk perhitungan reliabilitas tes digunakan rumus KR-20 sebagai berikut:

$$KR\ 20 = r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

k : Jumlah item dalam instrumen

p : Proporsi jawaban benar pada butir tertentu

q : Proporsi jawaban salah pada butir tertentu (q=1-p)

S_t^2 : Varians skor total

Tabel 3.7 Indeks Koefisien Reliabilitas

No.	Indeks (Konversi Nilai)	Kriteria/Interpretasi
1.	0,80 - 1,00	Sangat Tinggi
2.	0,70 - 0,79	Tinggi
3.	0,60 - 0,69	Sedang
4.	< 0,60	Rendah

Tabel 3.8 Hasil Indeks Koefisien Reliabilitas Uji Coba

Jumlah Soal Valid	Koefisien Reliabilitas	Kriteria/Makna
30	KR-20 = 0,87	Sangat Tinggi

c. Perhitungan Tingkat Kesukaran

Untuk menemukan soal mudah, soal sedang, dan soal sukar maka perlu dilakukan perhitungan tingkat kesukaran (Sudjana, 2019). Untuk menghitung indeks kesukaran digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar

JS : Jumlah total seluruh peserta didik peserta tes

Tabel 3.9 Indeks Tingkat Kesukaran Butir Soal

Indeks (Konversi Nilai)	Tingkat Kesukaran
0,00 - 0,29	Sukar
0,30 - 0,69	Sedang
0,70 - 1,00	Mudah

Tabel 3.10 Hasil Indeks Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba

Indeks (Konversi Nilai)	Tingkat Kesukaran	Jumlah Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,29	Sukar	2	6,7%	17, 40
0,30 - 0,69	Sedang	21	70%	1, 7, 9, 14, 15, 18, 19, 22, 23, 24, 26, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38
0,70 - 1,00	Mudah	7	23,3%	2, 3, 5, 12, 13, 16, 28
Jumlah		30	100%	30

d. Daya Pembeda

Daya pembeda menurut Tim Dosen PGSD (2021) adalah kemampuan suatu pertanyaan untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. 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 : Banyaknya peserta kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.11 Indeks Daya Pembeda

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>)

Tabel 3.12 Hasil Indeks Daya Pembeda Uji Coba

Indeks	Interpretasi DP	Jumlah Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
$0,00 < DP \leq 0,19$	Jelek	-	-	-
$0,20 < DP \leq 0,39$	Cukup	19	63,3%	1, 2, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 17, 23, 24, 28, 30, 31, 32, 34, 37, 40
$0,40 < DP \leq 0,69$	Baik	9	30%	13, 15, 18, 19, 22, 26, 27, 36, 38
$0,70 < DP \leq 1,00$	Baik Sekali	2	6,7%	33, 35
Jumlah		30	100%	30

H. Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis adalah nilai test yang merupakan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku yang dilakukan berurutan, dengan langkah berikut:

1. Pemberian nilai pada *pretest* dan *posttest* untuk mengukur tingkat kemampuan pengetahuan peserta didik.
2. Menghitung nilai *N-Gain* yang dinormalisasi.

Menurut Meltzer dalam Tim Dosen PGSD (2021) untuk menganalisis data hasil belajar *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan cara membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* memakai rumus *N-Gain* berikut:

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

Keterangan:

$S_{pretest}$: Skor tes awal

$S_{posttest}$: Skor tes akhir

$S_{maksimal}$: Skor maksimal

Kriteria *N-Gain* ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 3.13 Kriteria *N-Gain*
(Tim Dosen PGSD, 2021)**

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

3. Menghitung nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi (SD) dengan rumus:

$$\text{Mean} = \bar{X} = \frac{\sum xi \cdot fi}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} : Skor rata-rata

fi : Frekuensi masing-masing kelas

xi : Titik tengah

n : Banyaknya data

$$\text{Standar Deviasi} = SD = \sqrt{\frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

SD : Varians

$\sum Y$: Jumlah nilai *N-Gain* peserta didik

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

n : Jumlah peserta didik

4. Pengujian Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas dengan Uji Liliefors

Menurut Hanief & Himawanto (2017) untuk mencari tahu apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, digunakan uji normalitas. Dengan syarat nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Rumus perhitungan uji normalitas menggunakan uji liliefors, yaitu:

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

Keterangan:

L_0 = Harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$ = Peluang angka baku

$S(Z_i)$ = Proporsi angka baku

Uji normalitas memiliki kriteria:

H_0 ditolak jika $L_{hitung} > L_{tabel}$, artinya tidak berdistribusi normal.

H_a diterima jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, artinya berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Varians dengan Uji Fisher

Menurut Hanief & Himawanto (2017) untuk memastikan apakah kelompok data mempunyai varians yang sama atau tidak, digunakan uji homogenitas. Dengan kata lain, homogenitas menunjukkan himpunan data yang diteliti mempunyai karakteristik yang sama. Dalam uji homogenitas menggunakan uji fisher dengan syarat $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_a diterima dalam taraf nyata

5% (0,05) maka data penelitian dapat dinyatakan homogen. Rumus perhitungan uji homogenitas menggunakan uji fisher yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

S^2 : Varians

n : Jumlah peserta didik

$\sum Y$: Jumlah nilai *N-Gain* peserta didik

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

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Keterangan:

F_{hitung} : Persamaan dua varians

Varian terbesar : Varians terbesar data hasil penelitian

Varian terkecil : Varians terkecil data hasil penelitian

Uji homogenitas memiliki kriteria:

$F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan tidak bersifat homogen.

$F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_a diterima dan bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis Penelitian (H_0 dan H_a)

Uji hipotesis dilakukan untuk mencari tahu perbedaan dan peningkatan hasil belajar domain pengetahuan peserta didik pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta berguna untuk mengetahui signifikansi nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Uji hipotesis ini dapat dilakukan sesudah data hasil belajar peserta

didik dinyatakan berdistribusi normal dan homogen dengan menggunakan uji t. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilakukan untuk melakukan uji hipotesis:

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

sebesar 5%. Maka pengujian dua arah $\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$

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

- 2) Menentukan kriteria pengujian

Kriteria pengujian:

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

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

- 3) Menentukan nilai uji statistik (nilai t_{hitung})

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \cdot \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 : Nilai rata-rata *N-Gain* kelompok 1

\bar{x}_2 : Nilai rata-rata *N-Gain* kelompok 2

S : Standar deviasi gabungan

n_1 : Jumlah subjek kelompok 1

n_2 : Jumlah subjek kelompok 2

I. Hipotesis Statistik

Secara statistik hipotesis penelitian dinyatakan sebagai berikut:

Pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.

$H_0 : \mu_0 = \mu_1$: Tidak terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.

$H_a : \mu_1 > \mu_0$: Terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.

Keterangan:

H_0 : Hipotesis nol

H_a : Hipotesis alternatif

μ_1 : Nilai rata-rata hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku melalui model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi

μ_0 : Nilai rata-rata hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku melalui model Konvensional

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah kegiatan penelitian selesai dilakukan, maka pada bab ini akan disajikan hasil dari penelitian dan analisis data kegiatan penelitian dalam bentuk deskripsi data, yaitu pengujian prasyarat analisis, pengujian hipotesis penelitian, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan peneliti.

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 pada hari Senin, 30 Mei 2022 di kelas IV A dan pada hari Selasa, 31 Mei 2022 di kelas IV B SDN Margajaya 4, semester genap tahun pelajaran 2021/2022 yang berlokasi di Jl. Tegal Loceng No. 3, RT 03/RW 04, Margajaya, Kecamatan Bogor Barat, Kota Bogor, Jawa Barat 16116.

Deskripsi hasil penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yakni terdiri atas hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada kelompok kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan data hasil belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada kelompok kelas kontrol dengan model konvensional. Ada 65 responden secara keseluruhan, dibagi menjadi dua kelas yang membentuk kelompok kelas penelitian.

a. Deskripsi Data Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Kelompok Eksperimen dengan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi

1) *Pretest*

Dari data yang didapatkan peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan dalam kegiatan belajar dengan model PBL berbantu media video animasi, diperoleh jumlah skor minimal pada *pretest* sebesar 30, skor maksimal sebesar 76,7, dan skor rata-rata *pretest* sebesar 45,7.

2) *Posttest*

Dari data yang didapatkan peserta didik sesudah mendapatkan perlakuan dalam kegiatan belajar dengan model PBL berbantu media video animasi, diperoleh jumlah skor minimal pada *posttest* sebesar 63,3, skor maksimal sebesar 100, dan skor rata-rata *posttest* sebesar 86,1.

3) *N-Gain*

Dari data yang didapatkan sebelum dan setelah peserta didik memperoleh perlakuan dalam kegiatan belajar dengan menerapkan model PBL berbantu media video animasi, maka dilakukan perhitungan *N-Gain*. Kemudian didapatkan jumlah nilai minimal sebesar 48, nilai maksimal sebesar 100, dan nilai rata-rata pada nilai *N-Gain* sebesar 76. Kemudian, dilakukan perhitungan statistik deskriptif, didapat

nilai rata-rata sebesar 76, modus sebesar 80,8, dan median sebesar 79. (Perhitungan terdapat pada lampiran)

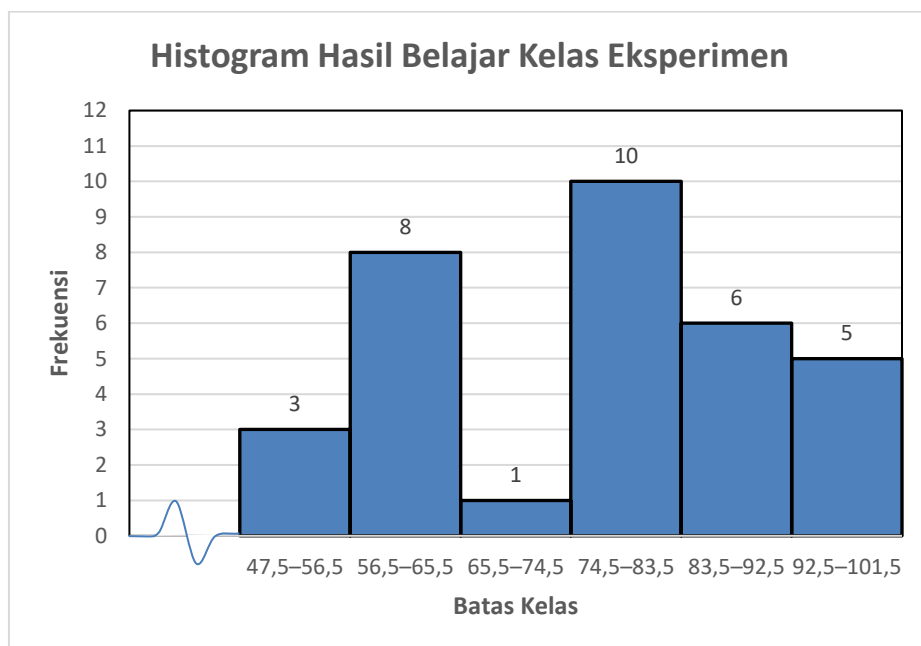
Berdasarkan perolehan nilai hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada pembelajaran kesatu menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi yang diikuti sebanyak 33 peserta didik, dapat disusun tabel distribusi frekuensi dengan range sebesar 52, interval kelas sebesar 6, dan panjang kelas sebesar 9. Distribusi frekuensi dari data-data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1 dan grafik histogram dapat dilihat pada gambar 4.1.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Skor *N-Gain* Kelompok Eksperimen Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi

Interval Nilai	Batasan Kelas	Titik Tengah (xi)	Frekuensi (fi)	xi.fi	Frekuensi Relatif (%)
48 – 56	47,5 – 56,5	52	3	156	9,1%
57 – 65	56,5 – 65,5	61	8	488	24,2%
66 – 74	65,5 – 74,5	70	1	70	21,2%
75 – 83	74,5 – 83,5	79	10	790	27,3%
84 – 92	83,5 – 92,5	88	6	528	3%
93 – 101	92,5 – 101,5	97	5	485	15,2%
Jumlah			33	2517	100%

*) Perhitungan terdapat pada lampiran 25

Dari tabel distribusi frekuensi di atas, maka grafik histogram hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dapat dilihat pada gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1 Histogram Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi

- b. Deskripsi Data Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Kelompok Kontrol dengan Model Konvensional

1) *Pretest*

Berdasarkan data yang diperoleh peserta didik sebelum dilakukan kegiatan belajar dengan model pembelajaran konvensional, diperoleh jumlah skor minimal

pada *pretest* sebesar 23,3, skor maksimal sebesar 73,3, dan skor rata-rata *pretest* sebesar 50,8.

2) *Posttest*

Berdasarkan data yang diperoleh peserta didik sesudah dilakukan kegiatan belajar dengan model pembelajaran konvensional, diperoleh jumlah skor minimal pada *posttest* sebesar 50, skor maksimal sebesar 90, dan skor rata-rata *posttest* sebesar 75.

3) *N-Gain*

Dari data yang didapatkan sebelum dan setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan menerapkan model pembelajaran konvensional, maka dilakukan perhitungan *N-Gain*. Kemudian didapatkan jumlah nilai minimal sebesar 26, nilai maksimal sebesar 78, dan nilai rata-rata pada nilai *N-Gain* sebesar 50. Kemudian, dilakukan perhitungan statistik deskriptif, didapat nilai rata-rata sebesar 50, modus sebesar 56,1, dan median sebesar 53. (Perhitungan terdapat pada lampiran)

Berdasarkan perolehan nilai hasil belajar subtema Bangsa Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada pembelajaran kesatu menggunakan model pembelajaran konvensional yang diikuti sebanyak 32 peserta didik, dapat disusun tabel distribusi frekuensi dengan range sebesar 52, interval kelas sebesar 6, dan panjang

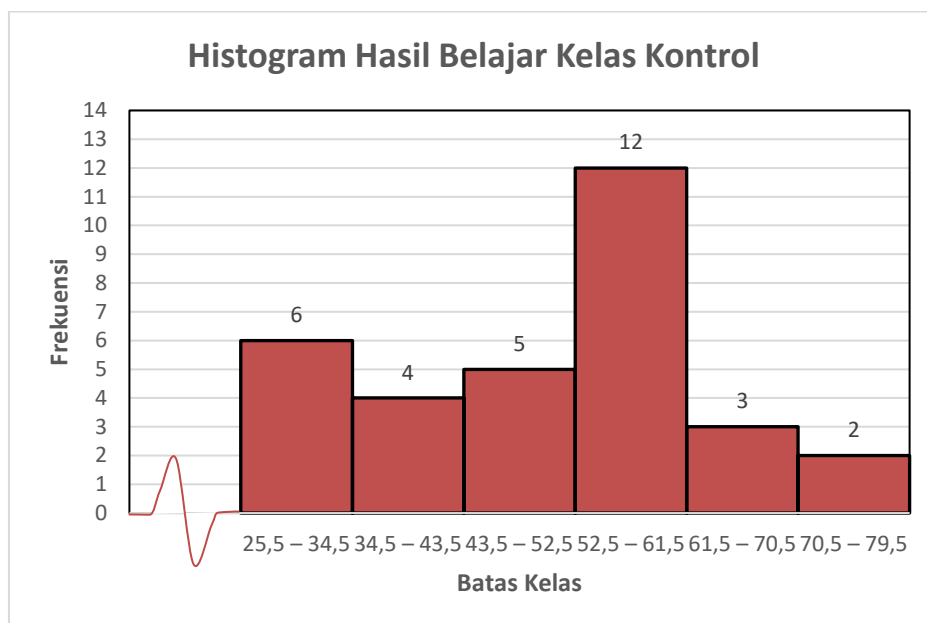
kelas sebesar 9. Distribusi frekuensi dari data-data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.2 dan grafik histogram dapat dilihat pada gambar 4.2.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

Interval Nilai	Batasan Kelas	Titik Tengah (xi)	Frekuensi (fi)	xi.fi	Frekuensi Relatif (%)
26 – 34	25,5 – 34,5	30	6	180	18,75%
35 – 43	34,5 – 43,5	39	4	156	12,5%
44 – 52	43,5 – 52,5	48	5	240	15,625%
53 – 61	52,5 – 61,5	57	12	684	37,5%
62 – 70	61,5 – 70,5	66	3	198	9,375%
71 – 79	70,5 – 79,5	75	2	150	6,25%
Jumlah			32	1608	100%

*) Perhitungan terdapat pada lampiran 27

Dari tabel distribusi frekuensi tersebut, maka grafik histogram hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku dengan model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada gambar 4.2 di bawah ini.



Gambar 4.2 Histogram Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

- c. Deskripsi Pengaruh Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku dengan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

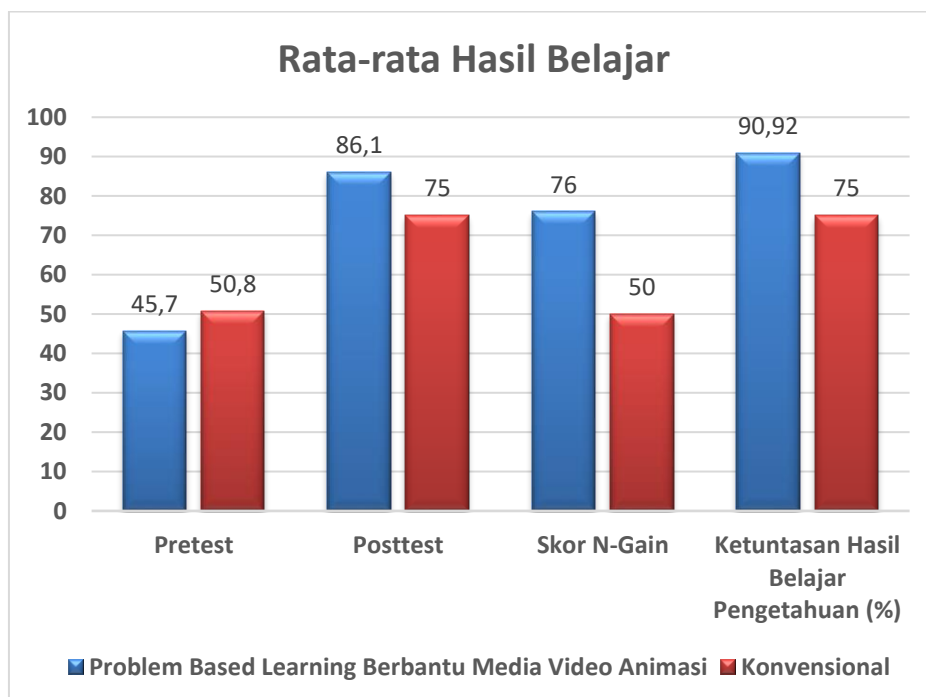
Dari data nilai rata-rata *pretest*, nilai rata-rata *posttest*, dan nilai rata-rata *N-Gain* yang didapatkan dari kelompok eksperimen dengan model PBL berbantu media video animasi dan kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional, dari data-data tersebut terlihat adanya pengaruh penerapan model PBL berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. Pengaruh hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Rekapitulasi Skor Rata-rata Kelompok Kelas Eksperimen Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi dan Kelompok Kelas Kontrol Model Pembelajaran Konvensional

Rekapitulasi Nilai		Kelompok Kelas	
		<i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Video Animasi	Konvensional
Nilai Terendah	<i>Pretest</i>	30	23,3
	<i>Posttest</i>	63,3	50
	<i>N-Gain</i>	48	26
Nilai Tertinggi	<i>Pretest</i>	76,7	73,3
	<i>Posttest</i>	100	90
	<i>N-Gain</i>	100	78
Nilai Rata-rata (<i>Mean</i>)	<i>Pretest</i>	45,7	50.8
	<i>Posttest</i>	86,1	75
	<i>N-Gain</i>	76	50
Ketuntasan Hasil Belajar Pengetahuan (%)		90,92%	75%

- d. Gambar Histogram Pengaruh Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku dengan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel rekapitulasi skor rata-rata kelompok eksperimen dengan model PBL berbantu media video animasi dan kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional, grafik histogram rekapitulasi pada nilai hasil belajar untuk subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Histogram Pengaruh Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Kelompok Kelas Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi dan Kelompok Kelas Model Konvensional

Sesuai dengan urutan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi lebih baik daripada hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut terbukti dari data tabel dan histogram di atas yang menunjukkan adanya pengaruh hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku antara kelas eksperimen dengan menggunakan model PBL berbantu media video animasi dan kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional.

B. Pengujian Prasyarat Analisis Data

Pada penelitian ini, terdapat analisis data mengenai perhitungan uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan teknik uji t. Namun, sebelum melakukan analisis data, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat hipotesis, yakni melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas (Uji *Liliefors*)

Pengujian normalitas ini dilakukan bertujuan untuk mencari tahu apakah distribusi data yang digunakan berasal dari populasi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan pada kedua kelompok data yang terdiri dari kelas IV A SDN Margajaya 4 sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B SDN Margajaya 4 sebagai kelompok kontrol. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan Uji *Liliefors* (L), dengan syarat sebagai berikut:

$H_0 = L_{hitung} > L_{tabel}$, artinya sampel berasal dari populasi yang tidak normal

$H_a = L_{hitung} < L_{tabel}$, artinya sampel berasal dari populasi yang normal

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

No.	Distribusi Kelompok Perlakuan	$L_{hitung} (L_o)$	L_{tabel}	Kesimpulan
1.	Hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku melalui model <i>Problem Based Learning</i>	0,074	0,154	Distribusi Normal

	berbantu media video animasi.			
2.	Hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku melalui model pembelajaran konvensional.	0,052	0,157	Distribusi Normal

*) Perhitungan terdapat pada lampiran 26 dan 28

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas yang terdapat pada tabel 4.4, data hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan uji *lilliefors* pada kelompok eksperimen dengan menerapkan model PBL berbantu media video animasi diperoleh L_{hitung} sebesar 0,074 dari jumlah 33 peserta didik. Kemudian, data L_{hitung} yang diperoleh tersebut dibandingkan dengan L_{tabel} berdasarkan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ diperoleh L_{tabel} sebesar 0,154. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan pada kelompok kelas eksperimen yang menerapkan model PBL berbantu media video animasi data yang digunakan dinyatakan berdistribusi normal, karena $L_{hitung} (0,074) < L_{tabel} (0,154)$.

Sedangkan uji normalitas yang dilakukan pada kelompok kontrol dengan menerapkan model pembelajaran konvensional diperoleh L_{hitung} sebesar 0,052 dari jumlah 32 peserta didik. Kemudian, data L_{hitung} yang diperoleh tersebut dibandingkan dengan L_{tabel} berdasarkan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ diperoleh L_{tabel} sebesar 0,157. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada kelompok kontrol yang menerapkan model pembelajaran

konvensional data yang digunakan dinyatakan berdistribusi normal, karena $L_{hitung} (0,052) < L_{tabel} (0,157)$.

2. Uji Homogenitas (Uji *Fisher*)

Pengujian homogenitas ini dilakukan untuk menganalisis hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku yang bertujuan untuk mengetahui apakah kedua data populasi sampel memiliki varians yang homogen atau tidak homogen. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan Uji *Fisher*, dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan tidak bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_a diterima dan bersifat homogen.

Berikut ini tabel hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dengan model PBL berbantu media video animasi dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Instrumen Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

No.	Varian yang Diuji	Jumlah Sampel	dk	F_{hitung}	F_{tabel}	$\alpha (0,05)$
1.	<i>Problem Based Learning</i> berbantu media video animasi	33	63	1,046	1,816	Homogen
2.	Konvensional	32				
Jumlah		65				
Syarat uji taraf signifikan $F_{hitung} < F_{tabel}$						

*) Perhitungan terdapat pada lampiran 29

Berdasarkan hasil dari perhitungan uji homogenitas terhadap *N-Gain* pada data hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat

Tinggalku menggunakan Uji *Fisher*, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,046 dan F_{tabel} sebesar 1,816 sesuai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (5%). Dengan demikian, hasil dari uji homogenitas yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku bersifat homogen.

C. Pengujian Hipotesis Penelitian

1. Hasil Pengujian Uji t Nilai Rata-rata *N-Gain* Kelompok Kelas Eksperimen Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi dan Kelompok Kelas Kontrol Model Pembelajaran Konvensional

Dari skor rata-rata untuk *N-Gain* kelompok kelas eksperimen model PBL berbantu media video animasi dan kelompok kelas kontrol model pembelajaran konvensional, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,80798 dengan dk 63 yang berasal dari $(33+32-2)$, dengan demikian diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikansi $\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$ sebesar 1,99834.

Tabel 4.6 Hasil Uji t Rata-rata *N-Gain* Kelompok Kelas Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi dan Kelompok Model Pembelajaran Konvensional

Kelompok Kelas	N	dk	<i>N-Gain</i>	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>Problem Based Learning</i> berbantu media video animasi	33	63	76	7,21821	1,99834
Konvensional	32		49		

*) Perhitungan terdapat pada lampiran 25, 27, dan 30

Sesuai dari data tersebut pada uji hipotesis yang menggunakan pengujian dua arah, maka kriteria pengujian untuk H_0 ditolak apabila $-1,99834 > t_{hitung} > 1,99834$.

2. Hipotesis Statistik

Setelah dilakukan pengujian uji prasyarat, maka diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku itu berdistribusi normal dan bersifat homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis untuk mencari tahu apakah hipotesis nol (H_0) yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Adapun pengujian hipotesis sebagai berikut:

$H_0 : \mu_0 = \mu_1$: Tidak terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.

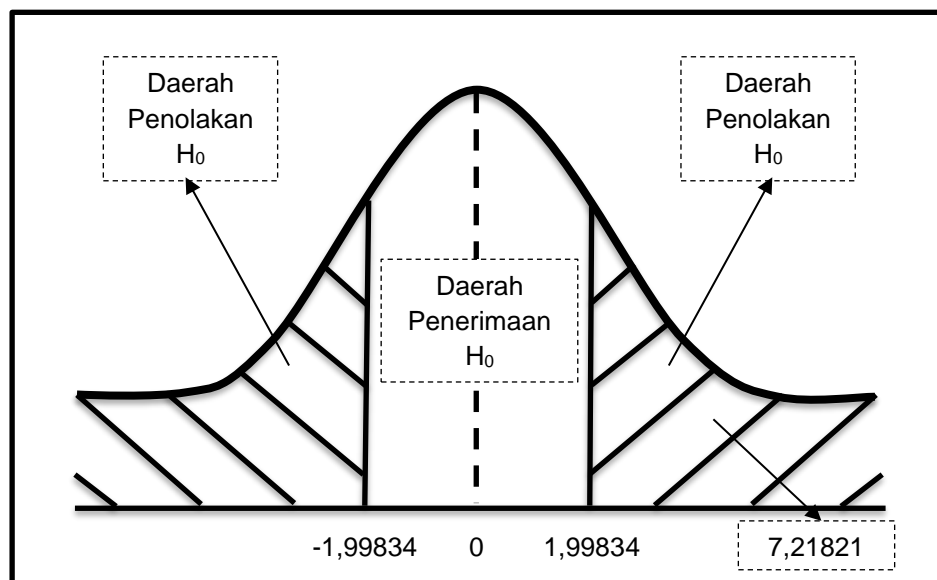
$H_a : \mu_1 > \mu_0$: Terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.

Saat melakukan uji hipotesis nol (H_0) dengan teknik statistik Uji t, uji hipotesis nol (H_0) dilakukan dengan adanya perhitungan skor rata-rata *N-Gain* hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku antara kelas eksperimen yang menerapkan model

PBL berbantu media video animasi dan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

Pada tahap selanjutnya, dilakukan perhitungan dengan Uji t sesuai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (5%), dengan pengujian dua arah $\frac{\alpha}{2}$

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



Gambar 4.4 Kurva Penerimaan dan Penolakan H_0 Pada Kelas Problem Based Learning Berbantu Media Video Animasi dan Konvensional

Jika t_{hitung} berada antara nilai -1,99834 dan 1,99834 maka H_0 dapat diterima, namun jika t_{hitung} tidak berada antara nilai -1,99834 dan 1,99834 maka H_a dapat diterima. Berdasarkan kurva di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} 7,21821 dan tidak berada pada nilai antara -1,99834 dan 1,99834. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan Hasil

Penelitian ini dilaksanakan diawali dengan melakukan kegiatan prapenelitian terlebih dahulu ke Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor, kemudian dilanjutkan dengan melakukan kegiatan uji coba instrumen dengan menyebarkan soal uji coba instrumen sebanyak 40 butir soal kepada 40 responden peserta didik satu tingkat di atas kelas yang akan diteliti yaitu pada kelas V. Setelah dilakukan uji coba instrumen dan pengujian dengan menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran butir soal, dan daya pembeda, diperoleh 30 butir soal valid yang digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dalam penelitian, pada kelompok kelas eksperimen yang menerapkan model PBL berbantu media video animasi diperoleh skor rata-rata *pretest* 45,7, skor rata-rata *posttest* 86,1, dan skor rata-rata *N-Gain* 76 dengan ketuntasan hasil belajar sebesar 90,92%. Sedangkan pada kelompok kelas kontrol yang menerapkan model konvensional diperoleh skor rata-rata *pretest* 50,8, skor rata-rata *posttest* 75, dan skor rata-rata *N-Gain* 50 dengan ketuntasan hasil belajar 75%. Dengan diperolehnya hasil skor rata-rata *N-Gain* yang lebih tinggi pada kelompok kelas eksperimen melalui model PBL berbantu media video animasi dibandingkan dengan skor rata-rata *N-Gain* kelompok kelas kontrol melalui model pembelajaran konvensional, hal tersebut membuktikan bahwa lebih tingginya hasil belajar menggunakan model PBL berbantu media video animasi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, artinya terdapat pengaruh dari penggunaan model PBL berbantu media video animasi yang sudah diterapkan.

Pada saat dilakukan Uji *t* skor rata-rata *N-Gain* pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol, diperoleh nilai $t_{hitung} (7,21821) > t_{tabel} (1,99834)$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, menunjukkan adanya suatu pengaruh penerapan model PBL berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, yaitu

lebih tingginya hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model PBL berbantu media video animasi dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Adapun hasil penelitian yang mendukung data tersebut, diantaranya penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Dewi, dkk (2017) dari Program Studi PGSD, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian ini didapatkan dari pengujian uji t pada taraf signifikan 5% didapatkan $t_{tabel} = 2,000 < t_{hitung} = 7,418$. Dengan rata-rata hasil belajar IPA kelas eksperimen yang menerapkan model PBL berbantuan media audio visual animasi yaitu 80,58 lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol yang menerapkan model konvensional yaitu 65,61. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh positif dalam penggunaan model PBL berbantuan media audio visual animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas V SD Gugus I Tegallalang Tahun Ajaran 2016/2017.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elvira, dkk (2020) dari Program Studi PGSD, Universitas PGRI Semarang. Melaksanakan penelitian dengan judul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media

Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar". Hasil penelitian ini didapatkan dari pengujian uji-t dengan perolehan hasil $t_{tabel} = 3,442 < t_{hitung} = 10,9$ pada rata-rata keterampilan berbicara peserta didik dan $t_{tabel} = 2,776 < t_{hitung} = 10,5$ pada rata-rata hasil belajar. Dengan demikian, penelitian tersebut menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media animasi berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Pedalangan 03 Semarang.

Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dibandingkan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Tentunya peningkatan hasil belajar ini bukanlah suatu kebetulan, melainkan hasil dari sejumlah faktor, seperti penggunaan model pembelajaran yang sesuai, penggunaan metode yang beragam, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti video animasi untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.

Penerapan model PBL dalam kegiatan pembelajaran menghadapkan peserta didik terhadap masalah konkret melalui tahapan sistematis yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Larasati & Muhammadi (2020) yang menyebutkan

model PBL adalah sebuah model pembelajaran yang bisa mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, juga menumbuhkan kreativitas serta kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis. Dalam mengimplementasikan model pembelajaran, perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran untuk dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, dalam penerapan model PBL ini dipadukan dengan media video animasi. Dengan media video animasi ini, pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan bagi peserta didik, melainkan peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Farindhni (2018) yang mengemukakan bahwa manfaat media video animasi, yaitu dapat memunculkan minat dan tekad peserta didik untuk belajar, perhatian peserta didik menjadi fokus terhadap pembelajaran, dan pembelajaran tidak lagi membosankan.

Pada penelitian yang sudah dilakukan di SDN Margajaya 4 di kelas IV A dan IV B, melalui penerapan model PBL berbantu media video animasi mempunyai kelebihan yang dapat dirasakan oleh peneliti, yaitu peserta didik yang pasif menjadi lebih aktif saat memecahkan masalah bersama kelompoknya, menambah motivasi belajar peserta didik, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Akan tetapi, penerapan model PBL

berbantu media video animasi dalam penelitian ini memiliki kelemahan diantaranya waktu yang terbatas dalam proses pembelajaran sehingga dalam penyampaian materi dirasa masih kurang maksimal.

Penggunaan model PBL berbantu media video animasi yang ternyata lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, hal ini terjadi karena adanya kelebihan dari model PBL berbantu media video animasi. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Astuti, dkk (2020) kelebihan dari model PBL yaitu peserta didik menjadi pusat dalam kegiatan belajar, kemudian peserta didik bebas mengembangkan pengetahuan baru, sehingga peserta didik mendapat motivasi untuk terus belajar dan lebih terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

Apabila ada kelebihan, pasti ada pula kelemahannya. Menurut Vera, dkk (2019) yang mengemukakan bahwa dalam pembelajaran PBL memiliki kelemahan yaitu tidak setiap materi pelajaran dapat diterapkan model ini, setiap kelas memiliki peserta didik yang beragam, model ini sangat memakan waktu, dan dalam menerapkan model ini memerlukan kemampuan guru untuk dapat mendorong peserta didik bekerja dalam kelompok.

Adanya kelebihan maupun kelemahan dari model PBL berbantu media video animasi ini, nyatanya tetap memberikan

pengaruh positif bagi peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh ketiga peneliti terkait pengaruh penerapan model PBL berbantu media video animasi terhadap hasil belajar, dilihat dari hasil uji t skor rata-rata nilai *N-Gain* pada peneliti Ulfah Febriani yang menghasilkan nilai uji t kelompok kelas eksperimen lebih besar daripada kelompok kelas kontrol yang ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} (7,21821) > t_{tabel} (1,99834)$, kemudian peneliti Dewi, dkk hasil uji t kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai $t_{hitung} (7,418) > t_{tabel} (2,000)$, dan peneliti selanjutnya Elvira, dkk hasil uji t kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai $t_{hitung} (10,5) > t_{tabel} (2,776)$ pada rata-rata hasil belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi ini dapat meningkatkan hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada kegiatan penelitian ini.

E. Keterbatasan Peneliti

Kegiatan penelitian ini telah telah dilakukan dengan sebaik mungkin dan berjalan sesuai dengan prosedur penelitian ilmiah. Namun dalam perolehan hasil tidak terlepas dari kekurangan karena keterbatasan, sehingga menimbulkan hasil penelitian yang diperoleh terdapat kekurangan dari apa yang diharapkan. Dalam penelitian ini,

memiliki keterbatasan selama berlangsungnya pelaksanaan penelitian, yakni:

1. Penelitian hanya dilakukan di satu sekolah aja.
2. Penelitian yang terbatas hanya pada peserta didik kela IV A dan IV B SDN Margajaya 4, sehingga generalisasi pun terbatas hanya pada populasi penelitian.
3. Pemahaman dan pengetahuan peneliti mengenai implementasi kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar yang terbatas.
4. Waktu pendekatan antara peneliti dengan responden yang kurang akibat alokasi waktu pelaksanaan penelitian kurang, sehingga diperlukan manajemen waktu yang lebih baik lagi.
5. Fasilitas sekolah yang kurang memadai, seperti tidak adanya proyektor di sekolah dikarenakan rusak, sehingga peneliti perlu menyediakan proyektor sendiri.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas IV B sebagai kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

Hal itu dapat ditunjukkan melalui hasil perhitungan yang telah dilakukan, dengan diperoleh skor rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen 76 dengan ketuntasan hasil belajar 90,92%. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh skor rata-rata *N-Gain* 50 dengan ketuntasan hasil belajar 75%.

Setelah mengetahui data berdistribusi normal dan bersifat homogen, kemudian dilakukan perhitungan uji hipotesis nol menggunakan uji t. Pada hasil uji hipotesis nol diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,21821 > 1,99834$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima karena t_{hitung} tidak terletak antara interval $-1,99834$ dan $1,99834$. Berdasarkan data yang diperoleh tersebut membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi sangat efektif untuk digunakan

pada subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.

B. Implikasi

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor, terkait simpulan yang ditarik tentunya mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga pada penelitian-penelitian selanjutnya. Sehubungan dengan hal tersebut, maka implikasi yang diperoleh sebagai berikut:

1. Guru

Memberikan referensi penggunaan model pembelajaran yang tepat pada kegiatan belajar, khususnya seperti model PBL berbantu media video animasi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, membuat peserta didik berpartisipasi aktif dan lebih memahami materi pelajaran dengan baik.

2. Peserta Didik

Peserta didik menjadi lebih aktif selama proses kegiatan belajar berlangsung, peserta didik lebih memahami materi karena menggunakan model pembelajaran yang tepat, dan peserta didik mendapatkan pembelajaran bermakna yang dikaitkan dengan

pemberian masalah di lingkungan sekitar. Sehingga kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan hasil belajar pun meningkat.

3. Kepala Sekolah

Memperoleh inovasi penerapan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan belajar yang meningkatkan hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku menggunakan model PBL berbantu media video animasi.

4. Peneliti Lain

Dari kegiatan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan gambaran dalam pengaruh penggunaan model PBL berbantu media video animasi pada subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku untuk dijadikannya referensi.

C. Saran

Dari keseluruhan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran dari peneliti kepada pihak yang bersangkutan dalam penelitian, beberapa saran yang diajukan meliputi:

1. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menerapkan berbagai model inovatif yang tepat pada kegiatan pembelajaran, seperti model PBL berbantu media video animasi yang telah digunakan pada subtema Bangga

Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, hal tersebut agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik lebih bersemangat lagi dan mempunyai motivasi tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar, serta mempunyai keberanian untuk bertanya terkait materi pelajaran yang belum dimengerti.

3. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat memberikan pelatihan kepada guru-guru mengenai penggunaan model pembelajaran yang tepat pada subtema yang dipelajari, tentunya agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan peneliti lain ketika ingin melakukan kegiatan penelitian menggunakan metode eksperimen quasi hendaknya mempersiapkan dengan lebih matang dalam perencanaan kegiatan pembelajarannya, sehingga kekurangan yang ada pada penelitian ini dapat disempurnakan oleh peneliti lainnya agar menjadi jauh lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23.
- Ardilla, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar Muda Batam. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 175–186. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>
- Astuti, N., Rapani, Ningsih, D. K., & Triastuti, V. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi di SD* (1st ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Devitasari, Y., Hidayat, R., & Kurnia, D. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 01(01), 08–14. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v1i01.865>
- Dewi, N. M. J., Putra, D. K. N. S., & Ganing, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–10.
- Elvira, F. S., Roshayanti, F., & Baedhowi, S. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 511–521. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25502>
- Farindhni, D. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 172–186.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(1), 40–47. <https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>
- Gani, R. A., Anwar, W. S., & Aditiya, S. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Melalui Model Discovery Learning dan Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(1), 54–59.

- Hanief, Y. N., & Himawanto, W. (2017). *Statistik Pendidikan* (1st ed.). Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Isnaeni, F., & Windiyani, T. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tema 8 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Prosiding Transformasi Pendidikan Era 4.0 Dalam Mengembangkan Pendidikan Dasar Bermutu Dan Berkarakter*, 41–44.
- Jannah, A. R., Rahmawati, I., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 342–350.
- Jannah, M., & Julianto. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V. *JPGSD*, 06(02), 124–134.
- Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)*, 4(2), 119–125.
- Larasati, & Muhammadiyah. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus I Kecamatan Batang Gasan. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 825–835.
- Marwah, H. S., Suchyadi, Y., & Mahajani, T. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya. *Journal Of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(1), 42–45. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 08(05), 1–11.
- Muchib. (2018). Penerapan Model PBL dengan Video untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 25–33.
- Muis, M. (2020). *Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Teori dan Penerapannya* (1st ed.). Jawa Timur: Caremedia Communication.

- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 659–663.
- Nasution, P. R. (2017). Perbedaan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Konvensional di SMPN 4 Padangsidempuan. *Paidagoge*, 2(1), 46–62.
- Novita, L., Rostikawati, R. T., & Fitriani, K. A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Subtema Organ Gerak Hewan. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 34–39. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v4i1.1992>
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran* (2nd ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Mysikat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *JPGSD*, 7(4), 3161–3170.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Peranginangin, A., Barus, H., & Gulo, R. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Di Ajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 43–50.
- PGSD, T. D. (2021). *Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi*. Bogor: Universitas Pakuan.
- Rahmalia, R., Hajidin, & Ansari, B. I. (2020). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Disposisi Matematis Siswa Smp Melalui Model Problem Based Learning. *Jurnal Numeracy*, 7(1), 137–149. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i1.1038>
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *JPGSD*, 06(04), 429–439.
- Rosidah, C. T. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inventa*, 11(1), 62–71.

- Rustinah, Basri, M., & Muhajir. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN 3 Sambung Jawa Kabupaten Pangkep. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 211–221.
- Sakdiah, H. (2022). *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual Di Masa Pandemi Covid 19*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Saputra, A. N. N., Said, H. B., & Defitriani, E. (2019). Perbandingan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Conecting Organizing Reflecting Extending (CORE) Dengan Model Pembelajaran Konvensional di Kelas VIII SMP Negeri 15 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 12–16.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal. (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>
- Sari, N. M. M. P., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V di SD. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–10.
- Setiaji, R., Koeswati, H. D., & Giarti, S. (2018). Perbedaan Penggunaan Discovery Learning dan Problem Solving Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 4 SD Gugus Cokro Kembang Jenawi Karanganyar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 11–18. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.21>
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. *JPGSD*, 06(04), 486–495.
- Subekti, A. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48–56.

- Sunami, M. A., & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–53. <https://bit.ly/2MXn3xs>
- 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), 115–123. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Vera, M., Mawardi, & Astuti, S. (2019). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Kelas V SDN Sidorejo Lor V Salatiga. *MAJU*, 6(1), 11–21.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16.
- Windiyan, T., Novita, L., & Permatasari, A. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JPSD*, 4(1), 91–101.
- Windiyan, T., Novita, L., & Sakinah, A. R. (2020). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 148–163. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7441>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yusita, N. K. P., Rati, N. W., & Pajarastuti, D. P. (2021). Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 174–182.

LAMPIRAN 1

SURAT KEPUTUSAN PEMBIMBING SKRIPSI



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

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

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 Nomor : 2088/SK/D/FKIP/VII/2022

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

- Menimbang** :
1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
 4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.
- Memperhatikan** :
- Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
- Pertama** :
- Mengangkat Saudara**
- Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd. : Pembimbing Utama
- Fitri Anjaswuri, M.Pd. : Pembimbing Pendamping
- Nama** : ULFAH FEBRIANI
- NPM** : 037118081
- Program Studi** : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
- Judul Skripsi** : PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA BANGGA TERHADAP DAERAH TEMPAT TINGGALKU
- Kedua** : Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
- Ketiga** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.

Ditetapkan di Bogor
 Pada tanggal 20 Juli 2022



Dr. Eka Sunardi, M.Si.
 NIK. 1.0694.021.205

Tembusan :

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

LAMPIRAN 2

SURAT IZIN PRA PENELITIAN



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

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

Nomor : 4358/WADEK I/FKIP/II/2022

21 Februari 2022

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala SDN Margajaya 4 Kota Bogor
di
Tempat

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

Nama : ULFAH FEBRIANI
NPM : 037118081
Program Studi : PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

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

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Sandi Budiana, M.Pd.

NIK. 11006025469

LAMPIRAN 3

SURAT BALASAN IZIN PRA PENELITIAN



PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI MARGAJAYA 4
 Jl. Dramaga Loceng no.3 Rt.03/04 Kel. Margajaya Kec. Bogor Barat

NPSN : 20220441

NSS : 101026104101

Nomor : 423.5/012/II/M-4//2022

Lamp : -

Hal : Pemberitahuan

Kepada Yth,
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 UNIVERSITAS PAKUAN BOGOR
 Di
 Tempat


Dengan hormat,
 Menanggapi surat Wakil Dekan Bidang Akademik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor 21 Februari 2022, 4358/WADEK I/FKIP/II/2022, perihal izin prapenelitian.

Nama : Ulfah Febriani
 NPM : 037118081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Semester : Akhir

Nama tersebut diatas telah melaksanakan prapenelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, di kelas IV (empat) A dan B SD Negeri Margajaya 4 tanggal 23 Februari 2022.

Demikian surat dari kami, atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Bogor, 28 Februari 2022
 Kepala SD Negeri Margajaya 4



Dra. Lilis Nurliswati
 Pembina Tk.1, IV/b
 NIP.19651025 198610 2008

LAMPIRAN 4

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN



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

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

Nomor : 4627/WADEK I/FKIP/III/2022

28 Maret 2022

Perihal : Izin Uji Instrumen

Yth. Kepala SDN Margajaya 4 Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : ULFAH FEBRIANI
NPM : 037118081
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

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

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

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

LAMPIRAN 5

SURAT BALASAN IZIN UJI INSTRUMEN



PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI MARGAJAYA 4
 Jl. Dramaga Loceng no.3 Rt.03/04 Kel. Margajaya Kec. Bogor Barat

NPSN : 20220441

NSS : 101026104101

Nomor : 423.5/014/IV/M-4//2022

Lamp : -

Hal : Pemberitahuan

Kepada Yth,
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 UNIVERSITAS PAKUAN BOGOR
 Di
 Tempat

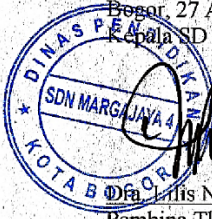
Dengan hormat,
 Menanggapi surat Wakil Dekan Bidang Akademik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor 28 Maret 2022, 4627/WADEK I/FKIP/II/2022, perihal izin uji instrumen.

Nama : Ulfah Febriani
 NPM : 037118081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Semester : Akhir

Nama tersebut diatas telah melaksanakan uji instrumen dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, di kelas V (lima) SD Negeri Margajaya 4 tanggal 22 April 2022.

Demikian surat dari kami, atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Bogor, 27 April 2022
 Kepala SD Negeri Margajaya 4



Dfa Nurliswati
 Pembina Tk.1, IV/b
 NIP.19651025 198610 2008

LAMPIRAN 6

SURAT IZIN PENELITIAN



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 4798/WADEK I/FKIP/V/2022

23 Mei 2022

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SDN Margajaya 4 Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : ULFAH FEBRIANI
NPM : 037118081
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 30 Mei s.d. 4 Juni 2022 mengenai: PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA BANGGA TERHADAP 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.

dan Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.

NIK. 11006025469

LAMPIRAN 7

SURAT BALASAN IZIN PENELITIAN



PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI MARGAJAYA 4
 Jl. Dramaga Loceng no.3 Rt.03/04 Kel. Margajaya Kec. Bogor Barat

NPSN : 20220441

NSS : 101026104101

Nomor : 423.5/017/VI/M-4//2022

Lamp : -

Hal : Pemberitahuan

Kepada Yth,
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 UNIVERSITAS PAKUAN BOGOR
 Di
 Tempat


Dengan hormat,
 Menanggapi surat Wakil Dekan Bidang Akademik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor 23 Mei 2022, 4798/WADEK I/FKIP/V/2022, perihal izin penelitian.

Nama : Ulfah Febriani
 NPM : 037118081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Semester : Akhir

Nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, di kelas IV (empat) A dan B SD Negeri Margajaya 4 tanggal 30 Mei s.d. 4 Juni 2022.

Demikian surat dari kami, atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Bogor, 07 Juni 2022
 Kepala SD Negeri Margajaya 4



Dra. Lilis Nurliswati
 Pembina Tk. 1, IV/b
 NIP.19651025 198610 2008

LAMPIRAN 8

FORMAT PRAPENELITIAN/LEMBAR OBSERVASI 2021/2022

(Data Hasil Prapenelitian Skripsi PGSD)

PROFIL SEKOLAH SDN MARGAJAYA 4 KOTA BOGOR

A. Data Sekolah

1. Identitas Sekolah			
1.	Nama Sekolah	:	SDN Margajaya 4
2.	NPSN	:	20220441
3.	Jenjang Pendidikan	:	SD
4.	Status Sekolah	:	Negeri
5.	Alamat Sekolah	:	Dramaga Loceng No.3 Rt 03/04
	RT / RW	:	3 / 4
	Kode Pos	:	16610
	Kelurahan	:	Margajaya
	Kecamatan	:	Kec. Kota Bogor Barat
	Kabupaten/Kota	:	Kota Bogor
	Provinsi	:	Prov. Jawa Barat
	Negara	:	Indonesia
6.	Posisi Geografis	:	-6,5746 Lintang
		:	106,7425 Bujur
2. Data Pelengkap			
7.	SK Pendirian Sekolah	:	20B/V/2009
8.	Tanggal SK Pendirian	:	1979-10-15
9.	Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah
10.	SK Izin Operasional	:	421.1/II/4-1979
11.	Tgl SK Izin Operasional	:	1979-07-10
12.	Kebutuhan Khusus Dilayani	:	
13.	Nomor Rekening	:	0095244841001
14.	Nama Bank	:	BPD JABAR BANTEN...
15.	Cabang KCP/Unit	:	BPD JABAR BANTEN CABANG BOGOR...
16.	Rekening Atas Nama	:	BOSSDNMARGAJAYA4BOGOR...
17.	MBS	:	Ya
18.	Memungut Iuran	:	Tidak
19.	Nominal/siswa	:	0
20.	Nama Wajib Pajak	:	Dinas Pendidikan Kota Bogor
21.	NPWP	:	001361690404000

3. Kontak Sekolah		
22.	Nomor Telepon	: 02518422584
23.	Nomor Fax	: 02518422584
24.	Email	: sdnegerimargajaya4@gmail.com
25.	Website	: http://
4. Data Periodik		
26.	Waktu Penyelenggaraan	: Double Shift/6 hari
27.	Bersedia Menerima Bos?	: Ya
28.	Sertifikasi ISO	: Belum Bersertifikat
29.	Sumber Listrik	: PLN
30.	Daya Listrik (watt)	: 900
31.	Akses Internet	: Telkom Speedy
32.	Akses Internet Alternatif	: Smartfren
5. Sanitasi		
Sustainable Development Goals (SDG)		
33.	Sumber air	: Ledeng/PAM
34.	Sumber air minum	: Disediakan oleh sekolah
35.	Kecukupan air bersih	: Cukup sepanjang waktu
36.	Sekolah menyediakan jamban yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung unyuk digunakan oleh siswa berkebutuhan khusus	: Ya
37.	Sekolah menyediakan pembalut cadangan	: Tidak ada
38.	Jumlah hari dalam seminggu siswa mengikuti kegiatan cuci tangan berkelompok	: 5 hari
39.	Jumlah tempat cuci tangan	: 0
40.	Jumlah tempat cuci tangan rusak	: 0
41.	Apakah sabun dan air mengalir pada tempat cuci tangan	: Ya
42.	Sekolah memiliki saluran pembuangan air limbah dari jamban	: Ada saluran pembuangan air limbah ke selokan/kali/sungai
43.	Sekolah pernah menguras tangka septik	: Tidak/tidak tahu

	dalam 3 hingga 5 tahun terakhir dengan truk/motor sedot tinja				
Stratifikasi UKS		:			
44.	Sekolah memiliki selokan untuk menghindari genangan air	:	Ya		
45.	Sekolah menyediakan tempat sampah di setiap ruang kelas (Sesuai permendikbud tentang standar sarpras)	:	Ya		
46.	Sekolah menyediakan tempat sampah tertutup di setiap unit jamban perempuan	:	Ya		
47.	Sekolah menyediakan cermin di setiap unit jamban perempuan	:	Tidak		
48.	Sekolah memiliki tempat pembuangan sampah sementara (TPS) yang tertutup	:	Ya		
49.	Sampah dari tempat pembuangan sampah sementara diangkut secara rutin	:	Ya		
50.	Ada perencanaan dan penganggaran untuk kegiatan pemeliharaan dan perawatan sanitasi sekolah	:	Ya		
51.	Ada kegiatan rutin untuk melibatkan siswa untuk memelihara dan merawat fasilitas sanitasi di sekolah	:	Ya		
52.	Ada kemitraan dengan pihak luar untuk sanitasi sekolah	:	Ada, dengan pemerintah daerah		
		:	Ada, dengan perusahaan swasta		
		√	Ada, dengan puskesmas		
		:	Ada, dengan lembaga non-pemerintah		
53.	Jumlah jamban dapat digunakan	:	Jamban laki-laki	Jamban perempuan	Jamban bersama
			0	0	0

54.	Jumlah jamban tidak dapat digunakan	:	Jamban laki-laki	Jamban perempuan	Jamban bersama	
			0	0	0	
Sekolah memiliki kegiatan dan media komunikasi, informasi dan edukasi (KIE) tentang sanitasi sekolah						
	Variabel	Kegiatan dan Media Komunikasi, Informasi dan Edukasi (KIE)				
		Guru	Ruang Kelas	Toilet	Selasar	Ruang UKS Kantin
55.	Cuci tangan pakai sabun	√	√	√	√	√
56.	Kebersihan dan Kesehatan	√	√	√	√	√
57.	Pemeliharaan dan perawatan toilet	√	√	√	√	
58.	Keamanan pangan	√	√	√	√	√
59.	Ayo minum air	√	√	√	√	√

B. Data Sarana dan Prasarana Sekolah

No.	Nama Sarana	Letak	Kepemilikan	Spesifikasi
1.	Meja Siswa	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
2.	Kursi Siswa	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
3.	Meja Guru	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
4.	Kursi Guru	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
5.	Papan Tulis	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
6.	Lemari	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
7.	Rak hasil karya peserta didik	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
8.	Tempat Sampah	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
9.	Tempat Cuci Tangan	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
10.	Jam Dinding	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
11.	Kotak-kotak	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
12.	Rak Buku	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
13.	Alat Peraga	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
14.	Papan Panjang	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
15.	Soket Listrik	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
16.	Soket Listrik/Kotak Kontak	Ruang Kls 1, 2, 2X, 3, 4, 5, 6	Milik	Baik
17.	Lemari	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik

18.	Komputer	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Rusak
19.	Tempat Sampah	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
20.	Jam Dinding	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
21.	Lemari Katalog	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Rusak
22.	Kursi Pimpinan	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
23.	Meja Pimpinan	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
24.	Kursi dan Meja Tamu	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
25.	Simbil Kenegaraan	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Baik
26.	Brankas	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Rusak
27.	Filing Kabinet	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Rusak
28.	Papan Statistik	Ruang Kepala Sekolah	Milik	Rusak

No.	Nama Prasarana	Panjang	Lebar	Persentase Tingkat Kerusakan (%)	Status Kepemilikan
1.	Lapangan	21	6	20	Milik
2.	Musholah	9	9	0,5	Milik
3.	Ruang UKS	2	3	36	Milik
4.	Ruang Guru	7	7	0	Milik
5.	Ruang Kelas 2	7	6	0	Milik
6.	Ruang Kelas 2X	7	7	35	Milik
7.	Ruang Kepala Sekolah	4	3	0	Milik
8.	Ruang Kelas 1	7	6	0	Milik
9.	Ruang Kelas 3	7	6	0	Milik
10.	Ruang Kelas 4	7	6	35	Milik
11.	Ruang Kelas 5	7	6	35	Milik
12.	Ruang Kelas 6	7	6	35	Milik
13.	Ruang Perpustakaan	9	9	0	Milik
14.	Ruang TU	3	3	0	Milik
15.	Rumah Dinas Guru	7	3	85	Milik
16.	Rumah Dinas Penjaga	7	4	20	Milik
17.	WC Pria	1	1	35	Milik
18.	WC Siswa L	3	3	38,5	Milik
19.	WC Siswa P	3	2	35	Milik
20.	WC Wanita	1	1	35	Milik

C. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No.	Nama	JK	NIP	Status Kepegawaian	Jenis PTK
1.	Aep Saefulloh, S. Ag.	L	198304072011011002	PNS	Guru Mapel
2.	Ahmad Sobari, Dipl.-Ing.	L		Tenaga Honor Sekolah	Penjaga Sekolah
3.	Ayuningtyas Prameswari Kusumawardhani, S. Pd.	P		Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
4.	Encep Supriatna, A. Md.	L		Tenaga Honor Sekolah	Penjaga Sekolah
5.	Erni Maryani, S. Pd.	P	196704112007012019	PNS	Guru Kelas
6.	Hadi Sumarna, A. Md.	L		Guru Honor Sekolah	Tenaga Administrasi Sekolah
7.	Ibnu Wirasyah, S. Kom., S. Pd.	L		Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
8.	Ikhvad Hasan Sadikin, S. Pd.	L	199107282019031005	PNS	Guru Mapel
9.	Ina Ratnasari, A. Md.	P		Tenaga Honor Sekolah	Pesuruh/Office Boy
10.	Intasari, S. Pd.	P	196805171990032006	PNS	Guru Kelas
11.	Dra. Lilis Nurliswati	P	196510251986102008	PNS	Kepala Sekolah
12.	Lukman Nulhakim, A. Md.	L		Guru Honor Sekolah	Petugas Keamanan
13.	Mamah Karnamah, S. Pd.	P	197005252008012013	PNS	Guru Kelas
14.	Mega Irawan Putri, A. Md.	P		Guru Honor Sekolah	Tenaga Perpustakaan
15.	Miftah Nursakinah Azahra, S. Pd.	P		Guru Honor Sekolah	Guru Kelas
16.	Miftahul Ihza Nugraha	L		Tenaga Honor Sekolah	Tenaga Perpustakaan
17.	Muhamad Uci Sanusi, S. Pd.	L	197807032007011007	PNS	Guru Kelas
18.	Nursida Syanti, A. Md., S. Pd.	P	197509232007012011	PNS	Guru Kelas

19.	Siti Zahidah, Dipl.-Ing., S. Pd.	P	196210081983052010	PNS	Guru Kelas
20.	Sumarna, S. Pd.	L	196211171983051007	PNS	Guru Mapel
21.	Widia Dwi Mentari, S. Hut., S. Pd.	P	199208302022212010	PPPK	Guru Kelas

D. Data Peserta Didik dan Rombel Belajar

Tingkat Pendidikan	L	P	Total
Tingkat 1	31	27	58
Tingkat 3	36	36	72
Tingkat 4	37	29	66
Tingkat 2	58	34	92
Tingkat 6	29	34	63
Tingkat 5	22	27	49
Total	213	187	400

No.	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		
			L	P	Total
1.	Kelas 1/a	1	16	16	32
2.	Kelas 1/b	1	15	13	28
3.	Kelas 2/a	2	16	8	24
4.	Kelas 2/b	2	13	8	21
5.	Kelas 2/c	2	29	20	49
6.	Kelas 3/a	3	15	20	35
7.	Kelas 3/b	3	21	16	37
8.	Kelas 4/a	4	20	14	34
9.	Kelas 4/b	4	18	15	33
10.	Kelas 5/a	5	11	13	24
11.	Kelas 5/b	5	11	14	25
12.	Kelas 6/a	6	15	15	30
13.	Kelas 6/b	6	14	19	33

LAMPIRAN 9**SOAL UJI COBA INSTRUMEN SEBELUM PENELITIAN**

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Subtema 3 : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar berikut!



Beni dan teman-temannya sedang bermain trampolin. mereka sangat senang bisa melompat-lompat di atas trampolin. Gaya yang bekerja pada trampolin yang dapat membuat orang yang melompat di atasnya akan melambung tinggi adalah . . .

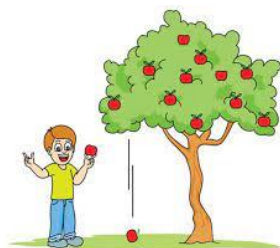
- | | |
|---------------|-----------------|
| a. Gaya pegas | c. Gaya otot |
| b. Gaya gerak | d. Gaya listrik |
2. Perhatikan gambar berikut!



Lani dan Dayu sedang membawa buku-buku menuju perpustakaan. Gaya yang bekerja pada peristiwa di atas yang dapat membuat Lani dan Dayu mengangkat buku-buku tersebut adalah . . .

- a. Gaya listrik
- b. Gaya otot
- c. Gaya gerak
- d. Gaya pegas

3. Perhatikan gambar berikut!



Doni sedang mengambil buah apel di kebun, namun ia tidak memetikanya dari pohon melainkan mengambil buah yang sudah terjatuh. Gaya yang menyebabkan buah apel tersebut jatuh dari pohonnya adalah . . .

- a. Gaya otot
- b. Gaya gerak
- c. Gaya pegas
- d. Gaya gravitasi

4. Gerakan kelereng yang menggelinding di papan pasir, makin lama makin lambat, dan akhirnya berhenti. Hal ini terjadi akibat bekerjanya gaya . . .

- a. Listrik
- b. Magnet
- c. Gesek
- d. Pegas

5. Saat kita melakukan gerakan menarik atau mendorong, maka ada gaya yang kita berikan pada benda tersebut dan karena itulah suatu benda bisa bergerak. Berikut ini contoh gaya berupa tarikan adalah . . .

- a. Membuka laci lemari.
- b. Mendorong mobil mogok.
- c. Memukul bola kasti.
- d. Melempar bola ke ring basket.

6. Perhatikan gambar berikut ini!



Kecepatan anak panah sebelum meninggalkan busur adalah sama dengan nol, namun kecepatannya akan berubah ketika anak panah tersebut diberikan gaya berupa tarikan. Kecepatan anak panah setelah meninggalkan busur yaitu . . .

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| a. Kecepatan diam | c. Kecepatan diperlambat |
| b. Kecepatan tetap | d. Kecepatan dipercepat |

7. Perhatikan gambar berikut ini!



Lani sedang mengayuh sepeda dengan kecepatan cukup tinggi tanpa melakukan pengereman. Aktivitas yang dilakukan Lani tersebut menunjukkan bahwa gaya . . .

- Dapat diperlambat
- Dapat dipercepat
- Dari bergerak menjadi diam
- Dari diam menjadi bergerak

8. Perhatikan gambar berikut ini!



Siti sedang mengayuh sepeda dengan kecepatan normal/biasa dan ketika Siti akan melewati polisi tidur, ia akan mengurangi kecepatannya. Aktivitas yang dilakukan Siti tersebut menunjukkan bahwa gaya . . .

- a. Dapat diperlambat
 - b. Dapat dipercepat
 - c. Dari bergerak menjadi diam
 - d. Dari diam menjadi bergerak
9. Salah satu contoh peristiwa yang menunjukkan gerakan benda akibat gaya, kecuali . . .
- a. Sepeda motor yang direm akan berhenti.
 - b. Meja yang didorong akan bergerak.
 - c. Kaleng minuman yang dipukul akan penyok.
 - d. Bola yang ditendang akan bergerak sesuai arah tendangan.
10. Pengaruh gaya terhadap gerakan benda terdapat pada peristiwa . . .
- a. Adik sedang tidur di kasur.
 - b. Kakak sedang meniup balon.
 - c. Ibu sedang menanak nasi di magic com.
 - d. Ayah sedang mendorong mobil.
11. Memukul bola voli merupakan salah satu contoh yang menunjukkan gaya. . .
- a. Benda bergerak semakin cepat.
 - b. Benda bergerak menjadi diam.
 - c. Dapat mengubah arah gerak benda.
 - d. Dapat mengubah bentuk benda.
12. Motor yang sedang melaju dengan kencang akan berhenti apabila di rem, hal tersebut membuktikan bahwa gaya dapat . . .
- a. Membuat benda bergerak menjadi diam.
 - b. Mengubah bentuk benda.
 - c. Mengubah arah gerak benda.
 - d. Membuat benda diam menjadi bergerak.

13. Peristiwa yang menunjukkan bahwa gaya dapat memengaruhi perubahan bentuk benda adalah . . .
 - a. Menendang bola.
 - b. Membuat mainan dari plastisin.
 - c. Membuka dan menutup pintu.
 - d. Mendorong mobil yang mogok.
14. Benda akan diam jika mendapat dorongan dari . . .
 - a. Dua arah berlawanan.
 - b. Dua arah yang sama.
 - c. Arah depan ke belakang.
 - d. Arah atas bawah.
15. Ban sepeda Udin bocor saat sedang di jalan menuju sekolah. Udin membawa sepedanya ke bengkel dengan di dorong. Dalam aktivitas tersebut gaya membuat . . .
 - a. Sepeda bergerak semakin cepat karena di kayuh.
 - b. Sepeda bergerak berbelok arah karena ban bocor.
 - c. Sepeda bergerak menjadi diam karena ban bocor.
 - d. Sepeda diam menjadi bergerak karena di dorong.
16. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Peristiwa yang sesuai dengan pernyataan tersebut adalah . . .
 - a. Lani melepaskan anak panah ke titik target di depan.
 - b. Siti membuat mainan dari tanah liat.
 - c. Beni membelokkan sepeda menuju rumah Bayu.
 - d. Pak Ujang memahat kayu menjadi ukiran ikan.
17. Edo senang sekali melakukan percobaan membuat bintang dan bentuk lainnya menggunakan karet gelang. Hasil percobaan yang dilakukan Edo menunjukkan bahwa . . .
 - a. Gaya magnet pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 - b. Gaya pegas pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 - c. Gaya otot pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 - d. Gaya tarik pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.

18. Amatilah gambar di bawah ini!



Laporan hubungan antara gaya dan gerak yang dapat dibuat dari peristiwa mendorong mobil yang mogok adalah . . .

- a. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi lambat atau berhenti. Saat mobil bergerak, artinya ada gaya yang bekerja padanya. Kemudian saat mobil diberikan gaya pengereman, maka mobil menjadi berkurang kecepatannya hingga berhenti.
- b. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Saat mobil diam (mogok) gaya yang bekerja pada mobil tidak ada. Kemudian saat ada orang mendorong dari belakang maka mobil akan bergerak (berpindah posisi) ke arah depan.
- c. Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat mobil diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah bentuk.
- d. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Saat mobil diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah arah.

19. Amatilah gambar di bawah ini!



Laporan hubungan antara gaya dan gerak yang dapat dibuat dari peristiwa saat mengerem bus adalah . . .

- a. Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat bus bergerak kemudian diberikan gaya pengereman maka bus tersebut akan berubah bentuk.
- b. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Saat bus diam (mogok) gaya yang bekerja pada bus tidak ada. Kemudian saat ada orang mendorong dari belakang maka bus akan bergerak (berpindah posisi) ke arah depan.
- c. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam. Saat bus bergerak, artinya ada gaya yang bekerja padanya. Kemudian saat bus diberikan gaya pengereman, maka bus menjadi berkurang kecepatannya hingga berhenti.
- d. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Saat bus diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah arah.

20. Amatilah gambar di bawah ini!



Melambungkan bola ke atas, lalu memukul bola ke depan

Laporan hubungan antara gaya dan gerak yang dapat dibuat dari peristiwa melambungkan bola ke atas, lalu memukul bola ke depan adalah . . .

- a. Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat bola diberikan gaya pukulan maka bola tersebut akan berubah bentuk.
- b. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Saat bola diam gaya yang bekerja pada bola tidak ada. Kemudian saat ada orang memukul bola ke depan maka bola akan bergerak ke belakang.

- c. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam. Saat bola bergerak, artinya ada gaya yang bekerja padanya. Kemudian saat bola diberikan gaya pengereman, maka bola menjadi diam.
 - d. Gaya dapat memengaruhi perubahan arah gerak benda. Pada peristiwa itu bola dilambungkan ke atas sehingga bola bergerak ke atas. Kemudian, bola di pukul ke depan sehingga bola bergerak ke arah depan.
21. Tokoh yang memiliki peranan penting dalam suatu cerita disebut . . .
- a. Tokoh utama
 - b. Tokoh pembantu
 - c. Tokoh pendamping
 - d. Tokoh protagonis
22. Tokoh yang tidak disenangi pembaca karena perannya tidak sesuai dengan yang didambakan pembaca adalah . . .
- a. Tokoh antagonis
 - b. Tokoh protagonis
 - c. Tokoh utama
 - d. Tokoh pendamping
23. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang berwatak . . .
- a. Tidak menentu
 - b. Kadang-kadang baik
 - c. Baik
 - d. Jahat

Bacalah cerita di bawah ini untuk mengisi soal nomor 24-26!

Danau Toba

Pada suatu hari, ada seorang pemuda bernama Toba sedang memancing ikan. Umpan yang sudah lama dia lempar akhirnya dimakan seekor ikan. Betapa terkejutnya dia ketika melihat seekor ikan mas bersisik emas yang telah dia dapat.

Akhirnya Toba yang merasa bahagia pulang ke rumah, tetapi sayangnya semua kayu bakar di rumahnya sudah habis. Dia menyimpan ikan itu di dalam wadah besar dan mencari kayu bakar.

Toba pulang dengan membawa kayu bakar, sayangnya ikan itu menghilang, dia hanya menemukan wadah yang berisi koin emas. Ketika dia masuk ke dalam kamarnya ada seorang wanita cantik yang sedang menyisir rambutnya.

Wanita itu akhirnya menjadi istrinya, tetapi dengan satu syarat, yaitu tidak boleh mengungkit asal usul dia yang merupakan penjelmaan dari ikan.

Mereka dikaruniai anak laki-laki bernama Samosir. Setiap hari Toba bekerja banting tulang untuk mereka berdua, namun Samosir malah menjadi anak yang nakal dan pemalas.

Suatu ketika Samosir diminta untuk mengantarkan makanan untuk ayahnya, bukannya langsung pergi ke ladang, dia malah main bersama teman-teman lainnya. Bahkan karena merasa lapar dia memakan makanan itu.

Toba yang sangat lapar menunggu tidak kunjung datang makan siang yang dia harapkan. Samosir pun tiba, tetapi Toba sangat marah karena anaknya telah menghabiskan semua makanan untuknya.

Toba yang marah memukul Samosir mengucapkan kalimat 'dasar anak ikan, kepadanya. Kemudian dia mengadukan itu kepada Ibunya, dan ibunya memerintahkan Samosir untuk naik ke atas bukit, karena Toba sudah melanggar janji untuk tidak mengungkin masa lalu ibunya.

Air bah yang sangat deras membanjiri daerah itu, ibunya melompat ke dalamnya dan menjadi ikan kembali. Ayahnya yang tidak sempat menyelamatkan diri pun ikut tenggelam. Samosir berubah menjadi pulau yang diberinama pulau samosir di kelilingi danau yang diberinama Danau Toba.

24. Dalam cerita Danau Toba, Toba sangat marah kepada Samosir karena

...

- a. Samosir anak yang nakal.
- b. Samosir menghabiskan jatah makanan untuknya.
- c. Samosir adalah anak ikan.
- d. Samosir tidak mengantarkan makanan kepadanya.

25. Sikap yang tidak patut diteladani dari cerita berjudul "Danau Toba" yaitu

...

- a. Sikap serakah dan iri hati
- b. Sikap pemaarah dan sombong
- c. Sikap mengingkari janji, membiarkan kemarahan menguasai diri, pendendam, dan nakal
- d. Sikap membiarkan kemarahan menguasai diri, mengatakan sesuatu yang buruk, mengingkari janji, nakal, dan pemalas

26. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita “Danau Toba” adalah . . .
- a. Kita tidak boleh menyalah-menyalahkan kepercayaan orang lain serta mengingkari janji yang telah kita buat.
 - b. Sebagai seorang anak, kita tidak boleh durhaka kepada kedua orang tua kita terutama ibu.
 - c. Janganlah melalaikan tugas yang telah diamanahkan kepada kita, karena orang lain merasa bahwa kita mampu untuk menjalankan tugas tersebut.
 - d. Kita harus mentaati atau menepati semua janji yang sudah kita janjikan kepada seseorang dan tidak boleh berbuat curang.

Bacalah cerita “Angsa dan Telur Mas” di bawah ini untuk mengisi soal nomor 27 dan 28!

Angsa dan Telur Emas

Alkisah, ada seorang petani sederhana memiliki seekor angsa. Angsa yang dimiliki petani bukan sekadar angsa biasa, melainkan angsa yang cantik dan istimewa. Keistimewaannya adalah angsa milik petani menghasilkan telur emas. Petani senang memiliki angsa istimewa itu. Setiap pagi petani bisa mengambil telur emas di kandang. Petani membawa telur emas dari angsa miliknya ke pasar. Petani menjual telur emas dengan harga tinggi. Dalam waktu singkat petani berubah menjadi kaya.

Kekayaan ternyata tidak membuat petani lebih bersyukur dan tetap rendah hati. Sebaliknya, kekayaan membuat petani serakah. Petani menginginkan angsa bisa menghasilkan telur emas lebih banyak lagi dalam waktu singkat. Petani tidak sabar dan ingin cepat menjadi orang kaya raya. Ketidaksabaran petani terhadap angsa miliknya muncul karena angsa hanya memberikan sebuah telur setiap hari. Petani merasa dia tidak akan cepat menjadi kaya dengan cara begitu.

Setiap hari sepulang dari pasar, petani menghitung uangnya. Suatu hari, setelah menghitung uangnya, sebuah gagasan muncul di kepala petani. Petani berpikir bahwa ia akan mendapatkan semua telur emas

dalam diri angsa sekaligus dengan cara memotong angsa. Gagasan petani pun dilaksanakan. Betapa kaget dan sedihnya petani ketika tidak menemukan satu telur pun dalam perut angsa. Angsa istimewaanya terlanjur mati dipotong. Hanya penyesalan yang bisa petani rasakan saat ini. Keinginan petani menjadi kaya raya semakin jauh dari angan-angannya.

27. Pada cerita “Angsa dan Telur Emas” peranan tokoh Petani adalah . . .
- Petani berperan sebagai tokoh utama karena memiliki sifat baik hati, dan suka menolong.
 - Petani berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat sombong.
 - Petani berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat licik.
 - Petani berperan sebagai tokoh utama yang memiliki sikap tamak dan tidak pernah merasa cukup.
28. Hikmah dari cerita “Angsa dan Telur Emas” yang dapat kita ambil adalah . . .
- Kita tidak boleh cepat merasa puas atas nikmat yang kita dapat.
 - Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.
 - Sebaiknya kita tidak hidup boros.
 - Kita harus rajin menabung.

Bacalah cerita “Keong Mas” di bawah ini untuk mengisi soal nomor 29-32!

Keong Mas

Pangeran Inu Kertapati ingin mempersunting anak raja Kertamarta, yaitu Putri Candra Kirana. Namun, saudara Putri yang bernama Dewi Galuh merasa iri dan menyingkirkan Putri dari istana melalui bantuan penyihir. Putri dikutuk dan diubah menjadi keong mas. Keong mas tersebut diselamatkan oleh seorang Nenek. Pangeran Inu Kertapati yang mencintai Putri Candra Kirana terus mencarinya hingga akhirnya mereka dipertemukan, dan kutukan yang diberikan oleh penyihir pun hilang. Putri Candra Kirana kembali ke istana dan melaporkan perbuatan Dewi Galuh.

Dewi Galuh dihukum oleh raja Kertamarta. Putri Candra Kirana pun menikah dengan pangeran Inu Kertapati dan hidup bahagia.

29. Pada cerita di atas, coba uraikan peranan tokoh Putri Candra Kirana . . .
- Putri Candra Kirana berperan sebagai tokoh protagonis karena memiliki sifat setia dan pantang menyerah.
 - Putri Candra Kirana berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat iri hati dan jahat.
 - Putri Candra Kirana berperan sebagai tokoh protagonis karena memiliki sifat baik, cerdas, dan rajin.
 - Putri Candra Kirana berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat kejam.
30. Dalam cerita Keong Mas, Dewi Galuh berperan sebagai tokoh antagonis karena . . .
- Dewi Galuh memiliki sifat kejam.
 - Dewi Galuh memiliki sifat iri hati dan jahat.
 - Dewi Galuh memiliki sifat suka menolong.
 - Dewi Galuh memiliki sifat setia dan pantang menyerah.
31. Dalam cerita Keong Mas, tokoh Pangeran Inu Kertapati memiliki sifat...
- Baik hati dan suka menolong
 - Iri hati dan jahat
 - Kejam dan bijaksana
 - Setia dan pantang menyerah
32. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Keong Mas" adalah . . .
- Kita harus pandai, cerdik dan kreatif dalam menghadapi suatu masalah, dan jangan pernah merasa kuat dengan badan atau otot yang besar lalu bisa menindas yang lemah.
 - Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.

- c. Berbuat baiklah kepada semua orang, karena kebaikan akan membawamu pada keindahan sedangkan kejahatan akan membawamu pada kesengsaraan.
 - d. Kita harus rajin menabung.
33. Tokoh Bawang Merah dan Bawang Putih dalam cerita “Bawang Merah dan Bawang Putih” mempunyai perbedaan watak yang sangat berbeda dan bertolak belakang yaitu . . .
- a. Bawang Merah adalah seorang gadis yang malas, rendah hati, dan suka kemewahan. Sedangkan Bawang Putih adalah gadis sederhana yang rajin, suka berbohong, dan rendah hati.
 - b. Bawang Merah adalah gadis sederhana yang rendah hati, tekun, rajin, jujur, dan baik hati. Sedangkan Bawang Putih adalah seorang gadis yang malas, sombong, suka bermewah-mewah, tamak, dan pendengki.
 - c. Bawang Merah adalah seorang gadis yang malas, sombong, suka bermewah-mewah, tamak, dan pendengki. Sedangkan Bawang Putih adalah gadis sederhana yang rendah hati, tekun, rajin, jujur, dan baik hati.
 - d. Bawang Putih adalah seorang gadis yang malas, rendah hati, dan suka kemewahan. Sedangkan Bawang Merah adalah gadis sederhana yang rajin, suka berbohong, dan rendah hati.
34. Tokoh Gajah dan Semut dalam cerita “Gajah dan Semut” mempunyai perbedaan watak yaitu . . .
- a. Gajah memiliki watak yang angkuh dan suka menakut-nakuti hewan/nakal. Sedangkan Semut memiliki watak rendah hati, percaya diri dan pemberani.
 - b. Semut memiliki watak yang angkuh dan suka menakut-nakuti hewan/nakal. Sedangkan Gajah memiliki watak rendah hati, percaya diri dan pemberani.
 - c. Semut memiliki watak cerdik, sombong, dan pemberani. Sedangkan Gajah memiliki watak nakal, percaya diri, dan angkuh.

- d. Gajah memiliki watak rajin bekerja, suka menolong, dan nakal. Sedangkan Semut memiliki watak licik, percaya diri, dan sombong.
35. Tokoh Kancil dan Buaya dalam cerita “Si Kancil dan Buaya” mempunyai perbedaan watak yaitu . . .
- Kancil memiliki watak yang angkuh dan nakal. Sedangkan Kancil memiliki watak percaya diri dan pemberani.
 - Kancil memiliki watak yang jeli dan cerdik. Sedangkan Buaya memiliki watak yang rakus, serakah, dan kurang cerdik.
 - Buaya memiliki watak yang angkuh dan nakal. Sedangkan Kancil memiliki watak rendah hati dan pemberani.
 - Buaya memiliki watak yang jeli dan cerdik. Sedangkan Kancil memiliki watak yang rakus, serakah, dan kurang cerdik.

Bacalah teks berikut dengan saksama! (Pertanyaan No. 36-38)

Si Kura-kura

Ada seekor kura-kura yang sombong dan merasa dirinya lebih pantas terbang dibandingkan berenang di perairan. Ia jengkel karena memiliki tempurung keras yang membuat tubuhnya terasa berat. Ia pun kesal melihat kawan-kawannya sudah berpuas diri dengan berenang. Saat melihat burung yang bebas terbang di langit, kejengkelannya kian bertambah.

Suatu hari, kura-kura ini memaksa seekor angsa untuk membantunya terbang. Si angsa setuju. Ia mengusulkan agar si kura-kura berpegangan pada sebatang kayu yang akan diangkatnya. Karena tangan kura-kura agak lemah, ia menggunakan mulutnya yang lebih kuat. Ia pun akhirnya bisa terbang dan merasa bangga. Melihat teman-temannya yang tengah berenang, ia ingin menyombongkan diri. Ia lupa bahwa mulutnya harus terus dipakai untuk menggigit kayu. Ia pun terjatuh dengan keras. Beruntung, ia selamat berkat tempurung yang pernah dibencinya.

36. Sikap yang patut kita teladani dari cerita “Si Kura-kura” adalah . . .
- Mengabaikan teman
 - Membantu teman
 - Menyayangi teman
 - Menyelamatkan teman

37. Sikap yang patut kita hindari dari cerita “Si Kura-kura” adalah . . .
- Suka mencuri barang
 - Tidak boleh bermimpi terlalu tinggi
 - Terbang terlalu tinggi
 - Suka memaksa dan sombong
38. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita “Si Kura-kura” adalah . . .
- Kita tidak boleh sombong dan tinggi hati dengan apa yang kita miliki, karena akan selalu ada orang yang lebih mahir dan hebat dari diri kita.
 - Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.
 - Berbuat baiklah kepada semua orang, karena kebaikan akan membawamu pada keindahan sedangkan kejahatan akan membawamu pada kesengsaraan.
 - Sebagai seorang anak, kita tidak boleh durhaka kepada kedua orang tua kita terutama ibu.
39. **Bacalah cerita di bawah ini!**

Blacky si Anjing Setia

Maulana adalah seorang penyayang binatang. Ia memelihara seekor anjing kampung berwarna hitam yang ia beri nama Blacky. Setiap hari Maulana selalu mengurus Blacky dengan penuh kasih sayang, mulai dari memberi makan dan minum sampai mengajak main bersama.

Anjing hitam tersebut awalnya merupakan seekor anjing liar yang terlantar di jalan, hingga Maulana menemukannya dan merawatnya dengan baik.

Ketika ia menemukan Blacky, kondisinya anjing itu sangatlah memprihatinkan dengan tubuh kurus kering.

Setelah lebih dari satu tahun bersama Maulana, kini badan Blacky sudah berisi dan tampil kuat.

Setiap hari setelah pulang sekolah, Blacky selalu duduk di teras rumah menyambut kedatangan Maulana.

Sikap yang patut kita teladani dari cerita “Blacky si Anjing Setia” adalah

. . .

- a. Membantu hewan
- b. Mengabaikan hewan
- c. Menyayangi sesama makhluk hidup
- d. Menyelamatkan kucing

40. **Perhatikan kedua cerita di bawah ini!**

Cerita 1:

Para binatang di sebuah peternakan meributkan siapa yang menjadi pemimpin mereka. Akulah yang pantas menjadi pemimpin. Aku binatang paling besar dan paling kuat di peternakan ini, kata Kerbau.

Cerita 2:

Rama Harimau memiliki seorang putra namanya si Loreng. Tidak seperti Rama, Harimau yang terkenal sangat bijaksana dan juga dikagumi hewan-hewan di hutan, si Loreng selain sangat jahil, dia juga sombong. Sering si Loreng menindas binatang yang ada di hutan.

Berdasarkan kedua cerita tersebut, laporan hasil membandingkan kedua cerita tersebut adalah . . .

- a. Cerita 1 dan 2 sama-sama memiliki satu tokoh. Pada cerita 1 tokoh yang diceritakan Kerbau memiliki watak antagonis, sedangkan pada cerita 2 tokoh yang diceritakan Rama Harimau memiliki watak protagonis.
- b. Cerita 1 dan 2 sama-sama memiliki dua tokoh. Pada cerita 1 tokoh yang diceritakan Kerbau dan Sapi yang berwatak antagonis, sedangkan pada cerita 2 tokoh yang diceritakan Rama Harimau dan Loreng yang berwatak protagonis.

- c. Cerita 1 memiliki dua tokoh yaitu Kerbau yang memiliki sifat sombong dan Sapi yang memiliki sifat rendah hati. Sedangkan cerita 2 hanya memiliki satu tokoh yaitu Rama Harimau yang memiliki sifat bijaksana.
- d. Cerita 1 hanya memiliki satu tokoh yaitu Kerbau yang memiliki sifat sombong. Sedangkan cerita 2 memiliki dua tokoh yaitu Rama Harimau yang memiliki sifat bijaksana dan Loreng yang memiliki jahil dan sombong.

LAMPIRAN 10**KUNCI JAWABAN**

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

LAMPIRAN 11

REKAPITULASI PERHITUNGAN VALIDITAS

No.	Nama	Butir Soal																																								Total (Xt)	Xi²							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40									
1	Aranda Yurna Dearista	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	22	484
2	Anisa Rizki Yanti	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	400	
3	Ashabi	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	21	441	
4	Bagas Saputra	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	169	
5	Caesar Rohen Baghr	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	24	576		
6	Chery Zntia Hidayat	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	20	400		
7	Deva Rizki Maulana	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	24	576		
8	Dimas Dwi Putra S.	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	26	676	
9	Dwi Cahya Nurohman	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	25	625		
10	Fairuz Zulfa	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	32	1024	
11	Helisa Salabilla	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	17	289	
12	Ibna Nurhidayah	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34	1156
13	Kaira Zahira Wihadi	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	961
14	Kanaya Adlie Putri	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	20	400
15	Kevin Purnama Kusumah	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	19	361
16	Meisya Pangloban Putri	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	19	361
17	Muhammad Awtar R. E	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	24	576	
18	Muhammad Fakhr Wardannu	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	961	
19	Muhammad Farsi khwansyah	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	26	676
20	Muhammad Faza Ramadhan S.	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	21	441	
21	Muhammad Mahfud F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	24	576
22	Muhammad Rizki Rachmansyah	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	23	529	
23	Muhammad Wildan Al-Faryey	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27	729	
24	Nur Annisa Oktaviani	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	29	841
25	Putri Indri	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	15	225	
26	Putri Nabila	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	19	361	
27	Rafii Akbar	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
28	Rahstiya Purnadia	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	15	225	
29	Rio Andi Saputra	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	19	361	
30	Riska Ajeng Liana	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	16	256
31	Risma Alisa	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	18	324	
32	Safira Novita	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29	841	
33	Sandy Putra Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28	784		
34	Syaifika Putri Yasmin	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	10	100		
35	Syifa Aulia Putri	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	27	729
36	Syifa Dwi Aryanti	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	28	784
37	Triya Aeshifa Azzahra	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	17	289		
38	Yasmin Nadira Al-Zahira	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1													

PERHITUNGAN RELIABILITAS

No.	Nama	Butir Soal																																								Total (X _i)	X _i ²
		1	2	3	5	7	9	12	13	14	15	16	17	18	19	22	23	24	26	27	28	30	31	32	33	34	35	36	37	38	40												
1	Ananda Yumna Dearista	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	17	289		
2	Anisa Rizki Yanti	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	13	169			
3	Ashabi	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	14	196				
4	Bagas Saputra	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	7	49			
5	Caesar Rahen Baghir	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	18	324			
6	Chery Zinta Hidayat	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	15	225				
7	Deva Rizki Maulana	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	18	324				
8	Dimas Dwi Putra S.	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	19	361				
9	Dwi Cahya Nurrohmam	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	21	441				
10	Fairuz Zulfa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	841				
11	Helsa Salsabila	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	144				
12	Isna Nurhidayah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	900				
13	Kaira Zahira Wihadi	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	26	676				
14	Kanaya Adlie Putri	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	11	121				
15	Kevin Purnama Kusumah	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	14	196				
16	Meisya Pangidjoan Putri	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	100				
17	Muhammad Avito R. E.	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	16	256				
18	Muhammad Fakih Wardannu	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576					
19	Muhammad Fareh Ikhwanisya	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	21	441					
20	Muhammad Faza Ramadhan S.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	225				
21	Muhammad Mahfud F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	18	324				
22	Muhammad Rifat Rachmansyah	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	16	256					
23	Muhammad Wildan Al-Farisy	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	22	484				
24	Nur Annisa Oktaviani	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	23	529				
25	Putri Indri	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	100				
26	Putri Nabila	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	13	169				
27	Rafi Akbar	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	25	625				
28	Rahisya Purnadia	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	64				
29	Rio Andi Saputra	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	12	144				
30	Riska Ajeng Liana	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	81				
31	Risma Aisa	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	12	144				
32	Safia Novita	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	576				
33	Sandy Putra Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	21	441				
34	Syafika Putri Yasmin	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	64				
35	Sylfa Aulia Putri	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	20	400				
36	Sylfa Dwi Aryaniti	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	21	441					
37	Tisyah Ashifa Azzahra	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	11	121					
38	Yasmin Nadira Al-Zahira	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	22	484					
39	Zahra Nur Bilqis	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	64					
40	Zara Alzena Shifwah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	900					
Jumlah		18	31	36	32	27	16	36	31	27	24	29	10	25	26	21	20	19	20	25	36	27	12	22	24	13	16	21	17	15	7	683	13265										
K		30																																									
K-1		29																																									
p		0,45	0,775	0,9	0,8	0,675	0,4	0,9	0,775	0,675	0,6	0,73	0,25	0,625	0,65	0,525	0,5	0,475	0,5	0,625	0,9	0,68	0,3	0,55	0,6	0,325	0,40	0,525	0,425	0,375	0,175												
q		0,55	0,225	0,1	0,2	0,325	0,6	0,1	0,225	0,325	0,4	0,28	0,75	0,375	0,35	0,475	0,5	0,525	0,5	0,375	0,1	0,33	0,7	0,45	0,4	0,675	0,60	0,475	0,575	0,625	0,825												
p_q		0,254	0,179	0,092	0,164	0,225	0,246	0,092	0,179	0,225	0,246	0,204	0,192	0,24	0,233	0,256	0,256	0,256	0,256	0,24	0,092	0,225	0,215	0,254	0,246	0,225	0,246	0,256	0,251	0,24	0,148												
E_{pk}		6,437																																									
S² (Varians Skor)		41,097																																									
KR-20 (r₁₁)		0,87																																									
Kategori		Reliable																																									
Interpretasi		Reliabilitas = 0,87 > 0,80 Sangat Tinggi																																									
Interpretasi Koefisien Reliabilitas (r₁₁) untuk uji reliabilitas																																											
Interpretasi Reliabilitas																																											
0,90 - 1,00 = Sangat Tinggi																																											
0,70 - 0,79 = Tinggi																																											
0,60 - 0,69 = Sedang																																											
< 0,60 = Rendah																																											

LAMPIRAN 12

PERHITUNGAN MANUAL UJI COBA INSTRUMEN

A. Uji Validitas

Menghitung Soal Nomor:

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

Keterangan:

r_{pbis} : Koefisien korelasi point biserial

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

M_t : Rata-rata skor total

S_t : Standar deviasi

p : Proporsi peserta didik yang menjawab benar

$$p = \frac{\text{Banyaknya peserta didik yang menjawab benar}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}}$$

q : Proporsi peserta didik yang menjawab salah

$$q = 1-p$$

Data:

- Butir soal yang dijawab benar → (yg valid)
- N (jumlah banyaknya peserta didik → 40
- $\sum X_t$ → 919
- $\sum X_t^2$ → 22585

❖ Contoh pada butir soal nomor 16

- ❖ Langkah 1 menentukan M_p

Jumlah yang menjawab benar = 29

No Absen = 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19,
21, 22, 23, 24, 27, 31, 32, 33, 35, 36, 38, 39, 40

$$\begin{aligned} \text{Skor Total} &= 20+21+13+20+24+26+25+32+17+34+31+20+19 \\ &\quad +24+31+26+24+23+27+29+30+18+29+28+27+28 \\ &\quad +28+13+35 \\ &= \frac{722}{29} \end{aligned}$$

$$M_p = 24,897$$

❖ Langkah 2 menentukan M_t

$$M_t = \frac{\sum X_t}{N} = \frac{919}{40} = 22,975$$

❖ Langkah 3 menentukan p

$$p = \frac{\text{Banyaknya peserta didik yang menjawab benar}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} = \frac{29}{40} = 0,725$$

❖ Langkah 4 menentukan q

$$\begin{aligned} q &= 1-p \\ &= 1-0,725 \\ &= 0,275 \end{aligned}$$

❖ Langkah 5 menentukan S_t

$$\begin{aligned} S_t &= \sqrt{\frac{\sum X_t^2}{N} - \left(\frac{\sum X_t}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{22585}{40} - \left(\frac{919}{40}\right)^2} \\ &= \sqrt{564,625 - 22,975^2} \end{aligned}$$

$$= \sqrt{564,625 - 527,851}$$

$$= \sqrt{36,774} = 6,064$$

- ❖ Langkah 6 menentukan r_{hitung}

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

$$= \frac{24,897 - 22,975}{6,064} \sqrt{\frac{0,725}{0,275}}$$

$$= 0,317 \times \sqrt{2,636}$$

$$= 0,317 \times 1,624 = 0,514$$

- ❖ Langkah 7 menentukan r_{tabel}

$$r_{tabel} = 0,312$$

- ❖ Langkah 8 menentukan status

$$r_{hitung} > r_{tabel} = 0,514 > 0,312$$

Status = **Valid**

- ❖ **Contoh pada butir soal nomor 20**

- ❖ Langkah 1 menentukan M_p

Jumlah yang menjawab benar = 13

No Absen = 7, 13, 14, 16, 18, 24, 26, 27, 28, 33, 35, 36, 37

Skor Total = 24+31+20+19+31+29+19+30+15+28+27+28+17

$$= \frac{318}{13}$$

$$M_p = 24,462$$

- ❖ Langkah 2 menentukan M_t

$$M_t = \frac{\sum X_t}{N} = \frac{919}{40} = 22,975$$

- ❖ Langkah 3 menentukan p

$$p = \frac{\text{Banyaknya peserta didik yang menjawab benar}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} = \frac{13}{40} = 0,325$$

- ❖ Langkah 4 menentukan q

$$\begin{aligned} q &= 1-p \\ &= 1-0,325 = 0,675 \end{aligned}$$

- ❖ Langkah 5 menentukan S_t

$$\begin{aligned} S_t &= \sqrt{\frac{\sum X_t^2}{N} - \left(\frac{\sum X_t}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{22585}{40} - \left(\frac{919}{40}\right)^2} \\ &= \sqrt{564,625 - 22,975^2} \\ &= \sqrt{564,625 - 527,851} \\ &= \sqrt{36,774} = 6,064 \end{aligned}$$

- ❖ Langkah 6 menentukan r_{hitung}

$$\begin{aligned} r_{\text{hitung}} &= \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}} \\ &= \frac{24,462 - 22,975}{6,064} \sqrt{\frac{0,325}{0,675}} \\ &= 0,245 \times \sqrt{0,481} = 0,245 \times 0,694 = 0,17 \end{aligned}$$

- ❖ Langkah 7 menentukan r_{tabel}

$$r_{\text{tabel}} = 0,312$$

- ❖ Langkah 8 menentukan status

$$r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}} = 0,17 < 0,312$$

Status = **Tidak Valid**

B. Uji Reliabilitas

$$KR\ 20 = r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas tes keseluruhan

k : Jumlah butir yang valid

p : Proporsi jawaban benar pada butir tertentu

q : Proporsi jawaban salah pada butir tertentu ($q=1-p$)

$\sum pq$: Jumlah hasil perkalian antara p dan q

S_t^2 : Varians skor total

Diketahui:

$$k = 30$$

$$S_t^2 = 41,097$$

$$\sum pq = 6,437$$

Ditanya : r_{11} ?

Jawab :

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2} \right) \\ &= \left(\frac{30}{29} \right) \left(\frac{41,097 - 6,437}{41,097} \right) \\ &= (1,034) (0,843) = 0,87 \text{ (Sangat Tinggi)} \end{aligned}$$

C. Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal

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

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar

JS: Jumlah total seluruh peserta didik peserta tes

Contoh menghitung soal nomor 16

Diketahui:

$$B = 29$$

$$JS = 40$$

Ditanya : P?

Jawab :

$$P = \frac{29}{40} = 0,73 \text{ (Mudah)}$$

D. Daya Pembeda

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

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 : Banyaknya peserta kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_A}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Contoh menghitung soal nomor 16

Diketahui:

$$B_A = 18$$

$$B_B = 11$$

$$J_A = 20$$

$$J_B = 20$$

Ditanya : D?

Jawab :

$$P_A = \frac{B_A}{J_A} = \frac{18}{20} = 0,9$$

$$P_B = \frac{B_B}{J_A} = \frac{11}{20} = 0,55$$

$$D = P_A - P_B = 1 - 0,45 = 0,35 \text{ (Cukup)}$$

LAMPIRAN 13**REKAPITULASI HASIL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN****A. Identitas Penelitian**

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor

Kelas/Semester : IV A / 2

Tahun Pelajaran : 2021/2022

Nama Guru Kelas V A : Erni Maryani, S.Pd. SD.

Hari, Tanggal : Jum'at, 22 April 2022

B. Variabel Hasil Belajar**1. Uji Validitas**

Validitas Butir Soal	Nomor Soal	Jumlah	Hasil (%)
Valid	1, 2, 3, 5, 7, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40	30	75%
Tidak Valid	4, 6, 8, 10, 11, 20, 21, 25, 29, 39	10	25%
Jumlah		40	100%

2. Uji Koefisien Reliabilitas

Jumlah Soal Valid	Koefisien Reliabilitas	Kriteria/Makna
30	KR-20 = 0,87	Sangat Tinggi

3. Perhitungan Tingkat Kesukaran

Indeks (Konversi Nilai)	Tingkat Kesukaran	Jumlah Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,29	Sukar	2	6,7%	17, 40
0,30 - 0,69	Sedang	21	70%	1, 7, 9, 14, 15, 18, 19, 22, 23, 24, 26, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38
0,70 - 1,00	Mudah	7	23,3%	2, 3, 5, 12, 13, 16, 28
Jumlah		30	100%	30

4. Daya Pembeda

Indeks	Interpretasi DP	Jumlah Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
$0,00 < DP \leq 0,19$	Jelek	-	-	-
$0,20 < DP \leq 0,39$	Cukup	19	63,3%	1, 2, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 17, 23, 24, 28, 30, 31, 32, 34, 37, 40
$0,40 < DP \leq 0,69$	Baik	9	30%	13, 15, 18, 19, 22, 26, 27, 36, 38
$0,70 < DP \leq 1,00$	Baik Sekali	2	6,7%	33, 35
Jumlah		30	100%	30

Kesimpulan : Jadi banyaknya butir soal yang digunakan untuk penelitian (setelah uji coba instrument) yaitu sebanyak 30 butir soal.

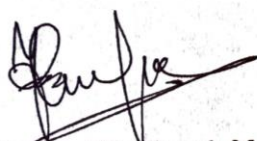
Bogor, 15 Mei 2022

Mengetahui:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Peneliti,



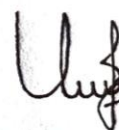
Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd.

NIK. 1.1213032624



Fitri Anjaswuri, M.Pd.

NIK. 1.0316026726



Ulfah Febriani

NPM. 037118081

LAMPIRAN 14**PERANGKAT PEMBELAJARAN
PENELITIAN SKRIPSI KELAS EKSPERIMEN**

SATUAN PENDIDIKAN : SD Negeri Margajaya 4 Kota Bogor
KELAS/SEMSTER : IV/2
TEMA : 8. Daerah Tempat Tinggalku
SUB TEMA : 3. Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
PEMBELAJARAN : 1. (IPA dan Bahasa Indonesia)
ALOKASI WAKTU : 2 x 35 menit
WAKTU PELAKSANAAN : 30 Mei 2022



Oleh:

Ulfah Febriani
037118081

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

RPP KELAS EKSPERIMEN (*PROBLEM BASED LEARNING*)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SD Negeri Margajaya 4	Muatan Terpadu	:	IPA dan Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	:	IV/2 (Dua)	Pembelajaran Ke-	:	1
Tema/Subtema	:	8/3	Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
IPA			
3.4	Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1	Mengaitkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. (C4)
		3.4.2	Menganalisis pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar. (C4)
4.4	Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1	Membuat laporan hasil pengamatan mengenai hubungan antara gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari. (C6)
		4.4.2	Menampilkan laporan hasil pengamatan mengenai hubungan antara gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari. (C6)
Bahasa Indonesia			
3.9	Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1	Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. (C4)
		3.9.2	Menemukan amanat dalam sebuah cerita teks fiksi. (C4)
3.10	Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi.	3.10.1	Menguraikan peranan tokoh pada teks fiksi. (C4)
		3.10.2	Membandingkan watak dua tokoh dalam cerita teks fiksi. (C5)
4.9	Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1	Menyimpulkan sikap yang patut diteladani dan tidak patut diteladani dari tokoh cerita secara lisan dan tulis. (C5)
4.10	Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.10.1	Membuat laporan hasil membandingkan teks fiksi secara tulis. (C6)
		4.10.2	Menampilkan laporan hasil membandingkan teks fiksi secara lisan. (C6)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati video dan tanya jawab mengenai gaya dan gerak, peserta didik mampu mengaitkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.
2. Melalui kegiatan eksplorasi mengamati peristiwa di lingkungan sekitar yang berkaitan dengan gaya dan gerak, peserta didik mampu menganalisis pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.
3. Melalui kegiatan eksperimen percobaan gaya dan gerak pada contoh yang diberikan, peserta didik mampu membuat laporan hasil pengamatan mengenai hubungan antara gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
4. Melalui kegiatan berdiskusi mengenai gaya dan gerak, peserta didik mampu menampilkan laporan hasil pengamatan mengenai hubungan antara gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari dengan percaya diri.
5. Melalui kegiatan mengamati video dan tanya jawab mengenai teks fiksi, peserta didik mampu menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.
6. Melalui kegiatan membaca cerita fiksi dan berdiskusi, peserta didik mampu menemukan amanat dalam sebuah cerita teks fiksi dengan tepat.
7. Melalui kegiatan berdiskusi mengenai cerita fiksi, peserta didik mampu menguraikan peranan tokoh pada teks fiksi dengan tepat.
8. Melalui kegiatan mencermati cerita fiksi dan berdiskusi, peserta didik mampu membandingkan watak dua tokoh dalam cerita teks fiksi dengan benar.
9. Melalui kegiatan berdiskusi mengenai cerita fiksi yang sudah dibaca, peserta didik mampu menyimpulkan sikap yang patut diteladani dan tidak patut diteladani dari tokoh cerita secara lisan dan tulis dengan benar.

10. Melalui kegiatan berdiskusi mengenai cerita fiksi yang sudah dibaca, peserta didik mampu membuat laporan hasil membandingkan teks fiksi secara tulis dengan benar.
11. Melalui kegiatan kegiatan berdiskusi mengenai cerita fiksi yang sudah dibaca, peserta didik mampu menampilkan laporan hasil membandingkan teks fiksi secara lisan dengan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- IPA : Hubungan antara gaya dan gerak
Bahasa Indonesia : Tokoh-tokoh pada teks fiksi

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN


- Pendekatan : Saintifik
Model : *Problem Based Learning* (PBL)
Metode : Ceramah, Pengamatan, Tanya Jawab, Eksperimen, Diskusi, Penugasan




F. MEDIA PEMBELAJARAN


- Alat : Laptop, proyektor, speaker
Bahan : Plastisin
Media : Video pembelajaran mengenai “Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Benda dan Tokoh-tokoh Pada Teks Fiksi” dan buku cerita teks fiksi


G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>A. Orientasi</p> <p>1. Guru melakukan pembukaan dengan mengucapkan salam, saling menyapa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.</p>	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>2. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu mematuhi protokol kesehatan pencegahan covid-19 dengan 3M.</p> <p>3. Kelas dilanjutkan dengan berdo'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing. Do'a dipimpin oleh peserta didik yang datang paling awal. (PPK-Disiplin-Religius)</p> <p>4. Menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" bersama-sama. (Nasionalisme)</p> <p>B. Apersepsi</p> <p>5. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari dan mengaitkan pengalamannya sebagai bekal pembelajaran berikutnya.</p> <p>C. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran dan Motivasi Peserta Didik</p> <p>6. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p>7. Peserta didik diberi motivasi dengan melakukan tepuk semangat.</p>	
Inti	<p>Model : <i>Problem Based Learning</i></p> <p>Langkah 1</p> <p>A. <u>Orientasi Peserta Didik Terhadap Masalah</u></p> <p>1. Peserta didik diajak untuk menyimak video animasi pengaruh gaya terhadap gerakan benda. (TPACK)</p> 	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>2. Peserta didik diajak untuk cermat dalam mengamati animasi berbagai contoh pengaruh gaya terhadap gerak benda.</p>  <p>Pernahkah kalian bermain sepeda bersama teman-teman kalian?</p>  <p>Apa yang akan kalian lakukan jika ban sepeda kalian bocor?</p>  <p>Tentu kalian harus mendorongnya agar sepeda itu bisa bergerak hingga sampai ke bengkel.</p> 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	 <p>Contoh lain hubungan antara gaya dan gerak benda adalah pada saat seseorang mendorong trolly belanja dan menarik koper.</p> <p>Trolly belanja dan koper tersebut bisa berjalan karena pengaruh dorongan dan tarikan yang dilakukan oleh seseorang.</p> <p>Begitu juga dengan sepeda, sepeda bergerak maju karena di tuntun (di tarik), di dorong, atau di kayuh.</p> <p>Menarik, mendorong, dan mengayuh merupakan gaya yang dapat menyebabkan koper, trolly, dan sepeda bergerak.</p>	

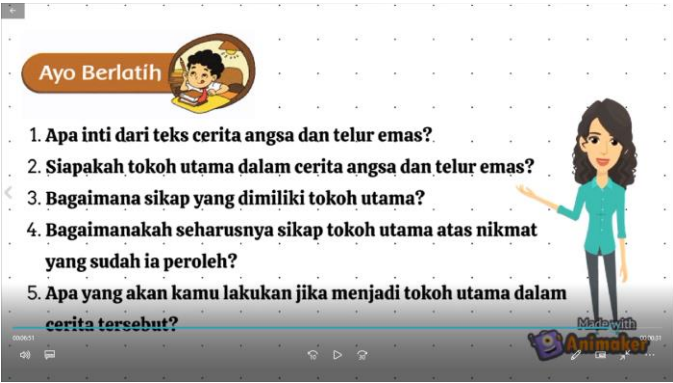
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	 <p>APAKAH GAYA DAN GERAK SAMA???</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gaya adalah tarikan atau dorongan yang diberikan kepada suatu benda sehingga benda tersebut dapat bergerak. - Gerak adalah perpindahan tempat dari posisi awal ke posisi akhir karena adanya gaya. <ol style="list-style-type: none"> 1. Gaya dapat mempengaruhi gerak benda 2. Gerak terjadi karena pengaruh gaya <p>Jadi gaya dan gerak itu saling berhubungan</p> <p>Penjelasan Gaya dapat Mempengaruhi Gerak Benda</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	 <p>1. GAYA DAPAT MEMBUAT BENDA DIAM MENJADI BERGERAK</p> <p>2. GAYA DAPAT MEMBUAT BENDA BERGERAK MENJADI DIAM</p> <p>3. GAYA DAPAT MENGUBAH BENTUK BENDA</p> <p>4. GAYA DAPAT MENGUBAH ARAH GERAK BENDA</p>	
	<p>3. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dan melakukan percobaan</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>menganalisis tentang bagaimana pengaruh gaya terhadap gerak benda pada contoh yang diberikan.</p> <p>4. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya tentang pengaruh gaya terhadap gerakan benda seperti dicontohkan dalam video animasi. (Critical Thinking, Communication)</p> <p>5. Peserta didik lainnya diberi kesempatan untuk memberikan masukan terhadap pendapat temannya. (Critical Thinking, Communication and Collaborative)</p> <p>6. Peserta didik diberikan penjelasan oleh guru mengenai pengaruh gaya terhadap gerakan benda.</p> <p>7. Peserta didik diberikan pertanyaan oleh guru untuk menstimulus daya analisis peserta didik, dengan pertanyaan: “Apa saja contoh pengaruh gaya terhadap gerakan benda dalam kehidupan sehari-hari?”</p> <p>8. Peserta didik mengemukakan pendapatnya mengenai berbagai contoh pengaruh gaya terhadap gerakan benda dalam kehidupan sehari-hari. (Critical Thinking, Communication)</p> <p>Langkah 2</p> <p><u>B. Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar</u></p> <p>1. Setiap peserta didik diberi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pengaruh gaya terhadap gerakan benda dan pembelajaran dalam sebuah teks fiksi.</p> <p>2. Mengorganisasikan peserta didik mengenai pengerjaan LKPD.</p> <p>a. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen.</p> <p>b. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai cara mengerjakan LKPD.</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>c. Peserta didik diarahkan berdiskusi agar dapat menganalisis dan menyimpulkan menyelesaikan permasalahan secara bersama mengerjakan aktivitas-aktivitas yang ada pada LKPD. (<i>Collaboration, Critical Thinking, Creativity, Communication</i>)</p> <p>d. Peserta didik menuliskan hasil diskusi pada lembar aktivitas LKPD. (<i>Creativity, Problem Solving</i>)</p> <p>Langkah 3</p> <p>C. <u>Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibimbing oleh guru agar terstimulasi dapat menemukan sendiri pengetahuannya. (<i>Critical Thinking, Creativity, Communication</i>) 2. Peserta didik diarahkan untuk melakukan pengamatan dan menganalisis pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar. (<i>Collaboration, Communication, Critical Thinking, Creativity, Problem Solving</i>) 3. Peserta didik menemukan berbagai macam pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar. (<i>Collaboration, Communication, Critical Thinking, Creativity, Problem Solving</i>) 4. Peserta didik menuliskan hasil diskusinya pada lembar aktivitas LKPD. (<i>Creativity</i>) 5. Peserta didik diarahkan untuk membaca dan menganalisis cerita fiksi berjudul “Angsa dan Telur Emas”. (<i>Collaboration, Communication, Critical Thinking, Creativity, Problem Solving</i>) 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<div data-bbox="635 394 1310 770"> <p>Angsa dan Telur Emas</p> <p>#Aesop</p> <p>Alkisah, ada seorang petani sederhana memiliki seekor angsa. Angsa yang dimiliki petani bukan sekadar angsa biasa, melainkan angsa yang cantik dan istimewa. Keistimewaannya adalah angsa milik petani menghasilkan telur emas. Petani senang memiliki angsa istimewa itu. Setiap pagi petani bisa mengambil telur emas di kandang. Petani membawa telur emas dari angsa miliknya ke pasar. Petani menjual telur emas dengan harga tinggi. Dalam waktu singkat petani berubah menjadi kaya.</p> </div> <div data-bbox="635 779 1310 1155"> <p>Angsa dan Telur Emas</p> <p>#Aesop</p> <p>Kekayaan ternyata tidak membuat petani lebih bersyukur dan tetap rendah hati. Sebaliknya, kekayaan membuat petani serakah. Petani menginginkan angsa bisa menghasilkan telur emas lebih banyak lagi dalam waktu singkat. Petani tidak sabar dan ingin cepat menjadi orang kaya raya. Ketidaksabaran petani terhadap angsa miliknya muncul karena angsa hanya memberikan sebuah telur setiap hari. Petani merasa dia tidak akan cepat menjadi kaya dengan cara begitu.</p> </div> <p>6. Peserta didik diberikan pertanyaan oleh guru untuk menstimulus daya analisis peserta didik, dengan pertanyaan: “Apa amanat yang dapat diambil berdasarkan cerita Angsa dan telur Emas?”</p> <p>7. Peserta didik mengemukakan pendapatnya mengenai hikmah atau pembelajaran yang dapat diambil dari cerita “Angsa dan Telur Emas”. (Communication)</p> <div data-bbox="635 1536 1310 1912"> <p>Dari cerita tersebut kita dapat mengambil hikmah atau pelajaran berharga.</p> <p>Kita sebagai manusia harus mensyukuri apa yang sudah kita miliki.</p> <p>Jangan serakah hanya karena ingin cepat kaya.</p> <p>Seungguhnya Tuhan sudah mengatur rezeki setiap manusia.</p> </div> <p>8. Peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan berdasarkan cerita fiksi “Angsa dan Telur</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Emas”. (<i>Collaboration, Communication, Critical Thinking, Creativity, Problem Solving</i>)</p>  <p>1. Apa inti dari teks cerita angsa dan telur emas? 2. Siapakah tokoh utama dalam cerita angsa dan telur emas? 3. Bagaimana sikap yang dimiliki tokoh utama? 4. Bagaimanakah seharusnya sikap tokoh utama atas nikmat yang sudah ia peroleh? 5. Apa yang akan kamu lakukan jika menjadi tokoh utama dalam cerita tersebut?</p> <p>9. Peserta didik diarahkan untuk membaca dan menganalisis 2 cerita fiksi. Kemudian berdiskusi menuliskan laporan hasil membandingkan kedua teks fiksi tersebut pada lembar aktivitas LKPD. (<i>Collaboration, Communication, Critical Thinking, Creativity, Problem Solving</i>)</p> <p>10. Peserta didik berdiskusi kelompok dengan bimbingan guru.</p> <p>Langkah 4</p> <p>D. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</p> <p>1. Setiap perwakilan kelompok mempresentasikan/membacakan hasil diskusinya secara bergantian sesuai dengan nomor urutan kelompok. (<i>Communication</i>)</p> <p>Langkah 5</p> <p>E. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p> <p>1. Setiap kelompok dipersilahkan untuk menilai hasil pemaparan kelompok lain. (<i>Collaboration, Critical Thinking, Creativity, Communication</i>)</p> <p>2. Setiap peserta didik diberikan penguatan dengan jawaban yang seharusnya dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami.</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<p>A. Kesimpulan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari. (Communication) 2. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dipelajari. (Critical Thinking, Creative Thinking, Communication) <p>B. Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Selanjutnya guru melakukan evaluasi, dengan membagikan lembar evaluasi dan meminta peserta didik untuk mengerjakan lembar evaluasi pada kertas yang sudah dibagikan oleh guru. <p>C. Refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik dengan guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan: <ol style="list-style-type: none"> a. Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? b. Materi apa yang masih belum kamu pahami? c. Apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut mengenai materi yang telah dipelajari? d. Bagaimana perasaanmu selama belajar? <p>D. Motivasi dan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik diajak melakukan tepuk semangat. 6. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan alhamdulillah dan kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu peserta didik. (Religius) 	10 menit

H. SUMBER BELAJAR

- Buku Guru: Subekti, Ari. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Buku Siswa: Subekti, Ari. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Internet
- Lingkungan sekitar peserta didik

I. PENILAIAN

1. Penilaian Pengetahuan

Instrumen Penilaian: Tes Tertulis (Pilihan Ganda)

No.	Nama Peserta Didik	Nomor Butir Soal																											Nilai			
		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
1.																																
2.																																
3.																																
dst																																

Pedoman Penskoran

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

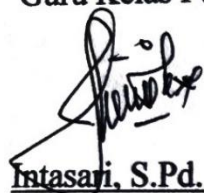
Skor	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 – 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	K (Kurang)

Rekap Skor Peserta Didik

No.	Nama	Skor	Tuntas	Tidak Tuntas
1.				
2.				
3.				
Dst.				

Refleksi Guru:

Mengetahui,
Guru Kelas IV A



Intasari, S.Pd. SD.
NIP. 19680517 199003 2006

Bogor, 12 April 2022
Peneliti



Ulfah Febriani
NPM. 037118081

Kepala Sekolah



Dra. Lilis Nurtiswati
NIP. 19651025 198610 2008

LAMPIRAN 15**PERANGKAT PEMBELAJARAN
PENELITIAN SKRIPSI KELAS KONTROL**

SATUAN PENDIDIKAN : SD Negeri Margajaya 4 Kota Bogor
KELAS/SEMSTER : IV/2
TEMA : 8. Daerah Tempat Tinggalku
SUB TEMA : 3. Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
PEMBELAJARAN : 1. (IPA dan Bahasa Indonesia)
ALOKASI WAKTU : 2 x 35 menit
WAKTU PELAKSANAAN : 31 Mei 2022



Oleh:

Ulfah Febriani
037118081

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

RPP KELAS KONTROL (MODEL KONVENSIONAL)
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SD Negeri Margajaya 4	Muatan Terpadu	:	IPA dan Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	:	IV/2 (Dua)	Pembelajaran Ke-	:	1
Tema/Subtema	:	8/3	Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
IPA			
3.4	Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1	Mengaitkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. (C4)
		3.4.2	Menganalisis pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar. (C4)
4.4	Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1	Membuat laporan hasil pengamatan mengenai hubungan antara gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari. (C6)
		4.4.2	Menampilkan laporan hasil pengamatan mengenai hubungan antara gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari. (C6)
Bahasa Indonesia			
3.9	Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1	Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. (C4)
		3.9.2	Menemukan amanat dalam sebuah cerita teks fiksi. (C4)
3.10	Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi.	3.10.1	Menguraikan peranan tokoh pada teks fiksi. (C4)
		3.10.2	Membandingkan watak dua tokoh dalam cerita teks fiksi. (C5)
4.9	Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1	Menyimpulkan sikap yang patut diteladani dan tidak patut diteladani dari tokoh cerita secara lisan dan tulis. (C5)
4.10	Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.10.1	Membuat laporan hasil membandingkan teks fiksi secara tulis. (C6)
		4.10.2	Menampilkan laporan hasil membandingkan teks fiksi secara lisan. (C6)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati foto dan tanya jawab mengenai gaya dan gerak, peserta didik mampu mengaitkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.
2. Melalui kegiatan eksplorasi mengamati peristiwa di lingkungan sekitar yang berkaitan dengan gaya dan gerak, peserta didik mampu menganalisis pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.
3. Melalui kegiatan eksperimen percobaan gaya dan gerak pada contoh yang diberikan, peserta didik mampu membuat laporan hasil pengamatan mengenai hubungan antara gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
4. Melalui kegiatan berdiskusi mengenai gaya dan gerak, peserta didik mampu menampilkan laporan hasil pengamatan mengenai hubungan antara gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari dengan percaya diri.
5. Melalui kegiatan mengamati video dan tanya jawab mengenai teks fiksi, peserta didik mampu menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.
6. Melalui kegiatan membaca cerita fiksi dan berdiskusi, peserta didik mampu menemukan amanat dalam sebuah cerita teks fiksi dengan tepat.
7. Melalui kegiatan berdiskusi mengenai cerita fiksi, peserta didik mampu menguraikan peranan tokoh pada teks fiksi dengan tepat.
8. Melalui kegiatan mencermati cerita fiksi dan berdiskusi, peserta didik mampu membandingkan watak dua tokoh dalam cerita teks fiksi dengan benar.
9. Melalui kegiatan berdiskusi mengenai cerita fiksi yang sudah dibaca, peserta didik mampu menyimpulkan sikap yang patut diteladani dan tidak patut diteladani dari tokoh cerita secara lisan dan tulis dengan benar.

10. Melalui kegiatan berdiskusi mengenai cerita fiksi yang sudah dibaca, peserta didik mampu membuat laporan hasil membandingkan teks fiksi secara tulis dengan benar.
11. Melalui kegiatan kegiatan berdiskusi mengenai cerita fiksi yang sudah dibaca, peserta didik mampu menampilkan laporan hasil membandingkan teks fiksi secara lisan dengan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- IPA : Hubungan antara gaya dan gerak
Bahasa Indonesia : Tokoh-tokoh pada teks fiksi

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN


- Pendekatan : Saintifik
Model : *Example non example*
Metode : Ceramah, Pengamatan, Tanya Jawab, Eksperimen, Diskusi, Penugasan

F. MEDIA PEMBELAJARAN

- Alat : -
Bahan : Plastisin
Media : Video pembelajaran mengenai “Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Benda dan Tokoh-tokoh Pada Teks Fiksi” dan buku cerita teks fiksi

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>A. Orientasi</p> <p>1. Guru melakukan pembukaan dengan mengucapkan salam, saling menyapa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.</p>	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>2. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu mematuhi protokol kesehatan pencegahan covid-19 dengan 3M.</p> <p>3. Kelas dilanjutkan dengan berdo'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing. Do'a dipimpin oleh peserta didik yang datang paling awal. (PPK-Disiplin-Religius)</p> <p>4. Menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" bersama-sama. (Nasionalisme)</p> <p>B. Apersepsi</p> <p>5. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari dan mengaitkan pengalamannya sebagai bekal pembelajaran berikutnya.</p> <p>C. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran dan Motivasi Peserta Didik</p> <p>6. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p>7. Peserta didik diberi motivasi dengan melakukan tepuk semangat.</p>	
Inti	<p>1. Pendidik mempersiapkan kertas gambar-gambar tentang peristiwa pengaruh gaya terhadap gerak benda.</p> <p>2. Pendidik menunjukkan kertas gambar-gambar tentang peristiwa pengaruh gaya terhadap gerak benda.</p>  <p>Membuka dan menutup pintu</p> <p>Melambungkan bola ke atas, lalu memukul bola ke depan</p> <p>Menggambar garis lurus dengan pensil</p> <p>Bus melaju kemudian berhenti</p>	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>3. Pendidik membentuk kelompok yang masing-masing terdiri dari 4-5 orang. (Collaboration)</p> <p>4. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dan melakukan percobaan menganalisis tentang bagaimana pengaruh gaya terhadap gerak benda dari peristiwa yang ada pada gambar. (Collaboration, Critical Thinking, Creativity, Communication)</p> <p>5. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mencatat hasil diskusinya di kertas. (Creativity, Problem Solving)</p> <p>6. Setiap perwakilan kelompok diberikan kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya. (Critical Thinking, Communication)</p> <p>7. Setelah itu pendidik mengulas materi sesuai tujuan pembelajaran.</p> <p>8. Selanjutnya, pendidik mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing untuk mengerjakan LKPD. (Collaboration, Critical Thinking, Creativity, Communication)</p> <p>9. Pendidik mempersiapkan gambar ilustrasi dalam cerita fiksi dalam slide powerpoint.</p> <div data-bbox="778 1534 986 1720" data-label="Image"> </div> <p>10. Pendidik menampilkan kertas berisi gambar ilustrasi dalam cerita fiksi.</p> <p>11. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi menganalisis mengenai cerita fiksi. (Collaboration, Critical Thinking, Creativity, Communication)</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>12. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mencatat hasil diskusinya pada lembar LKPD yang sudah dibagikan. (<i>Creativity, Problem Solving</i>)</p> <p>13. Setiap perwakilan kelompok diberikan kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya. (<i>Critical Thinking, Communication</i>)</p> <p>14. Setelah itu pendidik memperjelas materi sesuai tujuan pembelajaran.</p>	
Penutup	<p>A. Kesimpulan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari. (<i>Communication</i>) 2. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dipelajari. (<i>Critical Thinking, Creative Thinking, Communication</i>) <p>B. Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Selanjutnya guru melakukan evaluasi, dengan membagikan lembar evaluasi dan meminta peserta didik untuk mengerjakan lembar evaluasi pada kertas yang sudah dibagikan oleh guru. <p>C. Refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik dengan guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan: <ol style="list-style-type: none"> a. Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? b. Materi apa yang masih belum kamu pahami? c. Apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut mengenai materi yang telah dipelajari? d. Bagaimana perasaanmu selama belajar? 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>D. Motivasi dan Penutup</p> <p>5. Peserta didik diajak melakukan tepuk semangat.</p> <p>6. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan alhamdulillah dan kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu peserta didik. (Religius)</p>	

H. SUMBER BELAJAR

- Buku Guru: Subekti, Ari. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Buku Siswa: Subekti, Ari. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Internet
- Lingkungan sekitar peserta didik

I. PENILAIAN

1. Penilaian Pengetahuan

Instrumen Penilaian: Tes Tertulis (Pilihan Ganda)

No.	Nama Peserta Didik	Nomor Butir Soal																											Nilai							
		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				
1.																																				
2.																																				
3.																																				
dst																																				

Pedoman Penskoran

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

Skor	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 – 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	K (Kurang)

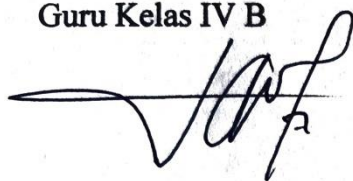
Rekap Skor Peserta Didik

No.	Nama	Skor	Tuntas	Tidak Tuntas
1.				
2.				
3.				
Dst.				

Refleksi Guru:

Mengetahui,

Guru Kelas IV B



Nursida Syanti, S.Pd. SD.

NIP. 19750923 200701 2011

Bogor, 12 April 2022

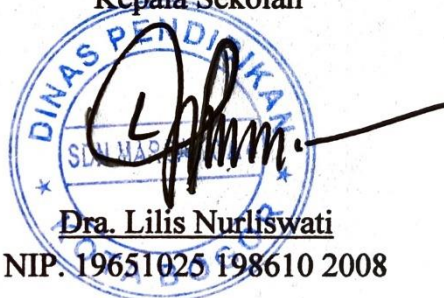
Peneliti



Ulfah Febriani

NPM. 037118081

Kepala Sekolah



Dra. Lilis Nurliswati

NIP. 19651025 198610 2008

LAMPIRAN 16



BAHAN AJAR TEMA 8 SUBTEMA 3

PEMBELAJARAN 1

IPA

- Hubungan antara Gaya dan Gerak

Pengantar

Gaya dapat menyebabkan suatu benda bergerak. Gaya dapat dilakukan dengan cara menarik atau mendorong suatu benda. Gaya dapat dikelompokkan menjadi gaya otot, gaya gravitasi, gaya listrik, gaya magnet, gaya gesek, dan gaya pegas. Untuk lebih memahami tentang gaya pelajari uraian dalam pembahasan berikut ini.



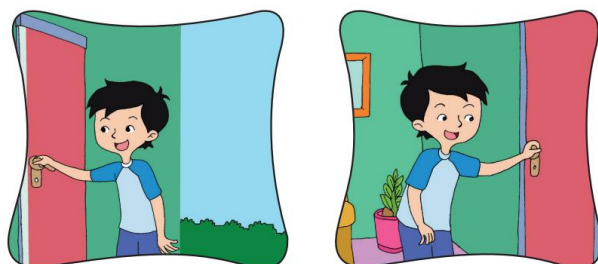
Gaya

Gaya adalah suatu kekuatan yang mengakibatkan benda yang dikenainya dapat mengalami perubahan kedudukan atau perubahan bentuk. Gaya dapat berupa tarikan atau dorongan. Sekarang coba kamu perhatikan gambar di samping!

Sebelum ayunan ditarik atau didorong, ayunan itu tidak bergerak. Ketika ditarik, ayunan itu bergerak ke belakang. Jadi, sebelum dikenai gaya ayunan itu tidak bergerak. Setelah ayunan diberi gaya berupa tarikan, ayunan itu bergerak ke belakang. Demikian juga ketika diberi gaya berupa dorongan, ayunan itu juga bergerak. Dengan demikian, gaya menyebabkan benda yang diam menjadi bergerak.

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering melakukan gaya dorong maupun gaya tarik. Misalnya membuka dan menutup pintu, bermain tarik tambang, mendorong gerobak, dan mengayuh pedal sepeda. Gaya dorong dan gaya tarik tidak hanya dapat dilakukan oleh manusia, tetapi juga oleh benda-benda lain misalnya magnet dan mesin. Magnet dapat menarik benda-benda dari besi. Hal ini dapat kita lihat pada hiasan tempel almari es. Selain magnet, gerakan mesin juga dapat mengubah benda dari kedudukan diam menjadi bergerak. Pada gaya ini, misalnya mesin fotokopi, dapat menarik kertas kemudian mengeluarkan kertas tersebut. Gaya tidak dapat dilihat. Akan tetapi, pengaruh gaya terhadap suatu benda dapat diamati. Salah satu pengaruh gaya terhadap benda yaitu Bergeraknya suatu benda.

Hubungan Gaya terhadap Gerak suatu



Membuka dan menutup pintu

Gaya dapat membuat benda diam menjadi bergerak

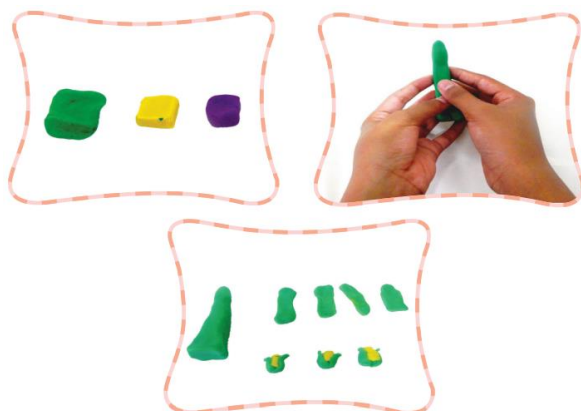
Gambar di samping menunjukkan peristiwa pintu terbuka dan pintu menutup. Dengan adanya gaya berupa dorongan dan tarikan pintu bergerak membuka dan menutup



Bus melaju kemudian berhenti

Gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam

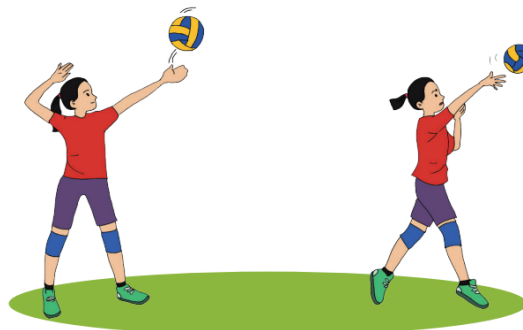
Gambar di samping menunjukkan peristiwa bus dari melaju kemudian berhenti. Pada peristiwa itu pak sopir melakukan gaya dengan menginjak rem bus. Dengan gaya yang dilakukan pak sopir bus menjadi lambat, lalu berhenti.



Membentuk berbagai bentuk dari plastin

Gaya dapat mengubah bentuk benda

Gambar di atas menunjukkan peristiwa perubahan bentuk plastisin. Pada peristiwa itu anak bermain plastisin dengan melakukan gaya membentuk berbagai bentuk dari plastisin. Dengan gaya yang dilakukan, plastisin menjadi berubah bentuk.



Melambungkan bola ke atas, lalu memukul bola ke depan



Gaya dapat mengubah arah gerak benda

Gambar berikut menunjukkan peristiwa perubahan arah gerak bola karena gaya yang diberikan pada bola. Pada peristiwa itu bola dilambungkan ke atas sehingga bola bergerak ke atas. Kemudian, bola dipukul ke depan sehingga bola bergerak ke arah depan.

Bahasa Indonesia

• Tokoh-tokoh Pada Teks Cerita Fiksi

Cerita fiksi adalah karya sastra yang berisi cerita rekaan atau didasarkan dengan angan-angan (fantasi) dan bukan berdasarkan pada kejadian nyata, hanya berdasarkan imajinasi pengarang. Dalam sebuah cerita kita dapat melihat keutuhan ceritanya berdasarkan unsurnya yaitu tema, tokoh, latar/setting, alur cerita, sudut pandang, gaya bahasa dan amanat.



Masih ingatkah kamu apa yang dimaksud dengan tokoh dalam cerita?



Tokoh adalah pelaku yang mengalami peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin cerita, atau tokoh dapat juga diartikan sebagai pelaku dalam karya sastra. Tanpa tokoh alur tidak akan pernah sampai pada bagian akhir cerita.

Peran Tokoh dalam Teks Fiksi

Berdasarkan fungsinya di dalam teks fiksi, tokoh dibedakan menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan.

1. Tokoh Utama

Tokoh utama adalah tokoh yang senantiasa diceritakan sepanjang cerita dan tokoh yang memengaruhi alur.

2. Tokoh Pembantu/Tambahan

Tokoh pembantu adalah tokoh yang memiliki peran mendampingi tokoh utama dan hanya muncul sesekali dalam alur dan konflik cerita.

Tokoh juga dapat dibedakan berdasarkan peran tokoh dalam sebuah cerita yaitu tokoh protagonis dan antagonis.

1. Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh yang memiliki watak baik sehingga disenangi dan dikagumi pembaca. Protagonis adalah pelaku yang memiliki watak yang baik sehingga disenangi pembaca.

Berikut contoh tokoh protagonis:



2. Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis adalah tokoh yang tidak disenangi pembaca karena perannya tidak sesuai yang didambakan pembaca. Tokoh antagonis ini menjadi penyebab timbulnya konflik dan ketegangan yang dialami oleh tokoh protagonis. Antagonis adalah pelaku yang tidak disenangi pembaca yang tidak sesuai dengan isi cerita yang didambakan oleh pembaca.

Berikut contoh tokoh antagonis:



Angsa dan Telur Emas (Aesop)



Alkisah, ada seorang petani sederhana memiliki seekor angsa. Angsa yang dimiliki petani bukan sekadar angsa biasa, melainkan angsa yang cantik dan istimewa. Keistimewaannya adalah angsa milik petani menghasilkan telur emas. Petani senang memiliki angsa istimewa itu. Setiap pagi petani bisa mengambil telur emas di kandang. Petani membawa telur emas dari angsa miliknya ke pasar. Petani menjual telur emas dengan harga tinggi. Dalam waktu singkat petani berubah menjadi kaya.

Kekayaan ternyata tidak membuat petani lebih bersyukur dan tetap rendah hati. Sebaliknya, kekayaan membuat petani serakah. Petani menginginkan angsa bisa menghasilkan telur emas lebih banyak lagi dalam waktu singkat. Petani tidak sabar dan ingin cepat menjadi orang kaya raya. Ketidaksabaran petani terhadap angsa miliknya muncul karena angsa hanya memberikan sebuah telur setiap hari. Petani merasa dia tidak akan cepat menjadi kaya dengan cara begitu.

Setiap hari sepulang dari pasar, petani menghitung uangnya. Suatu hari, setelah menghitung uangnya, sebuah gagasan muncul di kepala petani. Petani berpikir bahwa ia akan mendapatkan semua telur emas dalam diri angsa sekaligus dengan cara memotong angsa. Gagasan petani pun dilaksanakan. Betapa kaget dan sedihnya petani ketika tidak menemukan satu telur pun dalam perut angsa. Angsa istimewanya terlanjur mati dipotong. Hanya penyesalan yang bisa petani rasakan saat ini. Keinginan petani menjadi kaya raya semakin jauh dari angan-angannya.

LAMPIRAN 17

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LAPORAN HASIL PENGAMATAN

Nama Kelompok :

Nama Anggota : 1.

2.

3.

4.

5.

Kelas :

Petunjuk!

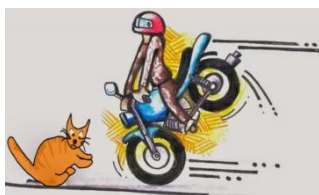
Amatilah gambar peristiwa hubungan antara gaya dan gerak pada gambar di bawah ini. Tuliskan hasil pengamatan bersama kelompokmu pada format di bawah ini!

Objek atau peristiwa yang diamati :



Hasil pengamatan berupa hubungan gaya dengan gerak sesuai peristiwa :

Objek atau peristiwa yang diamati :



Hasil pengamatan berupa hubungan gaya dengan gerak sesuai peristiwa :

Objek atau peristiwa yang diamati :



Hasil pengamatan berupa hubungan gaya dengan gerak sesuai peristiwa :

Objek atau peristiwa yang diamati :



Hasil pengamatan berupa hubungan gaya dengan gerak sesuai peristiwa :

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Kelompok :

Nama Anggota : 1.

2.

3.

4.

5.

Kelas :

Petunjuk!

1. Bacalah buku cerita fiksi yang dibagikan oleh guru.
2. Diskusikan bersama kelompokmu mengenai tokoh utama dalam cerita, sifat tokoh, dan inti dalam cerita yang kalian baca.
3. Tuliskan hasil diskusimu ke dalam tabel di bawah ini!

No	Judul Cerita	Tokoh dalam Cerita	Sifat Tokoh dalam Cerita	Inti Cerita dari Hasil Diskusi
1.				
2.				

LAMPIRAN 18

HASIL LKPD KELAS EKSPERIMEN

92

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LAPORAN HASIL PENGAMATAN

Nama Kelompok : kelompok 3
 Nama Anggota : 1. Shafira Ramadhani
 2. Chantika Ayu Maharani
 3. Almita Azalia N
 4. Fefi M.P.
 5. Sattio Rizky Sutra
 Kelas : 4A

$$B = 46 \times 2$$

$$= 92$$

Petunjuk!

Amatilah gambar peristiwa hubungan antara gaya dan gerak pada gambar di bawah ini. Tuliskan hasil pengamatan bersama kelompokmu pada format di bawah ini!

Objek atau peristiwa yang diamati :



Mendorong gerobak

①

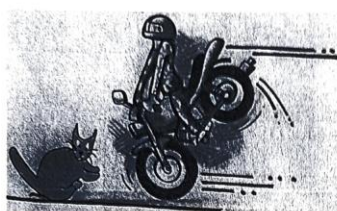
Hasil pengamatan berupa hubungan gaya dengan gerak sesuai peristiwa :

Gaya diam menjadi gaya gerak. Saat gerobak yang sedang diam, maka tidak ada gaya yang bekerja pada gerobak.

Kemudian pada saat orang yang mendorong dari belakang, maka gerobak akan bergerak atau berpindah posisi ke depan.

⑤

Objek atau peristiwa yang diamati :



Mengendarai motor ①

Hasil pengamatan berupa hubungan gaya dengan gerak sesuai peristiwa :

5 Gaya dapat mempengaruhi benda bergerak menjadi diam. Saat motor yang sedang berjalan dengan cepat atau kencang kemudian dirantai yang mengeraskannya mengeram, maka motor tersebut lama kelamaan akan melambat dan berhenti.

Objek atau peristiwa yang diamati :



Memotong kue ①

Hasil pengamatan berupa hubungan gaya dengan gerak sesuai peristiwa :

5 Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat awal mula kue berbentuk kotak atau persegi maka tidak ada gaya yang bekerja. Kemudian pada saat seseorang memotong kue tersebut maka kue tersebut akan berubah bentuknya.

Objek atau peristiwa yang diamati :



Bermain bola bisbol ①

Hasil pengamatan berupa hubungan gaya dengan gerak sesuai peristiwa :

5 Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Pada saat bola belum dilempar atau di pukul, maka tidak ada gaya yang bekerja pada bola. Kemudian pada saat orang melemparkan bola ke atas dan memukul bola tersebut, maka bola tersebut akan berpindah berubah arah.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Kelompok : kelompok 3
 Nama Anggota : 1. ShaFira Ramadhani
 2. chantika Ayu maharani
 3. AlMia Azalia:))
 4. Fergje
 5. sathio Rizk saputra
 Kelas : 4A

Petunjuk!

1. Bacalah buku cerita fiksi yang dibagikan oleh guru.
2. Diskusikan bersama kelompokmu mengenai tokoh utama dalam cerita, sifat tokoh, dan inti dalam cerita yang kalian baca.
3. Tuliskan hasil diskusimu ke dalam tabel di bawah ini!

No	Judul Cerita	Tokoh dalam Cerita	Sifat Tokoh dalam Cerita	Inti Cerita dari Hasil Diskusi
1.	kutilang dan kenari ①	- Burung dara - Burung kenari ②	- Burung kenari sangat baik - Burung kutilang sangat jahat ④	Kutilang jarang madi dan matanya merah ③

2.	ketangguban kiwi berka ki besi ①	keluarga kiwi tomi ②	Tomi adalah Busung yang Sangat baik keluarga kiwi Sangat jahat ④	keluarga kiwi sangat jahat suka mengejek tomi namun tomi tidak put usaha ⑤
----	---	-----------------------------------	--	---

LAMPIRAN 19

HASIL LKPD KELAS KONTROL

82

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LAPORAN HASIL PENGAMATAN

Nama Kelompok : WARTA-wiri

Nama Anggota : 1. Dila
2. Azmi
3. Nihal
4. Anahfa
~~5.~~

Kelas : 4 B

$$B = 41 \times 2 \\ = 82$$

Petunjuk!

Amatilah gambar peristiwa hubungan antara gaya dan gerak pada gambar di bawah ini. Tuliskan hasil pengamatan bersama kelompokmu pada format di bawah ini!

Objek atau peristiwa yang diamati :

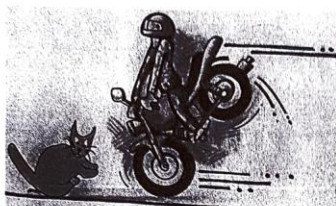


mendorong gerobak ①

Hasil pengamatan berupa hubungan gaya dengan gerak sesuai peristiwa :

⑤ Perubahan benda diam menjadi bergerak
yang awalnya gerobak yang diam dan setelah didorong
gerobak akan jalan dan bergerak

Objek atau peristiwa yang diamati :



mengerem motor ¹

Hasil pengamatan berupa hubungan gaya dengan gerak sesuai peristiwa :

4 yang tadinya motor laju dan bergerak cepat menjadi diam karena memberhentikan gasnya dan mengerem motornya

Objek atau peristiwa yang diamati :



memotong kue ¹

Hasil pengamatan berupa hubungan gaya dengan gerak sesuai peristiwa :

5 perubahan bentuk kue yg tadinya kotak/bulat setelah dipotong memakai gaya otot maka kue akan berubah bentuk

Objek atau peristiwa yang diamati :



bermain Kasti

①

Hasil pengamatan berupa hubungan gaya dengan gerak sesuai peristiwa :

② bola yang diam menjadi bergerak karna gaya otot yang memukul bola sangat keras

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Kelompok : wafa-wiri
 Nama Anggota : 1. Dika
 2. Ninda
 3. Amalia
 4. ...
 5. ...
 Kelas : 4 B

Petunjuk!

1. Bacalah buku cerita fiksi yang dibagikan oleh guru.
2. Diskusikan bersama kelompokmu mengenai tokoh utama dalam cerita, sifat tokoh, dan inti dalam cerita yang kalian baca.
3. Tuliskan hasil diskusimu ke dalam tabel di bawah ini!

No	Judul Cerita	Tokoh dalam Cerita	Sifat Tokoh dalam Cerita	Inti Cerita dari Hasil Diskusi
1.	Kancil Melampui Raja Rimba ①	Singa dan kancil ②	Singa Som-bong-besar kepala, kancil cerdik dan dia sedikit nakal ④	Singa yg gembong dan besar kepala. dia dibohongi oleh kancil yg sangat cerdik, sehingga singa terperbur di sumbu ⑤

2.	kancil Melawan harimau ①	harimau dan kuncil ②	Kancil cerdik dan sedikit nakal. harimau suka harimau Suka Semena-mena. Sombong ③	Pada Sabtu hari kancil sedang berlari kelib dan Sabtu hari kancil dihampiri harimau yg Suka Semena-mena ③
----	---------------------------------	-----------------------------	--	--

LAMPIRAN 20


SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Nama Siswa	:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nilai</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Nilai	
Nilai				
Nomor Absen	:			
Kelas	:			
Tema / Subtema / PB	: 8 / 3 / 1			
Hari / Tanggal	:			

Petunjuk Mengerjakan Soal:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal.
2. Isi identitas pada kolom yang telah disediakan.
3. Kerjakan soal yang mudah terlebih dahulu.
4. Periksa kembali jawaban sebelum diakhiri (finish).

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar berikut!



Beni dan teman-temannya sedang bermain trampolin. mereka sangat senang bisa melompat-lompat di atas trampolin. Gaya yang bekerja pada trampolin yang dapat membuat orang yang melompat diatasnya akan melambung tinggi adalah . . .

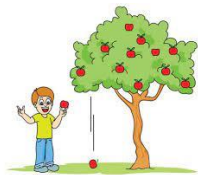
- | | |
|---------------|-----------------|
| a. Gaya pegas | c. Gaya otot |
| b. Gaya gerak | d. Gaya listrik |
2. Perhatikan gambar berikut!



Lani dan Dayu sedang membawa buku-buku menuju perpustakaan. Gaya yang bekerja pada peristiwa di atas yang dapat membuat Lani dan Dayu mengangkat buku-buku tersebut adalah . . .

- a. Gaya listrik
- b. Gaya otot
- c. Gaya gerak
- d. Gaya pegas

3. Perhatikan gambar berikut!



Doni sedang mengambil buah apel di kebun, namun ia tidak memetikinya dari pohon melainkan mengambil buah yang sudah terjatuh. Gaya yang menyebabkan buah apel tersebut jatuh dari pohonnya adalah . . .

- a. Gaya otot
- b. Gaya gerak
- c. Gaya pegas
- d. Gaya gravitasi

4. Saat kita melakukan gerakan menarik atau mendorong, maka ada gaya yang kita berikan pada benda tersebut dan karena itulah suatu benda bisa bergerak. Berikut ini contoh gaya berupa tarikan adalah . . .

- a. Membuka laci lemari.
- b. Mendorong mobil mogok.
- c. Memukul bola kasti.
- d. Melempar bola ke ring basket.

5. Perhatikan gambar berikut ini!



Lani sedang mengayuh sepeda dengan kecepatan cukup tinggi tanpa melakukan pengereman. Aktivitas yang dilakukan Lani tersebut menunjukkan bahwa gaya . . .

- a. Dapat diperlambat
- b. Dapat dipercepat
- c. Dari bergerak menjadi diam
- d. Dari diam menjadi bergerak

6. Salah satu contoh peristiwa yang menunjukkan gerakan benda akibat gaya, kecuali . . .
 - a. Sepeda motor yang direm akan berhenti.
 - b. Meja yang didorong akan bergerak.
 - c. Kaleng minuman yang dipukul akan penyok.
 - d. Bola yang ditendang akan bergerak sesuai arah tendangan.
7. Motor yang sedang melaju dengan kencang akan berhenti apabila di rem, hal tersebut membuktikan bahwa gaya dapat . . .
 - a. Membuat benda bergerak menjadi diam.
 - b. Mengubah bentuk benda.
 - c. Mengubah arah gerak benda.
 - d. Membuat benda diam menjadi bergerak.
8. Peristiwa yang menunjukkan bahwa gaya dapat memengaruhi perubahan bentuk benda adalah . . .
 - a. Menendang bola.
 - b. Membuat mainan dari plastisin.
 - c. Membuka dan menutup pintu.
 - d. Mendorong mobil yang mogok.
9. Benda akan diam jika mendapat dorongan dari . . .
 - a. Dua arah berlawanan.
 - b. Dua arah yang sama.
 - c. Arah depan ke belakang.
 - d. Arah atas bawah.
10. Ban sepeda Udin bocor saat sedang di jalan menuju sekolah. Udin membawa sepedanya ke bengkel dengan di dorong. Dalam aktivitas tersebut gaya membuat . . .
 - a. Sepeda bergerak semakin cepat karena di kayuh.
 - b. Sepeda bergerak berbelok arah karena ban bocor.
 - c. Sepeda bergerak menjadi diam karena ban bocor.
 - d. Sepeda diam menjadi bergerak karena di dorong.
11. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Peristiwa yang sesuai dengan pernyataan tersebut adalah . . .
 - a. Lani melepaskan anak panah ke titik target di depan.
 - b. Siti membuat mainan dari tanah liat.
 - c. Beni membelokkan sepeda menuju rumah Bayu.
 - d. Pak Ujang memahat kayu menjadi ukiran ikan.

12. Edo senang sekali melakukan percobaan membuat bintang dan bentuk lainnya menggunakan karet gelang. Hasil percobaan yang dilakukan Edo menunjukkan bahwa . . .
- Gaya magnet pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 - Gaya pegas pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 - Gaya otot pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 - Gaya tarik pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
13. Amatilah gambar di bawah ini!



Laporan hubungan antara gaya dan gerak yang dapat dibuat dari peristiwa mendorong mobil yang mogok adalah . . .

- Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi lambat atau berhenti. Saat mobil bergerak, artinya ada gaya yang bekerja padanya. Kemudian saat mobil diberikan gaya pengereman, maka mobil menjadi berkurang kecepatannya hingga berhenti.
 - Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Saat mobil diam (mogok) gaya yang bekerja pada mobil tidak ada. Kemudian saat ada orang mendorong dari belakang maka mobil akan bergerak (berpindah posisi) ke arah depan.
 - Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat mobil diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah bentuk.
 - Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Saat mobil diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah arah.
14. Amatilah gambar di bawah ini!



Laporan hubungan antara gaya dan gerak yang dapat dibuat dari peristiwa saat mengerem bus adalah . . .

- a. Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat bus bergerak kemudian diberikan gaya pengereman maka bus tersebut akan berubah bentuk.
 - b. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Saat bus diam (mogok) gaya yang bekerja pada bus tidak ada. Kemudian saat ada orang mendorong dari belakang maka bus akan bergerak (berpindah posisi) ke arah depan.
 - c. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam. Saat bus bergerak, artinya ada gaya yang bekerja padanya. Kemudian saat bus diberikan gaya pengereman, maka bus menjadi berkurang kecepatannya hingga berhenti.
 - d. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Saat bus diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah arah.
15. Tokoh yang tidak disenangi pembaca karena perannya tidak sesuai dengan yang didambakan pembaca adalah . . .
- a. Tokoh antagonis
 - b. Tokoh protagonis
 - c. Tokoh utama
 - d. Tokoh pendamping
16. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang berwatak . . .
- a. Tidak menentu
 - b. Kadang-kadang baik
 - c. Baik
 - d. Jahat

Bacalah cerita di bawah ini untuk mengisi soal nomor 17 & 18!

Danau Toba

Pada suatu hari, ada seorang pemuda bernama Toba sedang memancing ikan. Umpan yang sudah lama dia lempar akhirnya dimakan seekor ikan. Betapa terkejutnya dia ketika melihat seekor ikan mas bersisik emas yang telah dia dapat.

Akhirnya Toba yang merasa bahagia pulang ke rumah, tetapi sayangnya semua kayu bakar di rumahnya sudah habis. Dia menyimpan ikan itu di dalam wadah besar dan mencari kayu bakar.

Toba pulang dengan membawa kayu bakar, sayangnya ikan itu menghilang, dia hanya menemukan wadah yang berisi koin emas. Ketika dia masuk ke dalam kamarnya ada seorang wanita cantik yang sedang menyisir rambutnya.

Wanita itu akhirnya menjadi istrinya, tetapi dengan satu syarat, yaitu tidak boleh mengungkit asal usul dia yang merupakan penjelmaan dari ikan.

Mereka dikaruniai anak laki-laki bernama Samosir. Setiap hari Toba bekerja banting tulang untuk mereka berdua, namun Samosir malah menjadi anak yang nakal dan pemalas.

Suatu ketika Samosir diminta untuk mengantarkan makanan untuk ayahnya, bukannya langsung pergi ke ladang, dia malah main bersama teman-teman lainnya. Bahkan karena merasa lapar dia memakan makanan itu.

Toba yang sangat lapar menunggu tidak kunjung datang makan siang yang dia harapkan. Samosir pun tiba, tetapi Toba sangat marah karena anaknya telah menghabiskan semua makanan untuknya.

Toba yang marah memukul Samosir mengucapkan kalimat 'dasar anak ikan, kepadanya. Kemudian dia mengadukan itu kepada Ibunya, dan ibunya memerintahkan Samosir untuk naik ke atas bukit, karena Toba sudah melanggar janji untuk tidak mengungkin masa lalu ibunya.

Air bah yang sangat deras membanjiri daerah itu, ibunya melompat ke dalamnya dan menjadi ikan kembali. Ayahnya yang tidak sempat menyelamatkan diri pun ikut tenggelam. Samosir berubah menjadi pulau yang diberinama pulau samosir di kelilingi danau yang diberinama Danau Toba.

17. Dalam cerita Danau Toba, Toba sangat marah kepada Samosir karena . . .

- a. Samosir anak yang nakal.
- b. Samosir menghabiskan jatah makanan untuknya.
- c. Samosir adalah anak ikan.
- d. Samosir tidak mengantarkan makanan kepadanya.

18. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Danau Toba" adalah . . .

- a. Kita tidak boleh menyalah-nyaiakan kepercayaan orang lain serta mengingkari janji yang telah kita buat.
- b. Sebagai seorang anak, kita tidak boleh durhaka kepada kedua orang tua kita terutama ibu.
- c. Janganlah melalaikan tugas yang telah diamanahkan kepada kita, karena orang lain merasa bahwa kita mampu untuk menjalankan tugas tersebut.
- d. Kita harus mentaati atau menepati semua janji yang sudah kita janjikan kepada seseorang dan tidak boleh berbuat curang.

Bacalah cerita "Angsa dan Telur Mas" di bawah ini untuk mengisi soal nomor 19 dan 20!

Angsa dan Telur Emas

Alkisah, ada seorang petani sederhana memiliki seekor angsa. Angsa yang dimiliki petani bukan sekadar angsa biasa, melainkan angsa yang cantik dan istimewa. Keistimewaannya adalah angsa milik petani menghasilkan telur emas. Petani senang memiliki angsa istimewa itu. Setiap pagi petani bisa mengambil telur emas di kandang. Petani membawa telur emas dari angsa miliknya ke pasar.

Petani menjual telur emas dengan harga tinggi. Dalam waktu singkat petani berubah menjadi kaya.

Kekayaan ternyata tidak membuat petani lebih bersyukur dan tetap rendah hati. Sebaliknya, kekayaan membuat petani serakah. Petani menginginkan angsa bisa menghasilkan telur emas lebih banyak lagi dalam waktu singkat. Petani tidak sabar dan ingin cepat menjadi orang kaya raya. Ketidaksabaran petani terhadap angsa miliknya muncul karena angsa hanya memberikan sebuah telur setiap hari. Petani merasa dia tidak akan cepat menjadi kaya dengan cara begitu.

Setiap hari sepulang dari pasar, petani menghitung uangnya. Suatu hari, setelah menghitung uangnya, sebuah gagasan muncul di kepala petani. Petani berpikir bahwa ia akan mendapatkan semua telur emas dalam diri angsa sekaligus dengan cara memotong angsa. Gagasan petani pun dilaksanakan. Betapa kaget dan sedihnya petani ketika tidak menemukan satu telur pun dalam perut angsa. Angsa istimewanya terlanjur mati dipotong. Hanya penyesalan yang bisa petani rasakan saat ini. Keinginan petani menjadi kaya raya semakin jauh dari angan-angannya.

19. Pada cerita “Angsa dan Telur Emas” peranan tokoh Petani adalah . . .
- Petani berperan sebagai tokoh utama karena memiliki sifat baik hati, dan suka menolong.
 - Petani berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat sombong.
 - Petani berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat licik.
 - Petani berperan sebagai tokoh utama yang memiliki sikap tamak dan tidak pernah merasa cukup.
20. Hikmah dari cerita “Angsa dan Telur Emas” yang dapat kita ambil adalah . . .
- Kita tidak boleh cepat merasa puas atas nikmat yang kita dapat.
 - Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.
 - Sebaiknya kita tidak hidup boros.
 - Kita harus rajin menabung.

Bacalah cerita “Keong Mas” di bawah ini untuk mengisi soal nomor 21-23!

Keong Mas

Pangeran Inu Kertapati ingin mempersunting anak raja Kertamarta, yaitu Putri Candra Kirana. Namun, saudara Putri yang bernama Dewi Galuh merasa iri dan menyingkirkan Putri dari istana melalui bantuan penyihir. Putri dikutuk dan

diubah menjadi keong mas. Keong mas tersebut diselamatkan oleh seorang Nenek. Pangeran Inu Kertapati yang mencintai Putri Candra Kirana terus mencarinya hingga akhirnya mereka dipertemukan, dan kutukan yang diberikan oleh penyihir pun hilang. Putri Candra Kirana kembali ke istana dan melaporkan perbuatan Dewi Galuh. Dewi Galuh dihukum oleh raja Kertamarta. Putri Candra Kirana pun menikah dengan pangeran Inu Kertapati dan hidup bahagia.

21. Dalam cerita Keong Mas, Dewi Galuh berperan sebagai tokoh antagonis karena . . .
 - a. Dewi Galuh memiliki sifat kejam.
 - b. Dewi Galuh memiliki sifat iri hati dan jahat.
 - c. Dewi Galuh memiliki sifat suka menolong.
 - d. Dewi Galuh memiliki sifat setia dan pantang menyerah.
22. Dalam cerita Keong Mas, tokoh Pangeran Inu Kertapati memiliki sifat...
 - a. Baik hati dan suka menolong
 - b. Iri hati dan jahat
 - c. Kejam dan bijaksana
 - d. Setia dan pantang menyerah
23. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita “Keong Mas” adalah . . .
 - a. Kita harus pandai, cerdik dan kreatif dalam menghadapi suatu masalah, dan jangan pernah merasa kuat dengan badan atau otot yang besar lalu bisa menindas yang lemah.
 - b. Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.
 - c. Berbuat baiklah kepada semua orang, karena kebaikan akan membawamu pada keindahan sedangkan kejahatan akan membawamu pada kesengsaraan.
 - d. Kita harus rajin menabung.
24. Tokoh Bawang Merah dan Bawang Putih dalam cerita “Bawang Merah dan Bawang Putih” mempunyai perbedaan watak yang sangat berbeda dan bertolak belakang yaitu . . .
 - a. Bawang Merah adalah seorang gadis yang malas, rendah hati, dan suka kemewahan. Sedangkan Bawang Putih adalah gadis sederhana yang rajin, suka berbohong, dan rendah hati.

- b. Bawang Merah adalah gadis sederhana yang rendah hati, tekun, rajin, jujur, dan baik hati. Sedangkan Bawang Putih adalah seorang gadis yang malas, sombong, suka bermewah-mewah, tamak, dan pendengki.
 - c. Bawang Merah adalah seorang gadis yang malas, sombong, suka bermewah-mewah, tamak, dan pendengki. Sedangkan Bawang Putih adalah gadis sederhana yang rendah hati, tekun, rajin, jujur, dan baik hati.
 - d. Bawang Putih adalah seorang gadis yang malas, rendah hati, dan suka kemewahan. Sedangkan Bawang Merah adalah gadis sederhana yang rajin, suka berbohong, dan rendah hati.
25. Tokoh Gajah dan Semut dalam cerita “Gajah dan Semut” mempunyai perbedaan watak yaitu . . .
- a. Gajah memiliki watak yang angkuh dan suka menakut-nakuti hewan/nakal. Sedangkan Semut memiliki watak rendah hati, percaya diri dan pemberani.
 - b. Semut memiliki watak yang angkuh dan suka menakut-nakuti hewan/nakal. Sedangkan Gajah memiliki watak rendah hati, percaya diri dan pemberani.
 - c. Semut memiliki watak cerdas, sombong, dan pemberani. Sedangkan Gajah memiliki watak nakal, percaya diri, dan angkuh.
 - d. Gajah memiliki watak rajin bekerja, suka menolong, dan nakal. Sedangkan Semut memiliki watak licik, percaya diri, dan sombong.
26. Tokoh Kancil dan Buaya dalam cerita “Si Kancil dan Buaya” mempunyai perbedaan watak yaitu . . .
- a. Kancil memiliki watak yang angkuh dan nakal. Sedangkan Kancil memiliki watak percaya diri dan pemberani.
 - b. Kancil memiliki watak yang jeli dan cerdas. Sedangkan Buaya memiliki watak yang rakus, serakah, dan kurang cerdas.
 - c. Buaya memiliki watak yang angkuh dan nakal. Sedangkan Kancil memiliki watak rendah hati dan pemberani.
 - d. Buaya memiliki watak yang jeli dan cerdas. Sedangkan Kancil memiliki watak yang rakus, serakah, dan kurang cerdas.

Bacalah teks berikut dengan saksama! (Pertanyaan No. 27-29)

Si Kura-kura

Ada seekor kura-kura yang sombong dan merasa dirinya lebih pantas terbang dibandingkan berenang di perairan. Ia jengkel karena memiliki tempurung keras yang membuat tubuhnya terasa berat. Ia pun kesal melihat kawan-kawannya sudah berpuas diri dengan berenang. Saat melihat burung yang bebas terbang di langit, kejengkelannya kian bertambah.

Suatu hari, kura-kura ini memaksa seekor angsa untuk membantunya terbang. Si angsa setuju. Ia mengusulkan agar si kura-kura berpegangan pada sebatang kayu yang akan diangkatnya. Karena tangan kura-kura agak lemah, ia menggunakan mulutnya yang lebih kuat. Ia pun akhirnya bisa terbang dan merasa bangga. Melihat teman-temannya yang tengah berenang, ia ingin menyombongkan diri. Ia lupa bahwa mulutnya harus terus dipakai untuk menggigit kayu. Ia pun terjatuh dengan keras. Beruntung, ia selamat berkat tempurung yang pernah dibencinya.

27. Sikap yang patut kita teladani dari cerita “Si Kura-kura” adalah . . .
- Mengabaikan teman
 - Membantu teman
 - Menyayangi teman
 - Menyelamatkan teman
28. Sikap yang patut kita hindari dari cerita “Si Kura-kura” adalah . . .
- Suka mencuri barang
 - Tidak boleh bermimpi terlalu tinggi
 - Terbang terlalu tinggi
 - Suka memaksa dan sombong
29. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita “Si Kura-kura” adalah . . .
- Kita tidak boleh sombong dan tinggi hati dengan apa yang kita miliki, karena akan selalu ada orang yang lebih mahir dan hebat dari diri kita.
 - Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.
 - Berbuat baiklah kepada semua orang, karena kebaikan akan membawamu pada keindahan sedangkan kejahatan akan membawamu pada kesengsaraan.
 - Sebagai seorang anak, kita tidak boleh durhaka kepada kedua orang tua kita terutama ibu.

30. **Perhatikan kedua cerita di bawah ini!**

Cerita 1:

Para binatang di sebuah peternakan meributkan siapa yang menjadi pemimpin mereka. Akulah yang pantas menjadi pemimpin. Aku binatang paling besar dan paling kuat di peternakan ini, kata Kerbau.

Cerita 2:

Rama Harimau memiliki seorang putra namanya si Loreng. Tidak seperti Rama, Harimau yang terkenal sangat bijaksana dan juga dikagumi hewan-hewan di hutan, si Loreng selain sangat jahil, dia juga sombong. Sering si Loreng menindas binatang yang ada di hutan.

Berdasarkan kedua cerita tersebut, laporan hasil membandingkan kedua cerita tersebut adalah . . .

- a. Cerita 1 dan 2 sama-sama memiliki satu tokoh. Pada cerita 1 tokoh yang diceritakan Kerbau memiliki watak antagonis, sedangkan pada cerita 2 tokoh yang diceritakan Rama Harimau memiliki watak protagonis.
- b. Cerita 1 dan 2 sama-sama memiliki dua tokoh. Pada cerita 1 tokoh yang diceritakan Kerbau dan Sapi yang berwatak antagonis, sedangkan pada cerita 2 tokoh yang diceritakan Rama Harimau dan Loreng yang berwatak protagonis.
- c. Cerita 1 memiliki dua tokoh yaitu Kerbau yang memiliki sifat sombong dan Sapi yang memiliki sifat rendah hati. Sedangkan cerita 2 hanya memiliki satu tokoh yaitu Rama Harimau yang memiliki sifat bijaksana.
- d. Cerita 1 hanya memiliki satu tokoh yaitu Kerbau yang memiliki sifat sombong. Sedangkan cerita 2 memiliki dua tokoh yaitu Rama Harimau yang memiliki sifat bijaksana dan Loreng yang memiliki jahil dan sombong.

LAMPIRAN 21

HASIL PRETEST KELAS EKSPERIMEN



Nama Siswa	: ST. SALMA, Ramadhani	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nilai</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>30</td> </tr> </tbody> </table>	Nilai	30
Nilai				
30				
Nomor Absen	: 31			
Kelas	: 4A			
Tema / Subtema / PB	: 8 / 3 / 1			
Hari / Tanggal	: senin 30 mei 2022			

Petunjuk Mengerjakan Soal:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal.
2. Isi identitas pada kolom yang telah disediakan.
3. Kerjakan soal yang mudah terlebih dahulu.
4. Periksa kembali jawaban sebelum diakhiri (finish).

B = 9
S = 21

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar berikut!



Beni dan teman-temannya sedang bermain trampolin. mereka sangat senang bisa melompat-lompat di atas trampolin. Gaya yang bekerja pada trampolin yang dapat membuat orang yang melompat diatasnya akan melambung tinggi adalah . . .

- | | |
|---|-----------------|
| a. Gaya pegas | c. Gaya otot |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Gaya gerak | d. Gaya listrik |

2. Perhatikan gambar berikut!



Lani dan Dayu sedang membawa buku-buku menuju perpustakaan. Gaya yang bekerja pada peristiwa di atas yang dapat membuat Lani dan Dayu mengangkat buku-buku tersebut adalah ...

- a. Gaya listrik
b. Gaya otot
c. Gaya gerak
 Gaya pegas

3. Perhatikan gambar berikut!



Doni sedang mengambil buah apel di kebun, namun ia tidak memetikinya dari pohon melainkan mengambil buah yang sudah terjatuh. Gaya yang menyebabkan buah apel tersebut jatuh dari pohonnya adalah ...

- a. Gaya otot
b. Gaya gerak
c. Gaya pegas
 Gaya gravitasi

4. Saat kita melakukan gerakan menarik atau mendorong, maka ada gaya yang kita berikan pada benda tersebut dan karena itulah suatu benda bisa bergerak. Berikut ini contoh gaya berupa tarikan adalah ...

- Membuka laci lemari.
b. Mendorong mobil mogok.
c. Memukul bola kasti.
d. Melempar bola ke ring basket.

5. Perhatikan gambar berikut ini!



Lani sedang mengayuh sepeda dengan kecepatan cukup tinggi tanpa melakukan pengereman. Aktivitas yang dilakukan Lani tersebut menunjukkan bahwa gaya ...

- Dapat diperlambat
b. Dapat dipercepat
c. Dari bergerak menjadi diam
d. Dari diam menjadi bergerak

12. Edo senang sekali melakukan percobaan membuat bintang dan bentuk lainnya menggunakan karet gelang. Hasil percobaan yang dilakukan Edo menunjukkan bahwa ...

- a. Gaya magnet pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 Gaya pegas pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
c. Gaya otot pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
d. Gaya tarik pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.

13. Amatilah gambar di bawah ini!



Laporan hubungan antara gaya dan gerak yang dapat dibuat dari peristiwa mendorong mobil yang mogok adalah ...

- a. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi lambat atau berhenti. Saat mobil bergerak, artinya ada gaya yang bekerja padanya. Kemudian saat mobil diberikan gaya pengereman, maka mobil menjadi berkurang kecepatannya hingga berhenti.
 Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Saat mobil diam (mogok) gaya yang bekerja pada mobil tidak ada. Kemudian saat ada orang mendorong dari belakang maka mobil akan bergerak (berpindah posisi) ke arah depan.
c. Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat mobil diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah bentuk.
d. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Saat mobil diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah arah.

14. Amatilah gambar di bawah ini!



6. Salah satu contoh peristiwa yang menunjukkan gerakan benda akibat gaya, kecuali ...

- a. Sepeda motor yang direm akan berhenti.
b. Meja yang didorong akan bergerak.
 Kaleng minuman yang dipukul akan penyok.
d. Bola yang ditendang akan bergerak sesuai arah tendangan.
 Motor yang sedang melaju dengan kencang akan berhenti apabila di rem, hal tersebut membuktikan bahwa gaya dapat ...
a. Membuat benda bergerak menjadi diam.
 Mengubah bentuk benda.
c. Mengubah arah gerak benda.
d. Membuat benda diam menjadi bergerak.
 Peristiwa yang menunjukkan bahwa gaya dapat memengaruhi perubahan bentuk benda adalah ...
 Menendang bola.
b. Membuat mainan dari plastisin.
c. Membuka dan menutup pintu.
d. Mendorong mobil yang mogok.
 Benda akan diam jika mendapat dorongan dari ...
a. Dua arah berlawanan
b. Dua arah yang sama.
c. Arah depan ke belakang.
 Arah atas bawah.
 Ban sepeda Udin bocor saat sedang di jalan menuju sekolah. Udin membawa sepedanya ke bengkel dengan di dorong. Dalam aktivitas tersebut gaya membuat ...
a. Sepeda bergerak semakin cepat karena di kayuh.
 Sepeda bergerak berbelok arah karena ban bocor.
c. Sepeda bergerak menjadi diam karena ban bocor.
d. Sepeda diam menjadi bergerak karena di dorong.
 Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Peristiwa yang sesuai dengan pernyataan tersebut adalah ...
a. Lani melepaskan anak panah ke titik target di depan.
 Siti membuat mainan dari tanah liat.
c. Beni memblokir sepeda menuju rumah Bayu.
d. Pak Ujang memahat kayu menjadi ukiran ikan.

Laporan hubungan antara gaya dan gerak yang dapat dibuat dari peristiwa saat mengerem bus adalah ...

- a. Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat bus bergerak kemudian diberikan gaya pengereman maka bus tersebut akan berubah bentuk.
 Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Saat bus diam (mogok) gaya yang bekerja pada bus tidak ada. Kemudian saat ada orang mendorong dari belakang maka bus akan bergerak (berpindah posisi) ke arah depan.
c. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam. Saat bus bergerak, artinya ada gaya yang bekerja padanya. Kemudian saat bus diberikan gaya pengereman, maka bus menjadi berkurang kecepatannya hingga berhenti.
d. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Saat bus diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah arah.
 Tokoh yang tidak disenangi pembaca karena perannya tidak sesuai dengan yang didambakan pembaca adalah ...
a. Tokoh antagonis
b. Tokoh protagonis
c. Tokoh utama
d. Tokoh pendamping
 Tokoh protagonis merupakan tokoh yang berwatak ...
a. Tidak menentu
b. Kadang-kadang baik
c. Baik
d. Jahat

Bacalah cerita di bawah ini untuk mengisi soal nomor 17 & 18!

Danau Toba

Pada suatu hari, ada seorang pemuda bernama Toba sedang memancing ikan. Umpang yang sudah lama dia lempar akhirnya dimakan seekor ikan. Betapa terkejutnya dia ketika melihat seekor ikan mas bersisik emas yang telah dia dapat.

Akhirnya Toba yang merasa bahagia pulang ke rumah, tetapi sayangnya semua kayu bakar di rumahnya sudah habis. Dia menyimpan ikan itu di dalam wadah besar dan mencari kayu bakar.

Toba pulang dengan membawa kayu bakar, sayangnya ikan itu menghilang, dia hanya menemukan wadah yang berisi koin emas. Ketika dia masuk ke dalam kamarnya ada seorang wanita cantik yang sedang menyisir rambutnya.

Wanita itu akhirnya menjadi istrinya, tetapi dengan satu syarat, yaitu tidak boleh mengungkit asal usul dia yang merupakan penjelmaan dari ikan.

Mereka dikaruniai anak laki-laki bernama Samsir. Setiap hari Toba bekerja banting tulang untuk mereka berdua, namun Samsir malah menjadi anak yang nakal dan pemalas.

Suatu ketika Samsir diminta untuk mengantarkan makanan untuk ayahnya, bukannya langsung pergi ke ladang, dia malah main bersama teman-teman lainnya. Bahkan karena merasa lapar dia memakan makanan itu.

Toba yang sangat lapar menunggu tidak kunjung datang makan siang yang dia harapkan. Samsir pun tiba, tetapi Toba sangat marah karena anaknya telah menghabiskan semua makanan untuknya.

Toba yang marah memukul Samsir mengucapkan kalimat 'dasar anak ikan, kepada'. Kemudian dia mengadukan itu kepada ibunya, dan ibunya memerintahkan Samsir untuk naik ke atas bukit, karena Toba sudah melanggar janji untuk tidak mengungkin masa lalu ibunya.

Air bah yang sangat deras membanjiri daerah itu, ibunya melompat ke dalamnya dan menjadi ikan kembali. Ayahnya yang tidak sempat menyelamatkan diri pun ikut tenggelam. Samsir berubah menjadi pulau yang diberinama pulau samsir di kelilingi danau yang diberinama Danau Toba.

17. Dalam cerita Danau Toba, Toba sangat marah kepada Samsir karena . . .

- a. Samsir anak yang nakal.
- b. Samsir menghabiskan jatah makanan untuknya.
- c. Samsir adalah anak ikan.
- d. Samsir tidak mengantarkan makanan kepadanya.

18. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Danau Toba" adalah . . .

- a. Kita tidak boleh menya-nyikan kepercayaan orang lain serta mengingkari janji yang telah kita buat.
- b. Sebagai seorang anak, kita tidak boleh durhaka kepada kedua orang tua kita terutama ibu.
- c. Janganlah melalaikan tugas yang telah diamanahkan kepada kita, karena orang lain merasa bahwa kita mampu untuk menjalankan tugas tersebut.
- d. Kita harus mentaati atau menepati semua janji yang sudah kita janjikan kepada seseorang dan tidak boleh berbuat curang.

Bacalah cerita "Angsa dan Telur Emas" di bawah ini untuk mengisi soal nomor 19 dan 20!

Angsa dan Telur Emas

Alkisah, ada seorang petani sederhana memiliki seekor angsa. Angsa yang dimiliki petani bukan seekor angsa biasa, melainkan angsa yang cantik dan istimewa. Keistimewanya adalah angsa milik petani menghasilkan telur emas.

Petani senang memiliki angsa istimewa itu. Setiap pagi petani bisa mengambil telur emas di kandang. Petani membawa telur emas dari angsa miliknya ke pasar. Petani menjual telur emas dengan harga tinggi. Dalam waktu singkat petani berubah menjadi kaya.

Kekayaan ternyata tidak membuat petani lebih bersyukur dan tetap rendah hati. Sebaliknya, kekayaan membuat petani serakah. Petani menginginkan angsa bisa menghasilkan telur emas lebih banyak lagi dalam waktu singkat. Petani tidak sabar dan ingin cepat menjadi orang kaya raya. Ketidaksabaran petani terhadap angsa miliknya muncul karena angsa hanya memberikan sebuah telur setiap hari. Petani merasa dia tidak akan cepat menjadi kaya dengan cara begitu.

Setiap hari sepulang dari pasar, petani menghitung uangnya. Suatu hari, setelah menghitung uangnya, sebuah gagasan muncul di kepala petani. Petani berpikir bahwa ia akan mendapatkan semua telur emas dalam diri angsa sekaligus dengan cara memotong angsa. Gagasan petani pun dilaksanakan. Betapa kaget dan sedihnya petani ketika tidak menemukan satu telur pun dalam perut angsa. Angsa istimewanya terlanjur mati dipotong. Hanya penyesalan yang bisa petani rasakan saat ini. Keinginan petani menjadi kaya raya semakin jauh dari angan-angannya.

19. Pada cerita "Angsa dan Telur Emas" peranan tokoh Petani adalah . . .

- a. Petani berperan sebagai tokoh utama karena memiliki sifat baik hati, dan suka menolong.
- b. Petani berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat sombong.
- c. Petani berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat licik.
- d. Petani berperan sebagai tokoh utama yang memiliki sikap tamak dan tidak pernah merasa cukup.

20. Hikmah dari cerita "Angsa dan Telur Emas" yang dapat kita ambil adalah . . .

- a. Kita tidak boleh cepat merasa puas atas nikmat yang kita dapat.
- b. Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.
- c. Sebaiknya kita tidak hidup boros.
- d. Kita harus rajin menabung.

Bacalah cerita "Keong Mas" di bawah ini untuk mengisi soal nomor 21-23!

Keong Mas

Pangeran Inu Kertapati ingin mempersunting anak raja Kertamarta, yaitu Putri Candra Kirana. Namun, saudara Putri yang bernama Dewi Galuh merasa iri dan menyingkirkan Putri dari istana melalui bantuan penyihir. Putri dikutuk dan diubah menjadi keong mas. Keong mas tersebut diselamatkan oleh seorang Nenek. Pangeran Inu Kertapati yang mencintai Putri Candra Kirana terus mencarinya hingga akhirnya mereka dipertemukan, dan kutukan yang diberikan oleh penyihir pun hilang. Putri Candra Kirana kembali ke istana dan melaporkan perbuatan Dewi Galuh. Dewi Galuh dihukum oleh raja Kertamarta. Putri Candra Kirana pun menikah dengan pangeran Inu Kertapati dan hidup bahagia.

21. Dalam cerita Keong Mas, Dewi Galuh berperan sebagai tokoh antagonis karena . . .

- a. Dewi Galuh memiliki sifat kejam.
- b. Dewi Galuh memiliki sifat iri hati dan jahat.
- c. Dewi Galuh memiliki sifat suka menolong.
- d. Dewi Galuh memiliki sifat setia dan pantang menyerah.

22. Dalam cerita Keong Mas, tokoh Pangeran Inu Kertapati memiliki sifat . . .

- a. Baik hati dan suka menolong
- b. Iri hati dan jahat
- c. Kejam dan bijaksana
- d. Setia dan pantang menyerah

23. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Keong Mas" adalah . . .

- a. Kita harus pandai, cerdik dan kreatif dalam menghadapi suatu masalah, dan jangan pernah merasa kuat dengan badan atau otot yang besar lalu bisa menindas yang lemah.
- b. Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.
- c. Berbuat baiklah kepada semua orang, karena kebaikan akan membawamu pada keindahan sedangkan kejahatan akan membawamu pada kesengsaraan.
- d. Kita harus rajin menabung.

24. Tokoh Bawang Merah dan Bawang Putih dalam cerita "Bawang Merah dan Bawang Putih" mempunyai perbedaan watak yang sangat berbeda dan bertolak belakang yaitu . . .

- a. Bawang Merah adalah seorang gadis yang malas, rendah hati, dan suka kemewahan. Sedangkan Bawang Putih adalah gadis sederhana yang rajin, suka berbohong, dan rendah hati.
- b. Bawang Merah adalah gadis sederhana yang rendah hati, tekun, rajin, jujur, dan baik hati. Sedangkan Bawang Putih adalah seorang gadis yang malas, sombong, suka bermewah-mewah, tamak, dan pendengki.
- c. Bawang Merah adalah seorang gadis yang malas, sombong, suka bermewah-mewah, tamak, dan pendengki. Sedangkan Bawang Putih adalah gadis sederhana yang rendah hati, tekun, rajin, jujur, dan baik hati.
- d. Bawang Putih adalah seorang gadis yang malas, rendah hati, dan suka kemewahan. Sedangkan Bawang Merah adalah gadis sederhana yang rajin, suka berbohong, dan rendah hati.

25. Tokoh Gajah dan Semut dalam cerita "Gajah dan Semut" mempunyai perbedaan watak yaitu . . .

- a. Gajah memiliki watak yang angkuh dan suka menakut-nakuti hewan/nakal. Sedangkan Semut memiliki watak rendah hati, percaya diri dan pemberani.
- b. Semut memiliki watak yang angkuh dan suka menakut-nakuti hewan/nakal. Sedangkan Gajah memiliki watak rendah hati, percaya diri dan pemberani.
- c. Semut memiliki watak cerdik, sombong, dan pemberani. Sedangkan Gajah memiliki watak nakal, percaya diri, dan angkuh.
- d. Gajah memiliki watak rajin bekerja, suka menolong, dan nakal. Sedangkan Semut memiliki watak licik, percaya diri, dan sombong.

26. Tokoh Kancil dan Buaya dalam cerita "Si Kancil dan Buaya" mempunyai perbedaan watak yaitu . . .

- a. Kancil memiliki watak yang angkuh dan nakal. Sedangkan Kancil memiliki watak percaya diri dan pemberani.
- b. Kancil memiliki watak yang jeli dan cerdik. Sedangkan Buaya memiliki watak yang rakus, serakah, dan kurang cerdik.

- c. Buaya memiliki watak yang angkuh dan nakal. Sedangkan Kancil memiliki watak rendah hati dan pemberani.
- d. Buaya memiliki watak yang jeli dan cerdik. Sedangkan Kancil memiliki watak yang rakus, serakah, dan kurang cerdik.

Bacalah teks berikut dengan saksama! (Pertanyaan No. 27-29)

Si Kura-kura

Ada seekor kura-kura yang sombong dan merasa dirinya lebih pantas terbang dibandingkan berenang di perairan. Ia jengkel karena memiliki tempurung keras yang membuat tubuhnya terasa berat. Ia pun kesal melihat kawan-kawannya sudah berpuas diri dengan berenang. Saat melihat burung yang bebas terbang di langit, kejangkelannya kian bertambah.

Suatu hari, kura-kura ini memaksa seekor angsa untuk membantunya terbang. Si angsa setuju. Ia mengusulkan agar si kura-kura berpegangan pada sebatang kayu yang akan diangkatnya. Karena tangan kura-kura agak lemah, ia menggunakan mulutnya yang lebih kuat. Ia pun akhirnya bisa terbang dan merasa bangga. Melihat teman-temannya yang tengah berenang, ia ingin menyombongkan diri. Ia lupa bahwa mulutnya harus terus dipakai untuk menggigit kayu. Ia pun terjatuh dengan keras. Beruntung, ia selamat berkat tempurung yang pernah dibencinya.

27. Sikap yang patut kita teladani dari cerita "Si Kura-kura" adalah . . .
- a. Mengabaikan teman Menyayangi teman
- b. Membantu teman d. Menyelamatkan teman
28. Sikap yang patut kita hindari dari cerita "Si Kura-kura" adalah . . .
- Suka mencuri barang c. Terbang terlalu tinggi
- b. Tidak boleh bermimpi terlalu tinggi d. Suka memaksa dan sombong
29. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Si Kura-kura" adalah . . .
- Kita tidak boleh sombong dan tinggi hati dengan apa yang kita miliki, karena akan selalu ada orang yang lebih mahir dan hebat dari diri kita.
- b. Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.

- c. Berbuat baiklah kepada semua orang, karena kebaikan akan membawamu pada keindahan sedangkan kejahatan akan membawamu pada kesengsaraan.
- d. Sebagai seorang anak, kita tidak boleh durhaka kepada kedua orang tua kita terutama ibu.

30. Perhatikan kedua cerita di bawah ini!

Cerita 1:

Para binatang di sebuah peternakan meributkan siapa yang menjadi pemimpin mereka. Akulah yang pantas menjadi pemimpin. Aku binatang paling besar dan paling kuat di peternakan ini, kata Kerbau.

Cerita 2:

Rama Harimau memiliki seorang putra namanya si Loreng. Tidak seperti Rama, Harimau yang terkenal sangat bijaksana dan juga dikagumi hewan-hewan di hutan, si Loreng selain sangat jahil, dia juga sombong. Sering si Loreng menindas binatang yang ada di hutan.

Berdasarkan kedua cerita tersebut, laporan hasil membandingkan kedua cerita tersebut adalah . . .

- Cerita 1 dan 2 sama-sama memiliki satu tokoh. Pada cerita 1 tokoh yang diceritakan Kerbau memiliki watak antagonis, sedangkan pada cerita 2 tokoh yang diceritakan Rama Harimau memiliki watak protagonis.
- b. Cerita 1 dan 2 sama-sama memiliki dua tokoh. Pada cerita 1 tokoh yang diceritakan Kerbau dan Sapi yang berwatak antagonis, sedangkan pada cerita 2 tokoh yang diceritakan Rama Harimau dan Loreng yang berwatak protagonis.
- c. Cerita 1 memiliki dua tokoh yaitu Kerbau yang memiliki sifat sombong dan Sapi yang memiliki sifat rendah hati. Sedangkan cerita 2 hanya memiliki satu tokoh yaitu Rama Harimau yang memiliki sifat bijaksana.
- d. Cerita 1 hanya memiliki satu tokoh yaitu Kerbau yang memiliki sifat sombong. Sedangkan cerita 2 memiliki dua tokoh yaitu Rama Harimau yang memiliki sifat bijaksana dan Loreng yang memiliki jahil dan sombong.

LAMPIRAN 22

HASIL PRETEST KELAS KONTROL

PRETEST		Nilai
Nama Siswa	: M. Zidannofanra Bisma	23,3
Nomor Absen	: 15	
Kelas	: 4B	
Tema / Subtema / PB	: 8 / 3 / 1	
Hari / Tanggal	: Selasa - 31 - 5 - 2022	

Petunjuk Mengerjakan Soal:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal.
2. Isi identitas pada kolom yang telah disediakan.
3. Kerjakan soal yang mudah terlebih dahulu.
4. Periksa kembali jawaban sebelum diakhiri (finish).

B = 7
S = 23

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

- ~~1.~~ Perhatikan gambar berikut!



Beni dan teman-temannya sedang bermain trampolin. mereka sangat senang bisa melompat-lompat di atas trampolin. Gaya yang bekerja pada trampolin yang dapat membuat orang yang melompat diatasnya akan melambung tinggi adalah . . .

- | | |
|---|-----------------|
| a. Gaya pegas | c. Gaya otot |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Gaya gerak | d. Gaya listrik |
2. Perhatikan gambar berikut!



Lani dan Dayu sedang membawa buku-buku menuju perpustakaan. Gaya yang bekerja pada peristiwa di atas yang dapat membuat Lani dan Dayu mengangkat buku-buku tersebut adalah ...

- a. Gaya listrik
 Gaya otot
 c. Gaya gerak
 d. Gaya pegas

3. Perhatikan gambar berikut!



Doni sedang mengambil buah apel di kebun, namun ia tidak memetikinya dari pohon melainkan mengambil buah yang sudah terjatuh. Gaya yang menyebabkan buah apel tersebut jatuh dari pohonnya adalah ...

- a. Gaya otot
 b. Gaya gerak
 c. Gaya pegas
 Gaya gravitasi

4. Saat kita melakukan gerakan menarik atau mendorong, maka ada gaya yang kita berikan pada benda tersebut dan karena itulah suatu benda bisa bergerak. Berikut ini contoh gaya berupa tarikan adalah ...

- a. Membuka laci lemari.
 Mendorong mobil mogok.
 c. Memukul bola kasti.
 d. Melompat bola ke ring basket.

5. Perhatikan gambar berikut ini!



Lani sedang mengayuh sepeda dengan kecepatan cukup tinggi tanpa melakukan pengereman. Aktivitas yang dilakukan Lani tersebut menunjukkan bahwa gaya ...

- a. Dapat diperlambat
 b. Dapat dipercepat
 c. Dari bergerak menjadi diam
 Dari diam menjadi bergerak

12. Edo senang sekali melakukan percobaan membuat bintang dan bentuk lainnya menggunakan karet gelang. Hasil percobaan yang dilakukan Edo menunjukkan bahwa ...

- a. Gaya magnet pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 b. Gaya pegas pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 c. Gaya otot pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 Gaya tarik pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.

13. Amatilah gambar di bawah ini!



Laporan hubungan antara gaya dan gerak yang dapat dibuat dari peristiwa mendorong mobil yang mogok adalah ...

- a. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi lambat atau berhenti. Saat mobil bergerak, artinya ada gaya yang bekerja padanya. Kemudian saat mobil diberikan gaya pengereman, maka mobil menjadi berkurang kecepatannya hingga berhenti.
 Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Saat mobil diam (mogok) gaya yang bekerja pada mobil tidak ada. Kemudian saat ada orang mendorong dari belakang maka mobil akan bergerak (berpindah posisi) ke arah depan.
 c. Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat mobil diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah bentuk.
 d. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Saat mobil diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah arah.

14. Amatilah gambar di bawah ini!



6. Salah satu contoh peristiwa yang menunjukkan gerakan benda akibat gaya, kecuali ...

- a. Sepeda motor yang direm akan berhenti.
 b. Meja yang didorong akan bergerak.
 c. Kaleng minuman yang dipukul akan penyok.
 Bola yang ditendang akan bergerak sesuai arah tendangan.

7. Motor yang sedang melaju dengan kencang akan berhenti apabila di rem, hal tersebut membuktikan bahwa gaya dapat ...

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

8. Peristiwa yang menunjukkan bahwa gaya dapat memengaruhi perubahan bentuk benda adalah ...

- a. Menendang bola.
 b. Membuat mainan dari plastisin.
 c. Membuka dan menutup pintu.
 Mendorong mobil yang mogok.

9. Benda akan diam jika mendapat dorongan dari ...

- Dua arah berlawanan.
 b. Dua arah yang sama.
 c. Arah depan ke belakang.
 d. Arah atas bawah.

10. Ban sepeda Udin bocor saat sedang di jalan menuju sekolah. Udin membawa sepedanya ke bengkel dengan di dorong. Dalam aktivitas tersebut gaya membuat ...

- a. Sepeda bergerak semakin cepat karena di kayuh.
 b. Sepeda bergerak berbelok arah karena ban bocor.
 c. Sepeda bergerak menjadi diam karena ban bocor.
 Sepeda diam menjadi bergerak karena di dorong.

11. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Peristiwa yang sesuai dengan pernyataan tersebut adalah ...

- a. Lani melepaskan anak panah ke titik target di depan.
 b. Siti membuat mainan dari tanah liat.
 Beni membelokkan sepeda menuju rumah Bayu.
 d. Pak Ujang memahat kayu menjadi ukiran ikan.

Laporan hubungan antara gaya dan gerak yang dapat dibuat dari peristiwa saat mengerem bus adalah ...

- a. Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat bus bergerak kemudian diberikan gaya pengereman maka bus tersebut akan berubah bentuk.
 b. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Saat bus diam (mogok) gaya yang bekerja pada bus tidak ada. Kemudian saat ada orang mendorong dari belakang maka bus akan bergerak (berpindah posisi) ke arah depan.

Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam. Saat bus bergerak, artinya ada gaya yang bekerja padanya. Kemudian saat bus diberikan gaya pengereman, maka bus menjadi berkurang kecepatannya hingga berhenti.

d. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Saat bus diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah arah.

15. Tokoh yang tidak disenangi pembaca karena perannya tidak sesuai dengan yang didambakan pembaca adalah ...

- a. Tokoh antagonis
 Tokoh protagonis
 c. Tokoh utama
 d. Tokoh pendamping

16. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang berwatak ...

- a. Tidak menentu
 b. Kadang-kadang baik
 c. Baik
 Jahat

Bacalah cerita di bawah ini untuk mengisi soal nomor 17 & 18!

Danau Toba

Pada suatu hari, ada seorang pemuda bernama Toba sedang memancing ikan. Umpan yang sudah lama dia lempar akhirnya dimakan seekor ikan. Betapa terkejutnya dia ketika melihat seekor ikan mas berisik emas yang telah dia dapat.

Akhirnya Toba yang merasa bahagia pulang ke rumah, tetapi sayangnya semua kayu bakar di rumahnya sudah habis. Dia menyimpan ikan itu di dalam wadah besar dan mencari kayu bakar.

Toba pulang dengan membawa kayu bakar, sayangnya ikan itu menghilang, dia hanya menemukan wadah yang berisi koin emas. Ketika dia masuk ke dalam kamarnya ada seorang wanita cantik yang sedang menyisir rambutnya.

Wanita itu akhirnya menjadi istrinya, tetapi dengan satu syarat, yaitu tidak boleh mengungkit asal usul dia yang merupakan penjelmaan dari ikan.

Mereka dikaruniai anak laki-laki bernama Samsir. Setiap hari Toba bekerja banting tulang untuk mereka berdua, namun Samsir malah menjadi anak yang nakal dan pemalas.

Suatu ketika Samsir diminta untuk mengantarkan makanan untuk ayahnya, bukannya langsung pergi ke ladang, dia malah main bersama teman-teman lainnya. Bahkan karena merasa lapar dia memakan makanan itu.

Toba yang sangat lapar menunggu tidak kunjung datang makan siang yang dia harapkan. Samsir pun tiba, tetapi Toba sangat marah karena anaknya telah menghabiskan semua makanan untuknya.

Toba yang marah memukul Samsir mengucapkan kalimat 'dasar anak ikan, kepadaanya. Kemudian dia mengadukan itu kepada ibunya, dan ibunya memerintahkan Samsir untuk naik ke atas bukit, karena Toba sudah melanggar janji untuk tidak mengungkin masa lalu ibunya.

Air bah yang sangat deras membanjiri daerah itu, ibunya melompat ke dalamnya dan menjadi ikan kembali. Ayahnya yang tidak sempat menyelamatkan diri pun ikut tenggelam. Samsir berubah menjadi pulau yang diberinama pulau samsir di kelilingi danau yang diberinama Danau Toba.

17. Dalam cerita Danau Toba, Toba sangat marah kepada Samsir karena . . .

- a. Samsir anak yang nakal.
- b. Samsir menghabiskan jatah makanan untuknya.
- c. Samsir adalah anak ikan.
- d. Samsir tidak mengantarkan makanan kepadaanya.

18. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Danau Toba" adalah . . .

- a. Kita tidak boleh menya-nyaiakan kepercayaan orang lain serta mengingkari janji yang telah kita buat.
- b. Sebagai seorang anak, kita tidak boleh durhaka kepada kedua orang tua kita terutama ibu.
- c. Janganlah melaikan tugas yang telah diamanahkan kepada kita, karena orang lain merasa bahwa kita mampu untuk menjalankan tugas tersebut.
- d. Kita harus mentaati atau menepati semua janji yang sudah kita janjikan kepada seseorang dan tidak boleh berbuat curang.

Bacalah cerita "Angsa dan Telur Mas" di bawah ini untuk mengisi soal nomor 19 dan 20!

Angsa dan Telur Emas

Alkisah, ada seorang petani sederhana memiliki seekor angsa. Angsa yang dimiliki petani bukan sekadar angsa biasa, melainkan angsa yang cantik dan istimewa. Keistimewanya adalah angsa milik petani menghasilkan telur emas.

Petani senang memiliki angsa istimewa itu. Setiap pagi petani bisa mengambil telur emas di kandang. Petani membawa telur emas dari angsa miliknya ke pasar. Petani menjual telur emas dengan harga tinggi. Dalam waktu singkat petani berubah menjadi kaya.

Kekayaan ternyata tidak membuat petani lebih bersyukur dan tetap rendah hati. Sebaliknya, kekayaan membuat petani serakah. Petani menginginkan angsa bisa menghasilkan telur emas lebih banyak lagi dalam waktu singkat. Petani tidak sabar dan ingin cepat menjadi orang kaya raya. Ketidaksabaran petani terhadap angsa miliknya muncul karena angsa hanya memberikan sebuah telur setiap hari. Petani merasa dia tidak akan cepat menjadi kaya dengan cara begitu.

Setiap hari sepulang dari pasar, petani menghitung uangnya. Suatu hari, setelah menghitung uangnya, sebuah gagasan muncul di kepala petani. Petani berpikir bahwa ia akan mendapatkan semua telur emas dalam diri angsa sekaligus dengan cara memotong angsa. Gagasan petani pun dilaksanakan. Betapa kaget dan sedihnya petani ketika tidak menemukan satu telur pun dalam perut angsa. Angsa istimewanya terlanjur mati dipotong. Hanya penyesalan yang bisa petani rasakan saat ini. Keinginan petani menjadi kaya raya semakin jauh dari angan-angannya.

19. Pada cerita "Angsa dan Telur Emas" peranan tokoh Petani adalah . . .

- a. Petani berperan sebagai tokoh utama karena memiliki sifat baik hati, dan suka menolong.
- b. Petani berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat sombong.
- c. Petani berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat licik.
- d. Petani berperan sebagai tokoh utama yang memiliki sikap tamak dan tidak pernah merasa cukup.

20. Hikmah dari cerita "Angsa dan Telur Emas" yang dapat kita ambil adalah . . .

- a. Kita tidak boleh cepat merasa puas atas nikmat yang kita dapat.
- b. Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.
- c. Sebaiknya kita tidak hidup boros.
- d. Kita harus rajin menabung.

Bacalah cerita "Keong Mas" di bawah ini untuk mengisi soal nomor 21-23!

Keong Mas

Pangeran Inu Kertapati ingin mempersunting anak raja Kertamarta, yaitu Putri Candra Kirana. Namun, saudara Putri yang bernama Dewi Galuh merasa iri dan menyingkirkan Putri dari istana melalui bantuan penyihir. Putri dikutuk dan diubah menjadi keong mas. Keong mas tersebut diselamatkan oleh seorang Nenek. Pangeran Inu Kertapati yang mencintai Putri Candra Kirana terus mencarinya hingga akhirnya mereka dipertemukan, dan kutukan yang diberikan oleh penyihir pun hilang. Putri Candra Kirana kembali ke istana dan melaporkan perbuatan Dewi Galuh. Dewi Galuh dihukum oleh raja Kertamarta. Putri Candra Kirana pun menikah dengan pangeran Inu Kertapati dan hidup bahagia.

21. Dalam cerita Keong Mas, Dewi Galuh berperan sebagai tokoh antagonis karena . . .

- a. Dewi Galuh memiliki sifat kejam.
- b. Dewi Galuh memiliki sifat iri hati dan jahat.
- c. Dewi Galuh memiliki sifat suka menolong.
- d. Dewi Galuh memiliki sifat setia dan pantang menyerah.

22. Dalam cerita Keong Mas, tokoh Pangeran Inu Kertapati memiliki sifat . . .

- a. Baik hati dan suka menolong
- b. Iri hati dan jahat
- c. Kejam dan bijaksana
- d. Setia dan pantang menyerah

23. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Keong Mas" adalah . . .

- a. Kita harus pandai, cerdik dan kreatif dalam menghadapi suatu masalah, dan jangan pernah merasa kuat dengan badan atau otot yang besar lalu bisa menindas yang lemah.
- b. Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.
- c. Berbuat baiklah kepada semua orang, karena kebaikan akan membawamu pada keindahan sedangkan kejahatan akan membawamu pada kesengsaraan.
- d. Kita harus rajin menabung.

24. Tokoh Bawang Merah dan Bawang Putih dalam cerita "Bawang Merah dan Bawang Putih" mempunyai perbedaan watak yang sangat berbeda dan bertolak belakang yaitu . . .

- a. Bawang Merah adalah seorang gadis yang malas, rendah hati, dan suka kemewahan. Sedangkan Bawang Putih adalah gadis sederhana yang rajin, suka berbohong, dan rendah hati.
- b. Bawang Merah adalah gadis sederhana yang rendah hati, tekun, rajin, jujur, dan baik hati. Sedangkan Bawang Putih adalah seorang gadis yang malas, sombong, suka bermewah-mewah, tamak, dan pendengki.
- c. Bawang Merah adalah seorang gadis yang malas, sombong, suka bermewah-mewah, tamak, dan pendengki. Sedangkan Bawang Putih adalah gadis sederhana yang rendah hati, tekun, rajin, jujur, dan baik hati.
- d. Bawang Putih adalah seorang gadis yang malas, rendah hati, dan suka kemewahan. Sedangkan Bawang Merah adalah gadis sederhana yang rajin, suka berbohong, dan rendah hati.

25. Tokoh Gajah dan Semut dalam cerita "Gajah dan Semut" mempunyai perbedaan watak yaitu . . .

- a. Gajah memiliki watak yang angkuh dan suka menakut-nakuti hewan/nakal. Sedangkan Semut memiliki watak rendah hati, percaya diri dan pemberani.
- b. Semut memiliki watak yang angkuh dan suka menakut-nakuti hewan/nakal. Sedangkan Gajah memiliki watak rendah hati, percaya diri dan pemberani.
- c. Semut memiliki watak cerdik, sombong, dan pemberani. Sedangkan Gajah memiliki watak nakal, percaya diri, dan angkuh.
- d. Gajah memiliki watak rajin bekerja, suka menolong, dan nakal. Sedangkan Semut memiliki watak licik, percaya diri, dan sombong.

26. Tokoh Kancil dan Buaya dalam cerita "Si Kancil dan Buaya" mempunyai perbedaan watak yaitu . . .

- a. Kancil memiliki watak yang angkuh dan nakal. Sedangkan Kancil memiliki watak percaya diri dan pemberani.
- b. Kancil memiliki watak yang jeli dan cerdik. Sedangkan Buaya memiliki watak yang rakus, serakah, dan kurang cerdik.

- c. Buaya memiliki watak yang angkuh dan nakal. Sedangkan Kancil memiliki watak rendah hati dan pemberani.
- d. Buaya memiliki watak yang jeli dan cerdik. Sedangkan Kancil memiliki watak yang rakus, serakah, dan kurang cordik.

Bacalah teks berikut dengan saksama! (Pertanyaan No. 27-29)

Si Kura-kura

Ada seekor kura-kura yang sombong dan merasa dirinya lebih pantas terbang dibandingkan berenang di perairan. Ia jengkel karena memiliki tempurung keras yang membuat tubuhnya terasa berat. Ia pun kesal melihat kawan-kawannya sudah berpuas diri dengan berenang. Saat melihat burung yang bebas terbang di langit, kejengkelannya kian bertambah.

Suatu hari, kura-kura ini memaksa seekor angsa untuk membantunya terbang. Si angsa setuju. Ia mengusulkan agar si kura-kura berpegangan pada sebatang kayu yang akan diangkatnya. Karena tangan kura-kura agak lemah, ia menggunakan mulutnya yang lebih kuat. Ia pun akhirnya bisa terbang dan merasa bangga. Melihat teman-temannya yang tengah berenang, ia ingin menyombongkan diri. Ia lupa bahwa mulutnya harus terus dipakai untuk menggigit kayu. Ia pun terjatuh dengan keras. Beruntung, ia selamat berkat tempurung yang pernah dibencinya.

27. Sikap yang patut kita teladani dari cerita "Si Kura-kura" adalah . . .
- | | |
|----------------------|--|
| a. Mengabaikan teman | <input checked="" type="checkbox"/> Menyayangi teman |
| b. Membantu teman | d. Menyelamatkan teman |
28. Sikap yang patut kita hindari dari cerita "Si Kura-kura" adalah . . .
- | | |
|---|-----------------------------|
| a. Suka mencuri barang | c. Terbang terlalu tinggi |
| <input checked="" type="checkbox"/> Tidak boleh bermimpi terlalu tinggi | d. Suka memaksa dan sombong |
29. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Si Kura-kura" adalah . . .
- a. Kita tidak boleh sombong dan tinggi hati dengan apa yang kita miliki, karena akan selalu ada orang yang lebih mahir dan hebat dari diri kita.
- Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.

- c. Berbuat baiklah kepada semua orang, karena kebaikan akan membawamu pada keindahan sedangkan kejahatan akan membawamu pada kesengsaraan.
- d. Sebagai seorang anak, kita tidak boleh durhaka kepada kedua orang tua kita terutama ibu.

30. Perhatikan kedua cerita di bawah ini!

Cerita 1:

Para binatang di sebuah peternakan meributkan siapa yang menjadi pemimpin mereka. Akulah yang pantas menjadi pemimpin. Aku binatang paling besar dan paling kuat di peternakan ini, kata Kerbau.

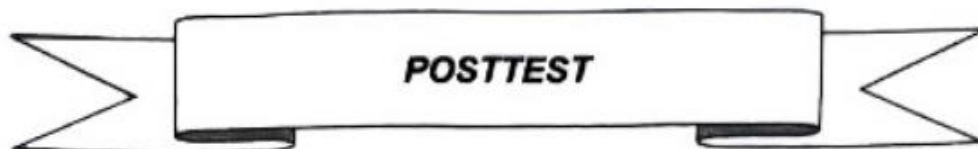
Cerita 2:

Rama Harimau memiliki seorang putra namanya si Loreng. Tidak seperti Rama, Harimau yang terkenal sangat bijaksana dan juga dikagumi hewan-hewan di hutan, si Loreng selain sangat jahil, dia juga sombong. Sering si Loreng menindas binatang yang ada di hutan.

Berdasarkan kedua cerita tersebut, laporan hasil membandingkan kedua cerita tersebut adalah . . .

- a. Cerita 1 dan 2 sama-sama memiliki satu tokoh. Pada cerita 1 tokoh yang diceritakan Kerbau memiliki watak antagonis, sedangkan pada cerita 2 tokoh yang diceritakan Rama Harimau memiliki watak protagonis.
- Cerita 1 dan 2 sama-sama memiliki dua tokoh. Pada cerita 1 tokoh yang diceritakan Kerbau dan Sapi yang berwatak antagonis, sedangkan pada cerita 2 tokoh yang diceritakan Rama Harimau dan Loreng yang berwatak protagonis.
- c. Cerita 1 memiliki dua tokoh yaitu Kerbau yang memiliki sifat sombong dan Sapi yang memiliki sifat rendah hati. Sedangkan cerita 2 hanya memiliki satu tokoh yaitu Rama Harimau yang memiliki sifat bijaksana.
- d. Cerita 1 hanya memiliki satu tokoh yaitu Kerbau yang memiliki sifat sombong. Sedangkan cerita 2 memiliki dua tokoh yaitu Rama Harimau yang memiliki sifat bijaksana dan Loreng yang memiliki jahil dan sombong.

LAMPIRAN 23

HASIL *POSTTEST* KELAS EKSPERIMEN

Nama Siswa	: Katherine Ayu	<table border="1"> <tr> <th>Nilai</th> </tr> <tr> <td>100</td> </tr> </table>	Nilai	100
Nilai				
100				
Nomor Absen	: 14			
Kelas	: 4 A			
Tema / Subtema / PB	: 8 / 3 / 1			
Hari / Tanggal	: Senin - 30 - 5 - 2022			

Petunjuk Mengerjakan Soal:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal.
2. Isi identitas pada kolom yang telah disediakan.
3. Kerjakan soal yang mudah terlebih dahulu.
4. Periksa kembali jawaban sebelum diakhiri (finish).

B = 30
S = 0

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar berikut!



Beni dan teman-temannya sedang bermain trampolin. mereka sangat senang bisa melompat-lompat di atas trampolin. Gaya yang bekerja pada trampolin yang dapat membuat orang yang melompat diatasnya akan melambung tinggi adalah . . .

- a. Gaya pegas
- b. Gaya gerak
- c. Gaya otot
- d. Gaya listrik

2. Perhatikan gambar berikut!



Lani dan Dayu sedang membawa buku-buku menuju perpustakaan. Gaya yang bekerja pada peristiwa di atas yang dapat membuat Lani dan Dayu mengangkat buku-buku tersebut adalah ...

- a. Gaya listrik
 Gaya otot
 c. Gaya gerak
 d. Gaya pegas

3. Perhatikan gambar berikut!



Doni sedang mengambil buah apel di kebun, namun ia tidak memetikinya dari pohon melainkan mengambil buah yang sudah terjatuh. Gaya yang menyebabkan buah apel tersebut jatuh dari pohonnya adalah ...

- a. Gaya otot
 b. Gaya gerak
 c. Gaya pegas
 Gaya gravitasi

4. Saat kita melakukan gerakan menarik atau mendorong, maka ada gaya yang kita berikan pada benda tersebut dan karena itulah suatu benda bisa bergerak. Berikut ini contoh gaya berupa tarikan adalah ...

- Membuka laci lemari.
 b. Mendorong mobil mogok.
 c. Memukul bola kasti.
 d. Melempar bola ke ring basket.

5. Perhatikan gambar berikut ini!



Lani sedang mengayuh sepeda dengan kecepatan cukup tinggi tanpa melakukan pengereman. Aktivitas yang dilakukan Lani tersebut menunjukkan bahwa gaya ...

- a. Dapat diperlambat
 Dapat dipercepat
 c. Dari bergerak menjadi diam
 d. Dari diam menjadi bergerak

12. Edo senang sekali melakukan percobaan membuat bintang dan bentuk lainnya menggunakan karet gelang. Hasil percobaan yang dilakukan Edo menunjukkan bahwa ...

- a. Gaya magnet pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 Gaya pegas pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 c. Gaya otot pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 d. Gaya tarik pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.

13. Amatilah gambar di bawah ini!



Laporan hubungan antara gaya dan gerak yang dapat dibuat dari peristiwa mendorong mobil yang mogok adalah ...

- a. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi lambat atau berhenti. Saat mobil bergerak, artinya ada gaya yang bekerja padanya. Kemudian saat mobil diberikan gaya pengereman, maka mobil menjadi berkurang kecepatannya hingga berhenti.
 Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Saat mobil diam (mogok) gaya yang bekerja pada mobil tidak ada. Kemudian saat ada orang mendorong dari belakang maka mobil akan bergerak (berpindah posisi) ke arah depan.
 c. Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat mobil diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah bentuk.
 d. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Saat mobil diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah arah.

14. Amatilah gambar di bawah ini!



6. Salah satu contoh peristiwa yang menunjukkan gerakan benda akibat gaya, kecuali ...

- a. Sepeda motor yang direm akan berhenti.
 b. Meja yang didorong akan bergerak.
 Kaleng minuman yang dipukul akan penyok.
 d. Bola yang ditendang akan bergerak sesuai arah tendangan.
7. Motor yang sedang melaju dengan kencang akan berhenti apabila di rem, hal tersebut membuktikan bahwa gaya dapat ...
- Membuat benda bergerak menjadi diam.
 b. Mengubah bentuk benda.
 c. Mengubah arah gerak benda.
 d. Membuat benda diam menjadi bergerak.
8. Peristiwa yang menunjukkan bahwa gaya dapat memengaruhi perubahan bentuk benda adalah ...
- a. Menendang bola.
 Membuat mainan dari plastisin.
 c. Membuka dan menutup pintu.
 d. Mendorong mobil yang mogok.
9. Benda akan diam jika mendapat dorongan dari ...
- a. Dua arah berlawanan.
 Dua arah yang sama.
 c. Arah depan ke belakang.
 d. Arah atas bawah.
10. Ban sepeda Udin bocor saat sedang di jalan menuju sekolah. Udin membawa sepedanya ke bengkel dengan di dorong. Dalam aktivitas tersebut gaya membuat ...
- a. Sepeda bergerak semakin cepat karena di kayuh.
 b. Sepeda bergerak berbelok arah karena ban bocor.
 c. Sepeda bergerak menjadi diam karena ban bocor.
 Sepeda diam menjadi bergerak karena di dorong.
11. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Peristiwa yang sesuai dengan pernyataan tersebut adalah ...
- a. Lani melepaskan anak panah ke titik target di depan.
 Beni membelokkan sepeda menuju rumah Bayu.
 c. Siti membuat mainan dari tanah liat.
 d. Pak Ujang memahat kayu menjadi ukiran ikan.

Laporan hubungan antara gaya dan gerak yang dapat dibuat dari peristiwa saat mengerem bus adalah ...

- a. Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat bus bergerak kemudian diberikan gaya pengereman maka bus tersebut akan berubah bentuk.
 b. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Saat bus diam (mogok) gaya yang bekerja pada bus tidak ada. Kemudian saat ada orang mendorong dari belakang maka bus akan bergerak (berpindah posisi) ke arah depan.
 Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam. Saat bus bergerak, artinya ada gaya yang bekerja padanya. Kemudian saat bus diberikan gaya pengereman, maka bus menjadi berkurang kecepatannya hingga berhenti.
 d. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Saat bus diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah arah.
15. Tokoh yang tidak disenangi pembaca karena perannya tidak sesuai dengan yang didambakan pembaca adalah ...
- Tokoh antagonis
 b. Tokoh protagonis
 c. Tokoh utama
 d. Tokoh pendamping
16. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang berwatak ...
- a. Tidak menentu
 b. Kadang-kadang baik
 Baik
 d. Jahat

Bacalah cerita di bawah ini untuk mengisi soal nomor 17 & 18!

Danau Toba

Pada suatu hari, ada seorang pemuda bernama Toba sedang memancing ikan. Umpan yang sudah lama dia lempar akhirnya dimakan seekor ikan. Betapa terkejutnya dia ketika melihat seekor ikan mas bersisik emas yang telah dia dapat.

Akhirnya Toba yang merasa bahagia pulang ke rumah, tetapi sayangnya semua kayu bakar di rumahnya sudah habis. Dia menyimpan ikan itu di dalam wadah besar dan mencari kayu bakar.

Toba pulang dengan membawa kayu bakar, sayangnya ikan itu menghilang, dia hanya menemukan wadah yang berisi koin emas. Ketika dia masuk ke dalam kamarnya ada seorang wanita cantik yang sedang menyisir rambutnya.

Wanita itu akhirnya menjadi istrinya, tetapi dengan satu syarat, yaitu tidak boleh mengungkit asal usul dia yang merupakan penjelmaan dari ikan.

Mereka dikaruniai anak laki-laki bernama Samsir. Setiap hari Toba bekerja banting tulang untuk mereka berdua, namun Samsir malah menjadi anak yang nakal dan pemalas.

Suatu ketika Samsir diminta untuk mengantarkan makanan untuk ayahnya, bukannya langsung pergi ke ladang, dia malah main bersama teman-teman lainnya. Bahkan karena merasa lapar dia memakan makanan itu.

Toba yang sangat lapar menunggu tidak kunjung datang makan siang yang dia harapkan. Samsir pun tiba, tetapi Toba sangat marah karena anaknya telah menghabiskan semua makanan untuknya.

Toba yang marah memukul Samsir mengucapkan kalimat 'dasar anak ikan, kepadaanya. Kemudian dia mengadukan itu kepada ibunya, dan ibunya memerintahkan Samsir untuk naik ke atas bukit, karena Toba sudah melanggar janji untuk tidak mengungkin masa lalu ibunya.

Air bah yang sangat deras membanjiri daerah itu, ibunya melompat ke dalamnya dan menjadi ikan kembali. Ayahnya yang tidak sempat menyelamatkan diri pun ikut tenggelam. Samsir berubah menjadi pulau yang diberinama pulau samsir di kelilingi danau yang diberinama Danau Toba.

17. Dalam cerita Danau Toba, Toba sangat marah kepada Samsir karena . . .

- a. Samsir anak yang nakal.
- b. Samsir menghabiskan jatah makanan untuknya.
- c. Samsir adalah anak ikan.
- d. Samsir tidak mengantarkan makanan kepadaanya.

18. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Danau Toba" adalah . . .

- a. Kita tidak boleh menyalahkan kepercayaan orang lain serta mengingkari janji yang telah kita buat.
- b. Sebagai seorang anak, kita tidak boleh durhaka kepada kedua orang tua kita terutama ibu.
- c. Janganlah melalaikan tugas yang telah diamanahkan kepada kita, karena orang lain merasa bahwa kita mampu untuk menjalankan tugas tersebut.
- d. Kita harus mentaati atau menepati semua janji yang sudah kita janjikan kepada seseorang dan tidak boleh berbuat curang.

Bacalah cerita "Angsa dan Telur Mas" di bawah ini untuk mengisi soal nomor 19 dan 20!

Angsa dan Telur Emas

Alkisah, ada seorang petani sederhana memiliki seekor angsa. Angsa yang dimiliki petani bukan sekedar angsa biasa, melainkan angsa yang cantik dan istimewa. Keistimewaanannya adalah angsa milik petani menghasilkan telur emas.

Petani senang memiliki angsa istimewa itu. Setiap pagi petani bisa mengambil telur emas di kandang. Petani membawa telur emas dari angsa miliknya ke pasar. Petani menjual telur emas dengan harga tinggi. Dalam waktu singkat petani berubah menjadi kaya.

Kekayaan ternyata tidak membuat petani lebih bersyukur dan tetap rendah hati. Sebaliknya, kekayaan membuat petani serakah. Petani menginginkan angsa bisa menghasilkan telur emas lebih banyak lagi dalam waktu singkat. Petani tidak sabar dan ingin cepat menjadi orang kaya raya. Ketidaksabaran petani terhadap angsa miliknya muncul karena angsa hanya memberikan sebuah telur setiap hari. Petani merasa dia tidak akan cepat menjadi kaya dengan cara begitu.

Setiap hari sepuluh dari pasar, petani menghitung uangnya. Suatu hari, setelah menghitung uangnya, sebuah gagasan muncul di kepala petani. Petani berpikir bahwa ia akan mendapatkan semua telur emas dalam diri angsa sekaligus dengan cara memotong angsa. Gagasan petani pun dilaksanakan. Betapa kaget dan sedihnya petani ketika tidak menemukan satu telur pun dalam perut angsa. Angsa istimewanya terlanjur mati dipotong. Hanya penyesalan yang bisa petani rasakan saat ini. Keinginan petani menjadi kaya raya semakin jauh dari angan-angannya.

19. Pada cerita "Angsa dan Telur Emas" peranan tokoh Petani adalah . . .

- a. Petani berperan sebagai tokoh utama karena memiliki sifat baik hati, dan suka menolong.
- b. Petani berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat sombong.
- c. Petani berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat licik.
- d. Petani berperan sebagai tokoh utama yang memiliki sikap tamak dan tidak pernah merasa cukup.

20. Hikmah dari cerita "Angsa dan Telur Emas" yang dapat kita ambil adalah . . .

- a. Kita tidak boleh cepat merasa puas atas nikmat yang kita dapat.
- b. Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.
- c. Sebaiknya kita tidak hidup boros.
- d. Kita harus rajin menabung.

Bacalah cerita "Keong Mas" di bawah ini untuk mengisi soal nomor 21-23!

Keong Mas

Pangeran Inu Kertapati ingin mempersunting anak raja Kertamarta, yaitu Putri Candra Kirana. Namun, saudara Putri yang bernama Dewi Galuh merasa iri dan menyingkirkan Putri dari istana melalui bantuan penyihir. Putri dikutuk dan diubah menjadi keong mas. Keong mas tersebut diselamatkan oleh seorang Nenek. Pangeran Inu Kertapati yang mencintai Putri Candra Kirana terus mencarinya hingga akhirnya mereka dipertemukan, dan kutukan yang diberikan oleh penyihir pun hilang. Putri Candra Kirana kembali ke istana dan melaporkan perbuatan Dewi Galuh. Dewi Galuh dihukum oleh raja Kertamarta. Putri Candra Kirana pun menikah dengan pangeran Inu Kertapati dan hidup bahagia.

21. Dalam cerita Keong Mas, Dewi Galuh berperan sebagai tokoh antagonis karena . . .

- a. Dewi Galuh memiliki sifat kejam.
- b. Dewi Galuh memiliki sifat iri hati dan jahat.
- c. Dewi Galuh memiliki sifat suka menolong.
- d. Dewi Galuh memiliki sifat setia dan pantang menyerah.

22. Dalam cerita Keong Mas, tokoh Pangeran Inu Kertapati memiliki sifat . . .

- a. Baik hati dan suka menolong
- b. Iri hati dan jahat
- c. Kejam dan bijaksana
- d. Setia dan pantang menyerah

23. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Keong Mas" adalah . . .

- a. Kita harus pandai, cerdik dan kreatif dalam menghadapi suatu masalah, dan jangan pernah merasa kuat dengan badan atau otot yang besar lalu bisa menindas yang lemah.
- b. Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.
- c. Berbuat baiklah kepada semua orang, karena kebaikan akan membawamu pada keindahan sedangkan kejahatan akan membawamu pada kesengsaraan.
- d. Kita harus rajin menabung.

24. Tokoh Bawang Merah dan Bawang Putih dalam cerita "Bawang Merah dan Bawang Putih" mempunyai perbedaan watak yang sangat berbeda dan bertolak belakang yaitu . . .

- a. Bawang Merah adalah seorang gadis yang malas, rendah hati, dan suka kemewahan. Sedangkan Bawang Putih adalah gadis sederhana yang rajin, suka berbohong, dan rendah hati.
- b. Bawang Merah adalah gadis sederhana yang rendah hati, tekun, rajin, jujur, dan baik hati. Sedangkan Bawang Putih adalah seorang gadis yang malas, sombong, suka bermewah-mewah, tamak, dan pendengki.
- c. Bawang Merah adalah seorang gadis yang malas, sombong, suka bermewah-mewah, tamak, dan pendengki. Sedangkan Bawang Putih adalah gadis sederhana yang rendah hati, tekun, rajin, jujur, dan baik hati.
- d. Bawang Putih adalah seorang gadis yang malas, rendah hati, dan suka kemewahan. Sedangkan Bawang Merah adalah gadis sederhana yang rajin, suka berbohong, dan rendah hati.

25. Tokoh Gajah dan Semut dalam cerita "Gajah dan Semut" mempunyai perbedaan watak yaitu . . .

- a. Gajah memiliki watak yang angkuh dan suka menak-nakuti hewan/nakal. Sedangkan Semut memiliki watak rendah hati, percaya diri dan pemberani.
- b. Semut memiliki watak yang angkuh dan suka menak-nakuti hewan/nakal. Sedangkan Gajah memiliki watak rendah hati, percaya diri dan pemberani.
- c. Semut memiliki watak cerdik, sombong, dan pemberani. Sedangkan Gajah memiliki watak nakal, percaya diri, dan angkuh.
- d. Gajah memiliki watak rajin bekerja, suka menolong, dan nakal. Sedangkan Semut memiliki watak licik, percaya diri, dan sombong.

26. Tokoh Kancil dan Buaya dalam cerita "Si Kancil dan Buaya" mempunyai perbedaan watak yaitu . . .

- a. Kancil memiliki watak yang angkuh dan nakal. Sedangkan Kancil memiliki watak percaya diri dan pemberani.
- b. Kancil memiliki watak yang jeli dan cerdik. Sedangkan Buaya memiliki watak yang rakus, serakah, dan kurang cerdik.

- c. Buaya memiliki watak yang angkuh dan nakal. Sedangkan Kancil memiliki watak rendah hati dan pemberani.
- d. Buaya memiliki watak yang jeli dan cerdik. Sedangkan Kancil memiliki watak yang rakus, serakah, dan kurang cerdik.

Bacalah teks berikut dengan saksama! (Pertanyaan No. 27-29)

Si Kura-kura

Ada seekor kura-kura yang sombong dan merasa dirinya lebih pantas terbang dibandingkan berenang di perairan. Ia jengkel karena memiliki tempurung keras yang membuat tubuhnya terasa berat. Ia pun kesal melihat kawan-kawannya sudah berpuas diri dengan berenang. Saat melihat burung yang bebas terbang di langit, kejangkelannya kian bertambah.

Suatu hari, kura-kura ini memaksa seekor angsa untuk membantunya terbang. Si angsa setuju. Ia mengusulkan agar si kura-kura berpegangan pada sebatang kayu yang akan diangkatnya. Karena tangan kura-kura agak lemah, ia menggunakan mulutnya yang lebih kuat. Ia pun akhirnya bisa terbang dan merasa bangga. Melihat teman-temannya yang tengah berenang, ia ingin menyombongkan diri. Ia lupa bahwa mulutnya harus terus dipakai untuk menggigit kayu. Ia pun terjatuh dengan keras. Beruntung, ia selamat berkat tempurung yang pernah dibencinya.

27. Sikap yang patut kita teladani dari cerita "Si Kura-kura" adalah ...
- | | |
|--|------------------------|
| a. Mengabaikan teman | c. Menyayangi teman |
| <input checked="" type="checkbox"/> Membantu teman | d. Menyelamatkan teman |
28. Sikap yang patut kita hindari dari cerita "Si Kura-kura" adalah ...
- | | |
|--|--|
| a. Suka mencuri barang | c. Terbang terlalu tinggi |
| b. Tidak boleh bermimpi terlalu tinggi | <input checked="" type="checkbox"/> Suka memaksa dan sombong |
29. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Si Kura-kura" adalah ...
- Kita tidak boleh sombong dan tinggi hati dengan apa yang kita miliki, karena akan selalu ada orang yang lebih mahir dan hebat dari diri kita.
 - b. Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.

- c. Buat baiklah kepada semua orang, karena kebaikan akan membawamu pada keindahan sedangkan kejahatan akan membawamu pada kesengsaraan.
- d. Sebagai seorang anak, kita tidak boleh durhaka kepada kedua orang tua kita terutama ibu.

30. Perhatikan kedua cerita di bawah ini!

Cerita 1:

Para binatang di sebuah peternakan meributkan siapa yang menjadi pemimpin mereka. Akulah yang pantas menjadi pemimpin. Aku binatang paling besar dan paling kuat di peternakan ini, kata Kerbau.

Cerita 2:

Rama Harimau memiliki seorang putra namanya si Loreng. Tidak seperti Rama, Harimau yang terkenal sangat bijaksana dan juga dikagumi hewan-hewan di hutan, si Loreng selain sangat jahil, dia juga sombong. Sering si Loreng menindas binatang yang ada di hutan.

Berdasarkan kedua cerita tersebut, laporan hasil membandingkan kedua cerita tersebut adalah ...

- a. Cerita 1 dan 2 sama-sama memiliki satu tokoh. Pada cerita 1 tokoh yang diceritakan Kerbau memiliki watak antagonis, sedangkan pada cerita 2 tokoh yang diceritakan Rama Harimau memiliki watak protagonis.
- b. Cerita 1 dan 2 sama-sama memiliki dua tokoh. Pada cerita 1 tokoh yang diceritakan Kerbau dan Sapi yang berwatak antagonis, sedangkan pada cerita 2 tokoh yang diceritakan Rama Harimau dan Loreng yang berwatak protagonis.
- c. Cerita 1 memiliki dua tokoh yaitu Kerbau yang memiliki sifat sombong dan Sapi yang memiliki sifat rendah hati. Sedangkan cerita 2 hanya memiliki satu tokoh yaitu Rama Harimau yang memiliki sifat bijaksana.
- Cerita 1 hanya memiliki satu tokoh yaitu Kerbau yang memiliki sifat sombong. Sedangkan cerita 2 memiliki dua tokoh yaitu Rama Harimau yang memiliki sifat bijaksana dan Loreng yang memiliki jahil dan sombong.

LAMPIRAN 24

HASIL POSTTEST KELAS KONTROL

POSTTEST		Nilai
Nama Siswa	: Fadilah mas.Yitah.. Sakhi..	90
Nomor Absen	: 30.....	
Kelas	: AB.....	
Tema / Subtema / PB	: 8 / 3 / 1	
Hari / Tanggal	: 31. mei. 2022.....	

Petunjuk Mengerjakan Soal:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal.
2. Isi identitas pada kolom yang telah disediakan.
3. Kerjakan soal yang mudah terlebih dahulu.
4. Periksa kembali jawaban sebelum diakhiri (finish).

B = 27
S = 3

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar berikut!



Beni dan teman-temannya sedang bermain trampolin. mereka sangat senang bisa melompat-lompat di atas trampolin. Gaya yang bekerja pada trampolin yang dapat membuat orang yang melompat diatasnya akan melambung tinggi adalah . . .

- a. Gaya pegas
- b. Gaya gerak
- c. Gaya otot
- d. Gaya listrik

2. Perhatikan gambar berikut!



Lani dan Dayu sedang membawa buku-buku menuju perpustakaan. Gaya yang bekerja pada peristiwa di atas yang dapat membuat Lani dan Dayu mengangkat buku-buku tersebut adalah ...

- a. Gaya listrik
 b. Gaya otot
 c. Gaya gerak
 d. Gaya pegas

3. Perhatikan gambar berikut!



Doni sedang mengambil buah apel di kebun, namun ia tidak memetikinya dari pohon melainkan mengambil buah yang sudah terjatuh. Gaya yang menyebabkan buah apel tersebut jatuh dari pohonnya adalah ...

- a. Gaya otot
 b. Gaya gerak
 c. Gaya pegas
 d. Gaya gravitasi

4. Saat kita melakukan gerakan menarik atau mendorong, maka ada gaya yang kita berikan pada benda tersebut dan karena itulah suatu benda bisa bergerak. Berikut ini contoh gaya berupa tarikan adalah ...

- a. Membuka laci lemari.
 b. Mendorong mobil mogok.
 c. Memukul bola kasti.
 d. Melempar bola ke ring basket.

5. Perhatikan gambar berikut ini!



Lani sedang mengayuh sepeda dengan kecepatan cukup tinggi tanpa melakukan pengereman. Aktivitas yang dilakukan Lani tersebut menunjukkan bahwa gaya ...

- a. Dapat diperlambat
 b. Dapat dipercepat
 c. Dari bergerak menjadi diam
 d. Dari diam menjadi bergerak

12. Edo senang sekali melakukan percobaan membuat bintang dan bentuk lainnya menggunakan karet gelang. Hasil percobaan yang dilakukan Edo menunjukkan bahwa ...

- a. Gaya magnet pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 b. Gaya pegas pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 c. Gaya otot pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.
 d. Gaya tarik pada karet gelang dapat mengubah bentuk benda.

13. Amatilah gambar di bawah ini!



Laporan hubungan antara gaya dan gerak yang dapat dibuat dari peristiwa mendorong mobil yang mogok adalah ...

- a. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi lambat atau berhenti. Saat mobil bergerak, artinya ada gaya yang bekerja padanya. Kemudian saat mobil diberikan gaya pengereman, maka mobil menjadi berkurang kecepatannya hingga berhenti.
 b. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Saat mobil diam (mogok) gaya yang bekerja pada mobil tidak ada. Kemudian saat ada orang mendorong dari belakang maka mobil akan bergerak (berpindah posisi) ke arah depan.
 c. Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat mobil diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah bentuk.
 d. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Saat mobil diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah arah.

14. Amatilah gambar di bawah ini!



6. Salah satu contoh peristiwa yang menunjukkan gerakan benda akibat gaya, kecuali ...

- a. Sepeda motor yang direm akan berhenti.
 b. Meja yang didorong akan bergerak.
 c. Kaleng minuman yang dipukul akan penyok.
 d. Bola yang ditendang akan bergerak sesuai arah tendangan.

7. Motor yang sedang melaju dengan kencang akan berhenti apabila di rem, hal tersebut membuktikan bahwa gaya dapat ...

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

8. Peristiwa yang menunjukkan bahwa gaya dapat memengaruhi perubahan bentuk benda adalah ...

- a. Menendang bola.
 b. Membuat mainan dari plastisin.
 c. Membuka dan menutup pintu.
 d. Mendorong mobil yang mogok.

9. Benda akan diam jika mendapat dorongan dari ...

- a. Dua arah berlawanan.
 b. Dua arah yang sama.
 c. Arah depan ke belakang.
 d. Arah atas bawah.

10. Ban sepeda Udin bocor saat sedang di jalan menuju sekolah. Udin membawa sepedanya ke bengkel dengan di dorong. Dalam aktivitas tersebut gaya membuat ...

- a. Sepeda bergerak semakin cepat karena di kayuh.
 b. Sepeda bergerak berbelok arah karena ban bocor.
 c. Sepeda bergerak menjadi diam karena ban bocor.
 d. Sepeda diam menjadi bergerak karena di dorong.

11. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Peristiwa yang sesuai dengan pernyataan tersebut adalah ...

- a. Lani melepaskan anak panah ke titik target di depan.
 b. Siti membuat mainan dari tanah liat.
 c. Beni membelokkan sepeda menuju rumah Bayu.
 d. Pak Ujang memahat kayu menjadi ukiran ikan.

Laporan hubungan antara gaya dan gerak yang dapat dibuat dari peristiwa saat mengemir bus adalah ...

- a. Gaya dapat mengubah bentuk benda. Saat bus bergerak kemudian diberikan gaya pengereman maka bus tersebut akan berubah bentuk.
 b. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Saat bus diam (mogok) gaya yang bekerja pada bus tidak ada. Kemudian saat ada orang mendorong dari belakang maka bus akan bergerak (berpindah posisi) ke arah depan.
 c. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam. Saat bus bergerak, artinya ada gaya yang bekerja padanya. Kemudian saat bus diberikan gaya pengereman, maka bus menjadi berkurang kecepatannya hingga berhenti.
 d. Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Saat bus diam (mogok) kemudian diberikan gaya dorong maka mobil tersebut akan berubah arah.

15. Tokoh yang tidak disenangi pembaca karena perannya tidak sesuai dengan yang didambakan pembaca adalah ...

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

16. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang berwatak ...

- a. Tidak menentu
 b. Kadang-kadang baik
 c. Baik
 d. Jahat

Bacalah cerita di bawah ini untuk mengisi soal nomor 17 & 18!

Danau Toba

Pada suatu hari, ada seorang pemuda bernama Toba sedang memancing ikan. Umpan yang sudah lama dia lempar akhirnya dimakan seekor ikan. Betapa terkejutnya dia ketika melihat seekor ikan mas bersisik emas yang telah dia dapat.

Akhirnya Toba yang merasa bahagia pulang ke rumah, tetapi sayangnya semua kayu bakar di rumahnya sudah habis. Dia menyimpan ikan itu di dalam wadah besar dan mencari kayu bakar.

Toba pulang dengan membawa kayu bakar, sayangnya ikan itu menghilang, dia hanya menemukan wadah yang berisi koin emas. Ketika dia masuk ke dalam kamarnya ada seorang wanita cantik yang sedang menyisir rambutnya.

Wanita itu akhirnya menjadi istrinya, tetapi dengan satu syarat, yaitu tidak boleh mengungkit asal usul dia yang merupakan penjelmaan dari ikan.

Mereka dikaruniai anak laki-laki bernama Samsir. Setiap hari Toba bekerja banting tulang untuk mereka berdua, namun Samsir malah menjadi anak yang nakal dan pemalas.

Suatu ketika Samsir diminta untuk mengantarkan makanan untuk ayahnya, bukannya langsung pergi ke ladang, dia malah main bersama teman-teman lainnya. Bahkan karena merasa lapar dia memakan makanan itu.

Toba yang sangat lapar menunggu tidak kunjung datang makan siang yang dia harapkan. Samsir pun tiba, tetapi Toba sangat marah karena anaknya telah menghabiskan semua makanan untuknya.

Toba yang marah memukul Samsir mengucapkan kalimat 'dasar anak ikan, kepadanya. Kemudian dia mengadukan itu kepada ibunya, dan ibunya memerintahkan Samsir untuk naik ke atas bukit, karena Toba sudah melanggar janji untuk tidak mengungkin masa lalu ibunya.

Air bah yang sangat deras membanjiri daerah itu, ibunya melompat ke dalamnya dan menjadi ikan kembali. Ayahnya yang tidak sempat menyelamatkan diri pun ikut tenggelam. Samsir berubah menjadi pulau yang diberinama Danau Toba samsir di keilingi danau yang diberinama Danau Toba.

17. Dalam cerita Danau Toba, Toba sangat marah kepada Samsir karena . . .

- a. Samsir anak yang nakal.
- b. Samsir menghabiskan jatah makanan untuknya.
- c. Samsir adalah anak ikan.
- d. Samsir tidak mengantarkan makanan kepadanya.

18. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Danau Toba" adalah . . .

- a. Kita tidak boleh menyalahkan kepercayaan orang lain serta mengingkari janji yang telah kita buat.
- b. Sebagai seorang anak, kita tidak boleh durhaka kepada kedua orang tua kita terutama ibu.
- c. Janglah melalaikan tugas yang telah diamanahkan kepada kita, karena orang lain merasa bahwa kita mampu untuk menjalankan tugas tersebut.
- d. Kita harus mentaati atau menepati semua janji yang sudah kita janjikan kepada seseorang dan tidak boleh berbuat curang.

Bacalah cerita "Angsa dan Telur Mas" di bawah ini untuk mengisi soal nomor 19 dan 20!

Angsa dan Telur Emas

Akisah, ada seorang petani sederhana memiliki seekor angsa. Angsa yang dimiliki petani bukan sekadar angsa biasa, melainkan angsa yang cantik dan istimewa. Keistimewanya adalah angsa milik petani menghasilkan telur emas.

Petani senang memiliki angsa istimewa itu. Setiap pagi petani bisa mengambil telur emas di kandang. Petani membawa telur emas dari angsa miliknya ke pasar.

Petani menjual telur emas dengan harga tinggi. Dalam waktu singkat petani berubah menjadi kaya.

Kekayaan ternyata tidak membuat petani lebih bersyukur dan tetap rendah hati. Sebaliknya, kekayaan membuat petani serakah. Petani menginginkan angsa bisa menghasilkan telur emas lebih banyak lagi dalam waktu singkat. Petani tidak sabar dan ingin cepat menjadi orang kaya raya. Ketidaksabaran petani terhadap angsa miliknya muncul karena angsa hanya memberikan sebuah telur setiap hari. Petani merasa dia tidak akan cepat menjadi kaya dengan cara begitu.

Setiap hari sepulang dari pasar, petani menghitung uangnya. Suatu hari, setelah menghitung uangnya, sebuah gagasan muncul di kepala petani. Petani berpikir bahwa ia akan mendapatkan semua telur emas dalam diri angsa sekaligus dengan cara memotong angsa. Gagasan petani pun dilaksanakan. Betapa kaget dan sedihnya petani ketika tidak menemukan satu telur pun dalam perut angsa. Angsa istimewanya terlanjur mati dipotong. Hanya penyesalan yang bisa petani rasakan saat ini. Keinginan petani menjadi kaya raya semakin jauh dari angan-angannya.

19. Pada cerita "Angsa dan Telur Emas" peranan tokoh Petani adalah . . .

- a. Petani berperan sebagai tokoh utama karena memiliki sifat baik hati, dan suka menolong.
- b. Petani berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat sombong.
- c. Petani berperan sebagai tokoh antagonis karena memiliki sifat licik.
- d. Petani berperan sebagai tokoh utama yang memiliki sikap tamak dan tidak pernah merasa cukup.

20. Hikmah dari cerita "Angsa dan Telur Emas" yang dapat kita ambil adalah . . .

- a. Kita tidak boleh cepat merasa puas atas nikmat yang kita dapat.
- b. Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.
- c. Sebaiknya kita tidak hidup boros.
- d. Kita harus rajin menabung.

Bacalah cerita "Keong Mas" di bawah ini untuk mengisi soal nomor 21-23!

Keong Mas

Pangeran Inu Kertapati ingin mempersunting anak raja Kertamarta, yaitu Putri Candra Kirana. Namun, saudara Putri yang bernama Dewi Galuh merasa iri dan menyingkirkan Putri dari istana melalui bantuan penyihir. Putri dikutuk dan diubah menjadi keong mas. Keong mas tersebut diselamatkan oleh seorang Nenek. Pangeran Inu Kertapati yang mencintai Putri Candra Kirana terus mencarinya hingga akhirnya mereka dipertemukan, dan kutukan yang diberikan oleh penyihir pun hilang. Putri Candra Kirana kembali ke istana dan melaporkan perbuatan Dewi Galuh. Dewi Galuh dihukum oleh raja Kertamarta. Putri Candra Kirana pun menikah dengan pangeran Inu Kertapati dan hidup bahagia.

21. Dalam cerita Keong Mas, Dewi Galuh berperan sebagai tokoh antagonis karena . . .

- a. Dewi Galuh memiliki sifat kejam.
- b. Dewi Galuh memiliki sifat iri hati dan jahat.
- c. Dewi Galuh memiliki sifat suka menolong.
- d. Dewi Galuh memiliki sifat setia dan pantang menyerah.

22. Dalam cerita Keong Mas, tokoh Pangeran Inu Kertapati memiliki sifat...

- a. Baik hati dan suka menolong
- b. Iri hati dan jahat
- c. Kejam dan bijaksana
- d. Setia dan pantang menyerah

23. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Keong Mas" adalah . . .

- a. Kita harus pandai, cerdik dan kreatif dalam menghadapi suatu masalah, dan jangan pernah merasa kuat dengan badan atau otot yang besar lalu bisa menindas yang lemah.
- b. Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.
- c. Berbuat baiklah kepada semua orang, karena kebaikan akan membawamu pada keindahan sedangkan kejahatan akan membawamu pada kesengsaraan.
- d. Kita harus rajin menabung.

24. Tokoh Bawang Merah dan Bawang Putih dalam cerita "Bawang Merah dan Bawang Putih" mempunyai perbedaan watak yang sangat berbeda dan bertolak belakang yaitu . . .

- a. Bawang Merah adalah seorang gadis yang malas, rendah hati, dan suka kemewahan. Sedangkan Bawang Putih adalah gadis sederhana yang rajin, suka berbohong, dan rendah hati.
- b. Bawang Merah adalah gadis sederhana yang rendah hati, tekun, rajin, jujur, dan baik hati. Sedangkan Bawang Putih adalah seorang gadis yang malas, sombong, suka bermewah-mewah, tamak, dan pendengki.
- c. Bawang Merah adalah seorang gadis yang malas, sombong, suka bermewah-mewah, tamak, dan pendengki. Sedangkan Bawang Putih adalah gadis sederhana yang rendah hati, tekun, rajin, jujur, dan baik hati.
- d. Bawang Putih adalah seorang gadis yang malas, rendah hati, dan suka kemewahan. Sedangkan Bawang Merah adalah gadis sederhana yang rajin, suka berbohong, dan rendah hati.

25. Tokoh Gajah dan Semut dalam cerita "Gajah dan Semut" mempunyai perbedaan watak yaitu . . .

- a. Gajah memiliki watak yang angkuh dan suka menakut-nakuti hewan/nakal. Sedangkan Semut memiliki watak rendah hati, percaya diri dan pemberani.
- b. Semut memiliki watak yang angkuh dan suka menakut-nakuti hewan/nakal. Sedangkan Gajah memiliki watak rendah hati, percaya diri dan pemberani.
- c. Semut memiliki watak cerdik, sombong, dan pemberani. Sedangkan Gajah memiliki watak nakal, percaya diri, dan angkuh.
- d. Gajah memiliki watak rajin bekerja, suka menolong, dan nakal. Sedangkan Semut memiliki watak licik, percaya diri, dan sombong.

26. Tokoh Kancil dan Buaya dalam cerita "Si Kancil dan Buaya" mempunyai perbedaan watak yaitu . . .

- a. Kancil memiliki watak yang angkuh dan nakal. Sedangkan Kancil memiliki watak percaya diri dan pemberani.
- b. Kancil memiliki watak yang jeli dan cerdik. Sedangkan Buaya memiliki watak yang rakus, serakah, dan kurang cerdik.

- c. Buaya memiliki watak yang angkuh dan nakal. Sedangkan Kancil memiliki watak rendah hati dan pemberani.
- d. Buaya memiliki watak yang jeli dan cerdik. Sedangkan Kancil memiliki watak yang rakus, serakah, dan kurang cerdik.

Bacalah teks berikut dengan saksama! (Pertanyaan No. 27-29)

Si Kura-kura

Ada seekor kura-kura yang sombong dan merasa dirinya lebih pantas terbang dibandingkan berenang di perairan. Ia jengkel karena memiliki tempurung keras yang membuat tubuhnya terasa berat. Ia pun kesal melihat kawan-kawannya sudah berpuas diri dengan berenang. Saat melihat burung yang bebas terbang di langit, kejangkelannya kian bertambah.

Suatu hari, kura-kura ini memaksa seekor angsa untuk membantunya terbang. Si angsa setuju. Ia mengusulkan agar si kura-kura berpegangan pada sebatang kayu yang akan diangkatnya. Karena tangan kura-kura agak lemah, ia menggunakan mulutnya yang lebih kuat. Ia pun akhirnya bisa terbang dan merasa bangga. Melihat teman-temannya yang tengah berenang, ia ingin menyombongkan diri. Ia lupa bahwa mulutnya harus terus dipakai untuk menggigit kayu. Ia pun terjatuh dengan keras. Beruntung, ia selamat berkat tempurung yang pernah dibencinya.

27. Sikap yang patut kita teladani dari cerita "Si Kura-kura" adalah . . .

- a. Mengabaikan teman
 b. Membantu teman
 c. Menyayangi teman
 d. Menyelamatkan teman

28. Sikap yang patut kita hindari dari cerita "Si Kura-kura" adalah . . .

- a. Suka mencuri barang
 b. Tidak boleh bermimpi terlalu tinggi
 c. Terbang terlalu tinggi
 d. Suka memaksa dan sombong

29. Amanat yang dapat kita ambil dari cerita "Si Kura-kura" adalah . . .

- Kita tidak boleh sombong dan tinggi hati dengan apa yang kita miliki, karena akan selalu ada orang yang lebih mahir dan hebat dari diri kita.
- b. Kita sebaiknya harus pandai bersyukur atas segala nikmat dan rezeki yang kita terima.

- c. Berbuat baiklah kepada semua orang, karena kebaikan akan membawamu pada keindahan sedangkan kejahatan akan membawamu pada kesengsaraan.
- d. Sebagai seorang anak, kita tidak boleh durhaka kepada kedua orang tua kita terutama ibu.

30. Perhatikan kedua cerita di bawah ini!

Cerita 1:

Para binatang di sebuah peternakan meributkan siapa yang menjadi pemimpin mereka. Akulah yang pantas menjadi pemimpin. Aku binatang paling besar dan paling kuat di peternakan ini, kata Kerbau.

Cerita 2:

Rama Harimau memiliki seorang putra namanya si Loreng. Tidak seperti Rama, Harimau yang terkenal sangat bijaksana dan juga dikagumi hewan-hewan di hutan, si Loreng selain sangat jahil, dia juga sombong. Sering si Loreng menindas binatang yang ada di hutan.

Berdasarkan kedua cerita tersebut, laporan hasil membandingkan kedua cerita tersebut adalah . . .

- Cerita 1 dan 2 sama-sama memiliki satu tokoh. Pada cerita 1 tokoh yang diceritakan Kerbau memiliki watak antagonis, sedangkan pada cerita 2 tokoh yang diceritakan Rama Harimau memiliki watak protagonis.
- b. Cerita 1 dan 2 sama-sama memiliki dua tokoh. Pada cerita 1 tokoh yang diceritakan Kerbau dan Sapi yang berwatak antagonis, sedangkan pada cerita 2 tokoh yang diceritakan Rama Harimau dan Loreng yang berwatak protagonis.
- c. Cerita 1 memiliki dua tokoh yaitu Kerbau yang memiliki sifat sombong dan Sapi yang memiliki sifat rendah hati. Sedangkan cerita 2 hanya memiliki satu tokoh yaitu Rama Harimau yang memiliki sifat bijaksana.
- d. Cerita 1 hanya memiliki satu tokoh yaitu Kerbau yang memiliki sifat sombong. Sedangkan cerita 2 memiliki dua tokoh yaitu Rama Harimau yang memiliki sifat bijaksana dan Loreng yang memiliki sifat jahil dan sombong.

LAMPIRAN 25

PERHITUNGAN N-GAIN/KELAS EKSPERIMEN

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	KKM	Posttest-Pretest	Skor Maksimal	Skor Maksimal-Pretest	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1.	Abid Aqila Pranajaya	60	86,7	75	26,7	100	40	0,67	67
2.	Adelia Mega Perianti	33,3	76,7	75	43,4	100	66,7	0,65	65
3.	Alifa Alzena	60	90	75	30	100	40	0,75	75
4.	Almira Azalia Nurfaizah	63,3	86,7	75	23,4	100	36,7	0,64	64
5.	Alvis Naufal Alanza	36,7	76,7	75	40	100	63,3	0,63	63
6.	Baruna Dhelania Wardana	50	93,3	75	43,3	100	50	0,87	87
7.	Chantika Ayu Maharani	53,3	80	75	26,7	100	46,7	0,57	57
8.	Dafa Irwansyah	30	63,3	75	33,3	100	70	0,48	48
9.	Desliana Putri	46,7	89	75	42,3	100	53,3	0,79	79
10.	Fauzan Alhafidz	40	76,7	75	36,7	100	60	0,61	61
11.	Ghafi Hamdanigiar	46,7	86,7	75	40	100	53,3	0,75	75
12.	Humaira Izzatunisa	63,3	100	75	36,7	100	36,7	1,00	100
13.	Kanaya Putri Fadilah	30	90	75	60	100	70	0,86	86
14.	Katherina Ayu Purnama	56,7	100	75	43,3	100	43,3	1,00	100
15.	Lutvia Al Zahra	50	80	75	30	100	50	0,60	60
16.	Muhamad Hardiaz Irham	36,7	90	75	53,3	100	63,3	0,84	84
17.	Muhamad Kafadillah	56,7	93,3	75	36,6	100	43,3	0,85	85
18.	Muhamad Rafli	46,7	96,7	75	50	100	53,3	0,94	94
19.	Muhamad Rizki	30	73,3	75	43,3	100	70	0,62	62
20.	Muhammad Ferghie Al Buqhuri	53,3	76,7	75	23,4	100	46,7	0,50	50
21.	Muhammad Irham Lestaluhu	50	90	75	40	100	50	0,80	80
22.	Muhammad Raissa Hakim	36,7	86,7	75	50	100	63,3	0,79	79
23.	Muhammad Rizal Nibras Ariya	50	90	75	40	100	50	0,80	80
24.	Qais Al Kindi	30	90	75	60	100	70	0,86	86
25.	Rengga Wayang Hendriana	30	83,3	75	53,3	100	70	0,76	76
26.	Sahwa Aulia Ferliana	40	76,7	75	36,7	100	60	0,61	61
27.	Salsabila Hijrindyani Putri	70	100	75	30	100	30	1,00	100
28.	Sapira Ripani	36,7	86,7	75	50	100	63,3	0,79	79
29.	Satrio Rizky Shaputra	40	86,7	75	46,7	100	60	0,78	78
30.	Shafira Ramadhani	43,3	90	75	46,7	100	56,7	0,82	82
31.	St. Salma Ramadhani	30	90	75	60	100	70	0,86	86

32.	Sulthan Arifa Ramadhan	76,7	100	75	23,3	100	23,3	1,00	100
33.	Rijraldi Apiansyah	30	66,7	75	36,7	100	70	0,52	52
Jumlah		1506,8	2842,6					25,01	2501
Rerata		45,7	86,1					0,76	76
Keterangan								Tinggi	
Skor Maksimal		76,7	100					1	100
Skor Minimal		30	63,3					0,48	48
Range		52							
K		6							
P		9							
N		33							
Ketuntasan Hasil Belajar = 90,92%									

PERHITUNGAN STATISTIK DESKRIPTIF HASIL BELAJAR SUBTEMA BANGGA TERHADAP DAERAH TEMPAT TINGGALKU KELAS EKSPERIMEN (KELOMPOK *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA VIDEO ANIMASI)

Tabel Distribusi Frekuensi *N-Gain* Kelas Eksperimen (Kelompok *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi)

Interval Nilai	Batasan Kelas	Titik Tengah (xi)	Frekuensi (fi)	xi.fi	Frekuensi Relatif (%)
48 – 56	47,5 – 56,5	52	3	156	9,1%
57 – 65	56,5 – 65,5	61	8	488	24,2%
66 – 74	65,5 – 74,5	70	1	70	21,2%
75 – 83	74,5 – 83,5	79	10	790	27,3%
84 – 92	83,5 – 92,5	88	6	528	3%
93 – 101	92,5 – 101,5	97	5	485	15,2%
Jumlah			33	2517	100%

Perhitungan:

1. Menentukan Range atau Jangkauan Data (R)

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 100 - 48 = 52 \end{aligned}$$

2. Menentukan Kelas Interval (K)

Banyak Data (n) = 33

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 33 \\ &= 1 + 3,3 (1,52) \\ &= 1 + 5,016 \\ &= 6,016 \rightarrow (\text{dibulatkan}) = 6 \end{aligned}$$

3. Menentukan Panjang Interval (P)

Range (R) = 52

Kelas (K) = 6

$$P = \frac{R}{K} = \frac{52}{6} = 8,6 \rightarrow (\text{dibulatkan}) = 9$$

4. Menentukan Rata-rata (Mean= \bar{x})

Diketahui: $\sum xi. fi = 2517$
 $n = 33$

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum xi.fi}{n} \\ &= \frac{2517}{33} \\ &= 76,27 \rightarrow (\text{dibulatkan}) = 76 \end{aligned}$$

5. Menentukan Modus (Mo)

Diketahui:

$$b = 74,5 \qquad P = 9 \qquad b_1 = 10-1 = 9 \qquad b_2 = 10-6 = 4$$

$$\begin{aligned} Mo &= b + P \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 74,5 + 9 \left(\frac{9}{9 + 4} \right) \\ &= 74,5 + 9 (0,7) \\ &= 74,5 + 6,3 \\ &= 80,8 \end{aligned}$$

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:

$$b = 74,5 \quad P = 9 \quad n = 33 \quad F = 12 \quad f = 10$$

$$Me = b + P \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

$$Me = 74,5 + 9 \left(\frac{\frac{1}{2}33 - 12}{10} \right)$$

$$= 74,5 + 9 (0,5)$$

$$= 74,5 + 4,5$$

$$= 79$$

Keterangan:

Me : Median

b : Batas bawah kelas median

P : Panjang Kelas

F : Frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : Frekuensi

LAMPIRAN 26

PERHITUNGAN NORMALITAS KELAS EKSPERIMEN

Tabel Daftar Nilai *N-Gain* Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Kelas Eksperimen (Kelompok *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi)

No.	Y	Y ²
1.	48	2304
2.	50	2500
3.	52	2704
4.	57	3249
5.	60	3600
6.	61	3721
7.	61	3721
8.	62	3844
9.	63	3969
10.	64	4096
11.	65	4225
12.	67	4489
13.	75	5625
14.	75	5625
15.	76	5776
16.	78	6084
17.	79	6241
18.	79	6241
19.	79	6241
20.	80	6400
21.	80	6400
22.	82	6724
23.	84	7056
24.	85	7225
25.	86	7396
26.	86	7396
27.	86	7396
28.	87	7569
29.	94	8836
30.	100	10000
31.	100	10000
32.	100	10000
33.	100	10000
Jumlah	2501	196653

Rata-rata	75,788								
SD	14,903								
L hitung (Lo)	0,074								
L tabel	0,154								
Kriteria	Ho ditolak jika								
	L hitung > L tabel								
	Ho diterima jika								
	L hitung < L tabel								
Kesimpulan	0,074 < 0,154								
	Lo hitung < Lo tabel								
	Data Berdistribusi Normal								

Perhitungan:

1. Standar Deviasi (SD)

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{(33 \times 196653) - (2501)^2}{33(33-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{6489549 - 6255001}{33(32)}} \\
 &= \sqrt{\frac{234548}{1056}} \\
 &= \sqrt{222,1098} = 14,903
 \end{aligned}$$

2. Nilai Transformasi Standar (Zi)

$$\begin{aligned}
 Z_i &= \frac{x - \bar{x}}{SD} \\
 &= \frac{48 - 75,788}{14,903} = \frac{-27,788}{14,903} \\
 &= -1,86 \text{ dan seterusnya...}
 \end{aligned}$$

3. Nilai Tabel Z

Dalam menentukan nilai Z (lihat lampiran tabel Z) yang berdasarkan pada nilai Zi, dan mengabaikan tanda nilai negatifnya.

4. Nilai Peluang (F_{Zi})

Menentukan besar dalam peluang masing-masing nilai Z sesuai tabel, dengan menggunakan cara sebagai berikut:

- Jika nilai Zi negatif (-), menggunakan rumus: $0,5 - \text{nilai tabel } Z$.
- Jika nilai Zi positif (+), menggunakan rumus: $0,5 + \text{nilai tabel } Z$.

$Z_i = -1,86 \rightarrow F(Z_i) = 0,5 - 0,4686 = 0,31$ dan seterusnya...

5. Frekuensi Kumulatif Nyata (S_{Zi})

Menghitung frekuensi kumulatif yang nyata pada setiap nilai baris, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S_{Zi} = \frac{fkum}{N} = \frac{1}{33} = 0,030$$

6. Menentukan L_{hitung}

Menentukan nilai $L_{hitung} = | F(Z_i) - S(Z_i) |$ setelah itu bandingkan dengan nilai pada L_{tabel} (tabel nilai kritis untuk uji liliefors), dengan rumus sebagai berikut:

$$L_{hitung} = | F(Z_i) - S(Z_i) | = 0,559 - 0,485 = 0,074$$

7. Menentukan L_{tabel}

L_{tabel} diperoleh dari rumus sebagai berikut:

$$L_t = \frac{0,886}{\sqrt{n}} = \frac{0,886}{\sqrt{33}} = 0,154$$

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

Kesimpulan : Karena $L_{hitung} (0,074) < L_{tabel} (0,154)$, maka data berdistribusi normal

LAMPIRAN 27

PERHITUNGAN N-GAIN KELAS KONTROL

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	KKM	Posttest-Pretest	Skor Maksimal	Skor Maksimal-Pretest	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1.	Aslah Nursirin	46,7	83,3	75	36,6	100	53,3	0,69	69
2.	Azzahra Nurazqila	66,7	80	75	13,3	100	33,3	0,40	40
3.	Bunga Azzahra	70	86,7	75	16,7	100	30	0,56	56
4.	Bilal Ramadhan	50	76,7	75	26,7	100	50	0,53	53
5.	Dimaz Kurniawan	33,3	83,3	75	50	100	66,7	0,75	75
6.	Dinda Marsanda	43,3	76,7	75	33,4	100	56,7	0,59	59
7.	Eliana Nurfadilah	66,7	83,3	75	16,6	100	33,3	0,50	50
8.	Fara Alim	50	80	75	30	100	50	0,60	60
9.	Fitrah Firdaus	53,3	76,7	75	23,4	100	46,7	0,50	50
10.	Fulvian Hafidz	23,3	50	75	26,7	100	76,7	0,35	35
11.	Indah Lestari	46,7	76,7	75	30	100	53,3	0,56	56
12.	Jahra Dzihiniah	56,7	76,7	75	20	100	43,3	0,46	46
13.	Kinanti	36,7	53,3	75	16,6	100	63,3	0,26	26
14.	Muhamad Nazril Surahman	30	50	75	20	100	70	0,29	29
15.	Muhamad Zydan Novanda Bisma	23,3	56,7	75	33,4	100	76,7	0,44	44
16.	Muhamad Alief Ferdiansyah	50	63,3	75	13,3	100	50	0,27	27
17.	Muhamad Alfurqon Pajar	53,3	66,7	75	13,4	100	46,7	0,29	29
18.	Muhamad Fathan Assidiq	60	83,3	75	23,3	100	40	0,58	58
19.	Muhamad Rangga Saputra	56,7	80	75	23,3	100	43,3	0,54	54
20.	Muhammad Zidan	43,3	76,7	75	33,4	100	56,7	0,59	59
21.	Nadila Azmi Aryanty	56,7	83,3	75	26,6	100	43,3	0,61	61
22.	Niha Aisyah Fitri	66,7	76,7	75	10	100	33,3	0,30	30
23.	Raihan Ramadhan	73,3	83,3	75	10	100	26,7	0,37	37
24.	Sri Aina Nurhayati	50	76,7	75	26,7	100	50	0,53	53
25.	Sardi	30	50	75	20	100	70	0,29	29
26.	Tiara Puji Rahayu	56,7	80	75	23,3	100	43,3	0,54	54
27.	Trian	40	66,7	75	26,7	100	60	0,45	45
28.	Zahran Agung Alkhabiru	66,7	80	75	13,3	100	33,3	0,40	40
29.	Zaidan Omar Ramadhan	40	86,7	75	46,7	100	60	0,78	78
30.	Fadhilah Masyitah S.	73,3	90	75	16,7	100	26,7	0,63	63
31.	Nabilah Masyitah S.	73,3	90	75	16,7	100	26,7	0,63	63
32.	Febriyansyah	40	76,7	75	36,7	100	60	0,61	61
Jumlah		1627	2400,2					15,64	1564
Rerata		50,8	75					0,50	50

Keterangan							Sedang	
Skor Maksimal	73,3	90					0,78	78
Skor Minimal	23,3	50					0,26	26
Range	52							
K	6							
P	9							
N	32							
Ketuntasan Hasil Belajar = 75%								

**PERHITUNGAN STATISTIK DESKRIPTIF HASIL BELAJAR
SUBTEMA BANGGA TERHADAP DAERAH TEMPAT TINGGALKU
KELAS KONTROL (KELOMPOK KONVENSIONAL)**

Tabel Distribusi Frekuensi *N-Gain* Kelas Kontrol (Kelompok Konvensional)

Interval Nilai	Batasan Kelas	Titik Tengah (xi)	Frekuensi (fi)	xi.fi	Frekuensi Relatif (%)
26 – 34	25,5 – 34,5	30	6	180	18,75%
35 – 43	34,5 – 43,5	39	4	156	12,5%
44 – 52	43,5 – 52,5	48	5	240	15,625%
53 – 61	52,5 – 61,5	57	12	684	37,5%
62 – 70	61,5 – 70,5	66	3	198	9,375%
71 – 79	70,5 – 79,5	75	2	150	6,25%
Jumlah			32	1608	100%

Perhitungan:

1. Menentukan Range atau Jangkauan Data (R)

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 78 - 26 \\ &= 52 \end{aligned}$$

2. Menentukan Kelas Interval (K)

$$\text{Banyak Data (n)} = 32$$

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

$$= 1 + 3,3 \log 32$$

$$= 1 + 3,3 (1,51) = 1 + 4,983 = 5,983 \rightarrow (\text{dibulatkan}) = 6$$

3. Menentukan Panjang Interval (P)

$$\text{Range (R)} = 52$$

$$\text{Kelas (K)} = 6$$

$$P = \frac{R}{K} = \frac{52}{6} = 8,6 \rightarrow (\text{dibulatkan}) = 9$$

4. Menentukan Rata-rata (Mean= \bar{x})

$$\text{Diketahui: } \sum xi. fi = 1608$$

$$n = 32$$

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum xi.fi}{n} \\ &= \frac{1608}{32} \\ &= 50,25 \rightarrow (\text{dibulatkan}) = 50 \end{aligned}$$

5. Menentukan Modus (Mo)

Diketahui:

$$b = 52,5$$

$$P = 9$$

$$b_1 = 12-5 = 7$$

$$b_2 = 12-3 = 9$$

$$\begin{aligned} Mo &= b + P \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 52,5 + 9 \left(\frac{7}{7 + 9} \right) \\ &= 52,5 + 9 (0,4) \\ &= 52,5 + 3,6 \\ &= 56,1 \end{aligned}$$

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:

$$b = 52,5$$

$$P = 9$$

$$n = 32$$

$$F = 15$$

$$f = 12$$

$$Me = b + P \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

$$\begin{aligned} Me &= 52,5 + 9 \left(\frac{\frac{1}{2} 32 - 15}{12} \right) \\ &= 52,5 + 9 (0,08) \\ &= 52,5 + 0,7 \\ &= 53,2 \rightarrow (\text{dibulatkan}) = 53 \end{aligned}$$

Keterangan:

Me : Median

b : Batas bawah kelas median

P : Panjang Kelas

F : Frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : Frekuensi

LAMPIRAN 28

PERHITUNGAN NORMALITAS KELAS KONTROL

Tabel Daftar Nilai *N-Gain* Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Kelas Kontrol (Kelompok Konvensional)

No.	Y	Y ²
1.	26	676
2.	27	729
3.	29	841
4.	29	841
5.	29	841
6.	30	900
7.	35	1225
8.	37	1369
9.	40	1600
10.	40	1600
11.	44	1936
12.	45	2025
13.	46	2116
14.	50	2500
15.	50	2500
16.	53	2809
17.	53	2809
18.	54	2916
19.	54	2916
20.	56	3136
21.	56	3136
22.	58	3364
23.	59	3481
24.	59	3481
25.	60	3600
26.	61	3721
27.	61	3721
28.	63	3969
29.	63	3969
30.	69	4096
31.	75	4096
32.	78	4761
Jumlah	1589	85197

L hitung (Lo)	0,052								
L tabel	0,157								
Kriteria	Ho ditolak jika								
	L hitung > L tabel								
	Ho diterima jika								
	L hitung < L tabel								
Kesimpulan	0,052 < 0,157								
	Lo hitung < Lo tabel								
	Data Berdistribusi Normal								

Perhitungan:

1. Standar Deviasi (SD)

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{(32 \times 85197) - (1589)^2}{32(32-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{2726304 - 2524921}{32(31)}} \\
 &= \sqrt{\frac{201383}{992}} \\
 &= \sqrt{203,007} = 14,248
 \end{aligned}$$

2. Nilai Transformasi Standar (Zi)

$$\begin{aligned}
 Z_i &= \frac{x - \bar{x}}{SD} \\
 &= \frac{26 - 50}{14,248} \\
 &= -1,68 \text{ dan seterusnya...}
 \end{aligned}$$

3. Nilai Tabel Z

Dalam menentukan nilai Z (lihat lampiran tabel Z) yang berdasarkan pada nilai Zi, dan mengabaikan tanda nilai negatifnya.

4. Nilai Peluang (FZ_i)

Menentukan besar dalam peluang masing-masing nilai Z sesuai tabel, dengan menggunakan cara sebagai berikut:

- Jika nilai Z_i negatif (-), menggunakan rumus: 0,5 – nilai tabel Z.
- Jika nilai Z_i positif (+), menggunakan rumus: 0,5 + nilai tabel Z.

5. Frekuensi Kumulatif Nyata (SZ_i)

Menghitung frekuensi kumulatif yang nyata pada setiap nilai baris, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SZ_i = \frac{fkum}{N} = \frac{1}{32} = 0,031$$

6. Menentukan L_{hitung}

Menentukan nilai L_{hitung} = | F(Z_i) – S(Z_i) | setelah itu bandingkan dengan nilai pada L_{tabel} (tabel nilai kritis untuk uji liliefors), dengan rumus sebagai berikut:

$$L_{hitung} = | F(Z_i) - S(Z_i) | = 0,583 - 0,531 = 0,052$$

7. Menentukan L_{tabel}

L_{tabel} diperoleh dari rumus sebagai berikut:

$$L_t = \frac{0,886}{\sqrt{n}} = \frac{0,886}{\sqrt{32}} = 0,157$$

Kriteria Pengujian : H₀ ditolak jika L_{hitung} > L_{tabel}
H_a diterima jika L_{hitung} < L_{tabel}

Kesimpulan : Karena L_{hitung} (0,052) < L_{tabel} (0,157), maka data berdistribusi normal

LAMPIRAN 29

UJI HOMOGENITAS

A. Perhitungan Uji Homogenitas *N-Gain* Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

Perhitungan uji homogenitas yang dilakukan yaitu menggunakan uji homogenitas dua varians atau uji fisher dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

B. Data

1. Kelompok peserta didik yang menggunakan model *Problem*

***Based Learning* berbantu media video animasi**

Tabel Skor *N-Gain* Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Kelas Eksperimen (Kelompok *Problem Based Learning* berbantu media video animasi)

48	50	52	57	60	61	61	62
63	64	65	67	75	75	76	78
79	79	79	80	80	82	84	85
86	86	86	87	94	100	100	100
100							

2. Kelompok peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional

Tabel Skor *N-Gain* Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Kelas Kontrol (Kelompok Konvensional)

26	27	29	29	29	30	35	37
40	40	44	45	46	50	50	53
53	54	54	56	56	58	59	59
60	61	61	63	63	69	75	78

C. Hipotesis Statistik

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Tabel Uji Homogenitas *N-Gain* Hasil Belajar Subtema Bangga
Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

Varians yang diuji	dk	F _{hitung}	F _{tabel}
<i>Problem Based Learning</i>	32	1,046	1,816
Konvensional	31		
Jumlah	63		

D. Langkah-langkah Pengujian (Uji Homogenitas)

1. Menentukan Varians

Kelompok peserta didik dengan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi = 14,903

Kelompok peserta didik dengan model pembelajaran konvensional = 14,248

a. Varians kelompok peserta didik dengan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi

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

Keterangan:

S^2 = Varians

n = Jumlah peserta didik

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

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

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \sqrt{\frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{(33 \times 196653) - (2501)^2}{33(33-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{6489549 - 6255001}{33(32)}} \\
 &= \sqrt{\frac{234548}{1056}} \\
 &= \sqrt{222,1098} = 14,903
 \end{aligned}$$

b. Varians kelompok peserta didik dengan model pembelajaran konvensional

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

Keterangan:

S_i^2 = Varians

n = Jumlah peserta didik

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

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

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \sqrt{\frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{(32 \times 85197) - (1589)^2}{32(32-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{2726304 - 2524921}{32(31)}} = \sqrt{\frac{201383}{992}} = \sqrt{203,007} = 14,248
 \end{aligned}$$

2. Mencari F_{hitung}

$$F_{hitung} = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}} = \frac{14,903}{14,248} = 1,046$$

Catatan:

Pembilang : S_{besar} (varians dari kelompok dengan varians terbesar)

Penyebut : S_{kecil} (varians dari kelompok dengan varians terkecil)

3. Menentukan Derajat Kebebasan

$$dk1 = n - 1$$

$$= 33 - 1$$

$$= 32$$

$$dk2 = n - 1$$

$$= 32 - 1$$

$$= 31$$

4. Menentukan F_{tabel}

$$F_{tabel} = \alpha \left(\frac{dk \text{ varians terbesar}}{dk \text{ varians terkecil}} \right)$$

$$F_{tabel} = 0,05 \left(\frac{32}{31} \right)$$

$$F_{tabel} = 1,816$$

5. Kesimpulan

a. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua sampel berasal dari populasi yang homogen

b. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka kedua sampel berasal dari populasi yang tidak homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan metode *fisher*, diperoleh bahwa $F_{hitung} = 1,046$ hasil tersebut

kemudian dibandingkan dengan daftar nilai grafik distribusi F_{tabel} ($\alpha = 0,05$) = 1,816 sehingga tampak bahwa $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang **homogen**.

LAMPIRAN 30

UJI HIPOTESIS NOL

Rumus Hipotesis : $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

Rumus Signifikansi : $t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \cdot \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata *N-Gain* kelompok 1

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata *N-Gain* kelompok 2

S = Standar deviasi gabungan kelompok 1 dan kelompok 2

n_1 = Jumlah subjek kelompok 1

n_2 = Jumlah subjek kelompok 2

A. Uji hipotesis kelompok kelas model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dengan kelompok kelas model konvensional

1. Standar deviasi gabungan (S)

$$S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$S = \sqrt{\frac{(33 - 1) (14,903)^2 + (32 - 1) (14,248)^2}{33 + 32 - 2}}$$

$$S = \sqrt{\frac{(32) 222,099 + (31) 203,006}{63}}$$

$$S = \sqrt{\frac{7107,168 + 6293,186}{63}} = \sqrt{\frac{13400,354}{63}} = \sqrt{212,704} = 14,584$$

2. Uji t

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \cdot \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\ &= \frac{76 - 50}{14,584 \sqrt{\frac{1}{33} + \frac{1}{32}}} \\ &= \frac{26}{14,584 \sqrt{0,030 + 0,031}} \\ &= \frac{26}{14,584 \sqrt{0,061}} \\ &= \frac{26}{14,584 (0,247)} = \frac{26}{3,602} = 7,21821 \end{aligned}$$

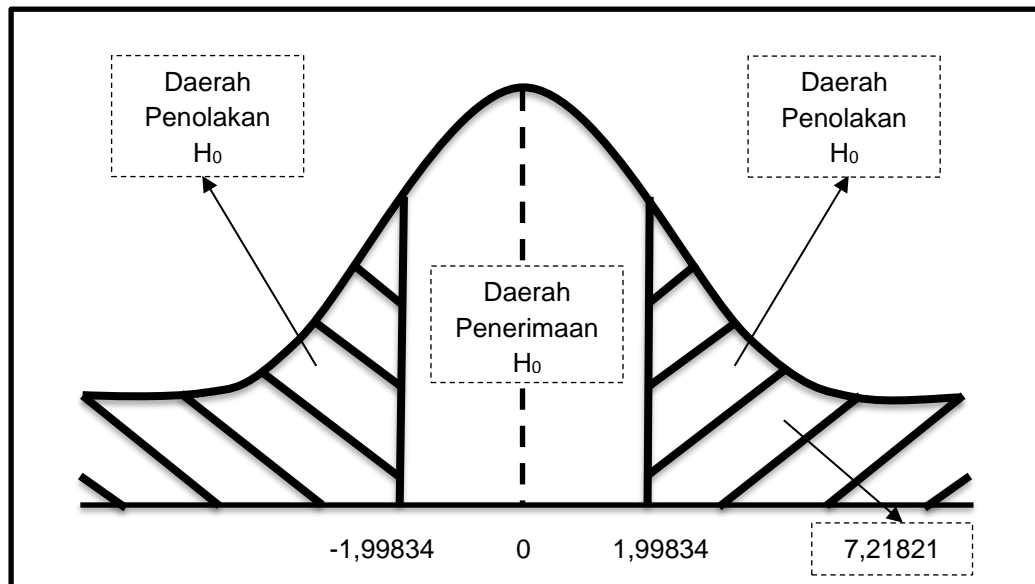
Untuk taraf nyata (α) sebesar 5% (0,05), maka pada pengujian dua arah $\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$. Nilai derajat kebebasan (dk) = $(n_1 + n_2 - 2) = (33 + 32 - 2) = 63$. Sehingga diperoleh nilai t pada tabel distribusi normal sebesar 1,99834. Jadi daerah H_0 berada pada daerah interval -1,99834 sampai 1,99834.

Kriteria pengujian:

- a. H_0 diterima apabila t_{hitung} ada pada daerah interval -1,99834 sampai 1,99834.
- b. H_0 ditolak apabila $-1,99834 > t_{hitung} > 1,99834$.

Kesimpulan:

H_0 ditolak karena $t_{hitung} (7,21821) > t_{tabel} (1,99834)$. Harga t_{hitung} signifikan, sehingga kesimpulan hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a diterima.



LAMPIRAN 31

DOKUMENTASI

Mengajar Kelas Eksperimen



Mengajar Kelas Kontrol



LAMPIRAN 32

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK KELAS EKSPERIMEN

DAFTAR HADIR KELAS EKSPERIMEN IV-A
SDN MARGAJAYA 4
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Senin, 30 Mei 2022

No.	NAMA SISWA	TTD	
1.	Abid Aqila Pranajaya	1. agm	2. Adelia
2.	Adelia Mega Perianti		
3.	Alifa Alzena	3. ALIFA	4. Almila
4.	Almira Azalia Nurfaizah		
5.	Alvis Naufal Alanza	5.	6. Baruna
6.	Baruna Dhelania Wardana	Alvis	
7.	Chantika Ayu Maharani	7	8. Vefia
8.	Dafa Irwansyah	Chv	
9.	Desliana Putri	9 desliana	10. Fauzan
10.	Fauzan Alhafidz	Fauzan	
11.	Ghafi Hamdanigiar	11. Ghafi GHAFI	12. Humaira
12.	Humaira Izzatunisa		
13.	Kanaya Putri Fadilah	13.	14. Ayu
14.	Katherina Ayu Pumama	Kanaya	
15.	Lutvia Al Zahra	15.	16. diaz
16.	Muhamad Hardiaz Irham	Lutvia	
17.	Muhamad Kafadillah	17.	18. Rafli
18.	Muhamad Rafli	Kafadillah	
19.	Muhamad Rizki	19.	20. Fergie
20.	Muhammad Fergie Al Buqhor	M. Rizki	
21.	Muhammad Irham Lastaluhu	21. Irham	22. Raissa
22.	Muhammad Raissa Hakim		

23.	Muhammad Rizal Nibras Ariya	23.	
24.	Qais Al Kindi	Rizal	24. qay
25.	Rengga Wayang Hendriana	25. wayang	
26.	Sahwa Aulia Ferliana		26. Sahwa
27.	Salsabila Hijrindyani Putri	27. Salsa	Sapirafe
28.	Sapira Ripani		28. Rani
29.	Satrio Rizky Shaputra	29. Saffio	
30.	Shafira Ramadhani		30. Shafira
31.	St. Salma Ramadhani	31. Salma	
32.	Sulthan Arifa Ramadhan		32. sult han
33.	Rijraldi Apiansyah	33.	
		Rijraldi	

LAMPIRAN 33

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK KELAS KONTROL

DAFTAR HADIR KELAS KONTROL IV-B

SDN MARGAJAYA 4

TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Selasa, 31 Mei 2022

No.	NAMA SISWA	TTD	
1.	Aslah Nursirin	1.	Aslah
2.	Azzahra Nurazqila	2.	Azzahra
3.	Bunga Azzahra	3.	Bunga
4.	Bilal Ramadhan	4.	Bilal
5.	Dimaz Kurniawan	5.	Dimaz
6.	Dinda Marsanda	6.	Dinda
7.	Eliana Nurfadilah	7.	Eliana
8.	Fara Alim	8.	Fara
9.	Fitrah Firdaus	9.	Fitrah
10.	Fulvian Hafidz	10.	Fulvian
11.	Indah Lestari	11.	Indah
12.	Jahra Dzihiniah	12.	Jahra
13.	Kinanti	13.	Kinanti
14.	Muhamad Nazril Surahman	14.	Muhamad
15.	Muhamad Zydan Novanda Bisma	15.	Zydan
16.	Muhamad Alief Ferdiansyah	16.	Alief
17.	Muhamad Alfurqon Pajar	17.	Furqon
18.	Muhamad Fathan Assidiq	18.	Fathan
19.	Muhamad Rangga Saputra	19.	Rangga
20.	Muhammad Zidan	20.	Muhammad
21.	Nadila Azmi Aryanty	21.	Nadila
22.	Niha Aisyah Fitri	22.	Niha

23.	Raihan Ramadhan	23. Raihan	
24.	Sri Aina Nurhayati		24. Aina
25.	Sardi	25. <u>Sardi</u>	
26.	Tiara Puji Rahayu		26. Tiara
27.	Trian	27. <u>TRIAN</u>	
28.	Zahrn Agung Alkhabiru		28. Zahrn
29.	Zaidan Omar Ramadhan	29. Zaidan	
30.	Fadhilah Masyitah S.		30 Fadhilah
31.	Nabilah Masyitah S.	31. Nabilah	
32.	Febriyansyah	Re	32. Febi

LAMPIRAN 35

TABEL NILAI KRITIS L UNTUK UJI LILIEFORS

Nilai Kritis L Untuk Uji Lilliefors					
Ukuran	Taraf Nyata (α)				
Sampel (n)	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
> 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

LAMPIRAN 36

TABEL DISTRIBUSI t

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

LAMPIRAN 37

TABEL NILAI F

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05																																
df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	161,448	199,500	215,707	224,583	230,162	233,986	236,768	238,883	240,543	241,882	242,983	243,906	244,690	245,364	245,950	246,464	246,918	247,323	247,686	248,013	248,309	248,579	248,826	249,052	249,260	249,453	249,631	249,797	249,951	250,095	250,230	250,357
2	18,513	19,000	19,164	19,247	19,296	19,330	19,353	19,371	19,385	19,396	19,405	19,413	19,419	19,424	19,429	19,433	19,437	19,440	19,443	19,446	19,448	19,450	19,452	19,454	19,456	19,457	19,459	19,460	19,461	19,462	19,463	19,464
3	10,128	9,552	9,277	9,117	9,013	8,941	8,887	8,845	8,812	8,786	8,763	8,745	8,729	8,715	8,703	8,692	8,683	8,675	8,667	8,660	8,654	8,648	8,643	8,639	8,634	8,630	8,626	8,623	8,620	8,617	8,614	8,611
4	7,709	6,944	6,591	6,388	6,256	6,163	6,094	6,041	5,999	5,964	5,936	5,912	5,891	5,873	5,858	5,844	5,832	5,821	5,811	5,803	5,795	5,787	5,781	5,774	5,769	5,763	5,759	5,754	5,750	5,746	5,742	5,739
5	6,608	5,786	5,409	5,192	5,050	4,950	4,876	4,818	4,772	4,735	4,704	4,678	4,655	4,636	4,619	4,604	4,590	4,579	4,568	4,558	4,549	4,541	4,534	4,527	4,521	4,515	4,510	4,505	4,500	4,496	4,492	4,488
6	5,987	5,143	4,757	4,534	4,387	4,284	4,207	4,147	4,099	4,060	4,027	4,000	3,976	3,956	3,938	3,922	3,908	3,896	3,884	3,874	3,865	3,856	3,849	3,841	3,835	3,829	3,823	3,818	3,813	3,808	3,804	3,800
7	5,591	4,737	4,347	4,120	3,972	3,866	3,787	3,726	3,677	3,637	3,603	3,575	3,550	3,529	3,511	3,494	3,480	3,467	3,455	3,445	3,435	3,426	3,418	3,410	3,404	3,397	3,391	3,386	3,381	3,376	3,371	3,367
8	5,318	4,459	4,066	3,838	3,687	3,581	3,500	3,438	3,388	3,347	3,313	3,284	3,259	3,237	3,218	3,202	3,187	3,173	3,161	3,150	3,140	3,131	3,123	3,115	3,108	3,102	3,095	3,090	3,084	3,079	3,075	3,070
9	5,117	4,256	3,863	3,633	3,482	3,374	3,293	3,230	3,179	3,137	3,102	3,073	3,048	3,025	3,006	2,989	2,974	2,960	2,948	2,936	2,926	2,917	2,908	2,900	2,893	2,886	2,880	2,874	2,869	2,864	2,859	2,854
10	4,965	4,103	3,708	3,478	3,326	3,217	3,135	3,072	3,020	2,978	2,943	2,913	2,887	2,865	2,845	2,828	2,812	2,798	2,785	2,774	2,764	2,754	2,745	2,737	2,730	2,723	2,716	2,710	2,705	2,700	2,695	2,690
11	4,844	3,982	3,587	3,357	3,204	3,095	3,012	2,948	2,896	2,854	2,818	2,788	2,761	2,739	2,719	2,701	2,685	2,671	2,658	2,646	2,636	2,626	2,617	2,609	2,601	2,594	2,588	2,582	2,576	2,570	2,565	2,561
12	4,747	3,885	3,490	3,259	3,106	2,996	2,913	2,849	2,796	2,753	2,717	2,687	2,660	2,637	2,617	2,599	2,583	2,568	2,555	2,544	2,533	2,523	2,514	2,505	2,498	2,491	2,484	2,478	2,472	2,466	2,461	2,456
13	4,667	3,806	3,411	3,179	3,025	2,915	2,832	2,767	2,714	2,671	2,635	2,604	2,577	2,554	2,533	2,515	2,499	2,484	2,471	2,459	2,448	2,438	2,429	2,420	2,412	2,405	2,398	2,392	2,386	2,380	2,375	2,370
14	4,600	3,739	3,344	3,112	2,958	2,848	2,764	2,699	2,646	2,602	2,565	2,534	2,507	2,484	2,463	2,445	2,428	2,413	2,400	2,388	2,377	2,367	2,357	2,349	2,341	2,333	2,326	2,320	2,314	2,308	2,303	2,298
15	4,543	3,682	3,287	3,056	2,901	2,790	2,707	2,641	2,588	2,544	2,507	2,475	2,448	2,424	2,403	2,385	2,368	2,353	2,340	2,328	2,316	2,306	2,297	2,288	2,280	2,272	2,265	2,259	2,253	2,247	2,241	2,236
16	4,494	3,634	3,239	3,007	2,852	2,741	2,657	2,591	2,538	2,494	2,456	2,425	2,397	2,373	2,352	2,333	2,317	2,302	2,288	2,276	2,264	2,254	2,244	2,235	2,227	2,220	2,212	2,206	2,200	2,194	2,188	2,183
17	4,451	3,592	3,197	2,965	2,810	2,699	2,614	2,548	2,494	2,450	2,413	2,381	2,353	2,329	2,308	2,289	2,272	2,257	2,243	2,230	2,219	2,208	2,199	2,190	2,181	2,174	2,167	2,160	2,154	2,148	2,142	2,137
18	4,414	3,555	3,160	2,928	2,773	2,661	2,577	2,510	2,456	2,412	2,374	2,342	2,314	2,290	2,269	2,250	2,233	2,217	2,203	2,191	2,179	2,168	2,159	2,150	2,141	2,134	2,126	2,119	2,113	2,107	2,102	2,096
19	4,381	3,522	3,127	2,895	2,740	2,628	2,544	2,477	2,423	2,378	2,340	2,308	2,280	2,256	2,234	2,215	2,198	2,182	2,168	2,155	2,144	2,133	2,123	2,114	2,106	2,098	2,090	2,084	2,077	2,071	2,066	2,060
20	4,351	3,493	3,098	2,866	2,711	2,599	2,514	2,447	2,393	2,348	2,310	2,278	2,250	2,225	2,203	2,184	2,167	2,151	2,137	2,124	2,112	2,102	2,092	2,082	2,074	2,066	2,059	2,052	2,045	2,039	2,033	2,028
21	4,325	3,467	3,072	2,840	2,685	2,573	2,488	2,420	2,366	2,321	2,283	2,250	2,222	2,197	2,176	2,156	2,139	2,123	2,109	2,096	2,084	2,073	2,063	2,054	2,045	2,037	2,030	2,023	2,016	2,010	2,004	1,999
22	4,301	3,443	3,049	2,817	2,661	2,549	2,464	2,397	2,342	2,297	2,259	2,226	2,198	2,173	2,151	2,131	2,114	2,098	2,084	2,071	2,059	2,048	2,038	2,028	2,020	2,012	2,004	1,997	1,990	1,984	1,978	1,973
23	4,279	3,422	3,028	2,796	2,640	2,528	2,442	2,375	2,320	2,275	2,236	2,204	2,175	2,150	2,128	2,109	2,091	2,075	2,061	2,048	2,036	2,025	2,014	2,005	1,996	1,988	1,981	1,973	1,967	1,961	1,955	1,949
24	4,260	3,403	3,009	2,776	2,621	2,508	2,423	2,355	2,300	2,255	2,216	2,183	2,155	2,130	2,108	2,088	2,070	2,054	2,040	2,027	2,015	2,003	1,993	1,984	1,975	1,967	1,959	1,952	1,945	1,939	1,933	1,927
25	4,242	3,385	2,991	2,759	2,603	2,490	2,405	2,337	2,282	2,236	2,198	2,165	2,136	2,111	2,089	2,069	2,051	2,035	2,021	2,007	1,995	1,984	1,974	1,964	1,955	1,947	1,939	1,932	1,926	1,919	1,913	1,908
26	4,225	3,369	2,975	2,743	2,587	2,474	2,388	2,321	2,265	2,220	2,181	2,148	2,119	2,094	2,072	2,052	2,034	2,018	2,003	1,990	1,978	1,966	1,956	1,946	1,938	1,929	1,921	1,914	1,907	1,901	1,895	1,889
27	4,210	3,354	2,960	2,728	2,572	2,459	2,373	2,305	2,250	2,204	2,166	2,132	2,103	2,078	2,056	2,036	2,018	2,002	1,987	1,974	1,961	1,950	1,940	1,930	1,921	1,913	1,905	1,898	1,891	1,884	1,878	1,872
28	4,196	3,340	2,947	2,714	2,558	2,445	2,359	2,291	2,236	2,190	2,151	2,118	2,089	2,064	2,041	2,021	2,003	1,987	1,972	1,959	1,946	1,935	1,924	1,915	1,906	1,897	1,889	1,882	1,875	1,869	1,863	1,857
29	4,183	3,328	2,934	2,701	2,545	2,432	2,346	2,278	2,223	2,177	2,138	2,104	2,075	2,050	2,027	2,007	1,989	1,973	1,958	1,945	1,932	1,921	1,910	1,901	1,891	1,883	1,875	1,868	1,861	1,854	1,848	1,842
30	4,171	3,316	2,922	2,690	2,534	2,421	2,334	2,266	2,211	2,165	2,126	2,092	2,063	2,037	2,015	1,995	1,976	1,960	1,945	1,932	1,919	1,908	1,897	1,887	1,878	1,870	1,862	1,854	1,847	1,841	1,835	1,829
31	4,160	3,305	2,911	2,679	2,523	2,409	2,322	2,255	2,199	2,153	2,114	2,080	2,051	2,026	2,003	1,983	1,965	1,948	1,933	1,920	1,907	1,896	1,885	1,875	1,866	1,857	1,849	1,842	1,835	1,828	1,822	1,816

LAMPIRAN 38**RIWAYAT HIDUP**

Ulfah Febriani, lahir di Bogor, 16 Februari 1999. Agama Islam, merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Amid Salmid dan Ibu Eres Rohayati. Tinggal di Kp. Cibeureum Tengah RT 006 RW 001 No. 14 Desa Sinarsari Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor. Pendidikan formal yang ditempuh di TK Al Asyrofiyah tahun 2004-2005, SDN Margajaya 1 Kota Bogor tahun 2005-2011, SMPN 6 Kota Bogor tahun 2011-2014, SMKN 1 Kota Bogor tahun 2014-2017, kemudian tahun 2018 melanjutkan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan di Bogor.