

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SUBTEMA BENDA DALAM
KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM
BASED LEARNING* DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DAN
MEDIA GAMBAR**

Pendekatan Penelitian Eksperimen Kuasi
pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2021/2022

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Rizka Aditya Damayanti

037118009

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PERBEDAAN HASIL BELAJAR SUBTEMA BENDA DALAM KEGIATAN
EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DAN MEDIA GAMBAR

Pendekatan Penelitian Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas V
Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02 Kabupaten Bogor
Tahun Pelajaran 2021/2022

Rizka Aditya Damayanti (037118009)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Drs. Dadang Kurnia M.Pd.
NIP.19590408198501003

Santa, M.Pd.
NIK. 1.1011 047 556

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan,

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

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

Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.10410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH SIDANG DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Selasa tanggal 5 Juli 2022

Nama : Rizka Aditya Damayanti
NPM : 037118009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Dr. Surti Kurniasih, M,Si.	
2	Dr. Lina Novita, M.Pd.	
3	Santa, 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 “Perbedaan Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi dan Media Gambar” yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor adalah merupakan hasil karya saya sendiri.

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

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya 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, 17 Juni 2022

Yang Membuat Pernyataan

Rizka Aditya Damayanti

NPM. 037118009

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasihNya sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Video Animasi dan Media Gambar”

Penelitian skripsi ini disusun dengan pendekatan penelitian eksperimen kuasi pada peserta didik kelas V SDN Cicadas 02 Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi

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

Dengan penuh hormat dan terimakasih 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, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan sekaligus dosen wali kelas VIII A

4. Drs. Dadang Kurnia, M.Pd. selaku Pembimbing Utama
5. Santa M, Pd. selaku Pembimbing Pendamping.
6. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor yang telah memberikan bimbingan dan pengajaran perkuliahan dari semester awal sampai semester akhir.
7. Sajili S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah tempat penelitian Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02 Kabupaten Bogor.
8. Seri Muryani S.Pd., Oyom S.Pd., dan Ratna Ikawati S.Pd. selaku guru kelas VI-A, VI-B, dan VI-C yang telah memebrikan motivasi, membimbing, dan mebantu penulis dalam melakukan uji coba instrumen penelitian.
9. Dayat, S.Pd. dan Wina Rahmawati, S.Pd. selaku wali kelas V-A dan V-D yang telah memberi motivasi, membimbing, dan membantu penulis dalam penelitian ini.
10. Para peserta didik Kelas V-A dan V-D Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02 Tahun Ajaran 2021/2022 yang telah membantu penulis dalam penelitian ini.
11. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Daryanto dan Ibunda Suparmi yang selalu memberikan pengorbanan, kasih sayang, dukungan, dan doa yang tiada hentinya kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan studi ini dengan baik.

12. Sahabat-sahabat perjuangan Yusiana, Sarah Rahayu, Nani Mariyani, Alpi Fadillah, dan Devia Sri Ramadhanti yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis.
13. Teman-teman seperjuangan kelas VIII A yang selalu memberikan semangat dan dorongan kepada penulis
14. Semua pihak yang telah membantu, memberikan dukungan dan motivasi dalam penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

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

Bogor, 17 Juni 2022

Penulis

ABSTRAK

Rizka Aditya Damayanti. 037118009. Perbedaan Hasil Ne;akar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi dan Media Gambar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor, 2021. Penelitian ini dengan jenis penelitian eksperimen kuasi desain dua kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02 Kabupaten Bogor. Subjek penelitian ini adalah kelas V-A dan V-D Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02 yang terdiri dari 71 peserta didik, penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan di setiap kelompok kelasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar. Hal ini terlihat dari nilai N-Gain pada kelompok kelas eksperimen I sebesar 70, sedangkan kelas eksperimen II mendapatkan nilai N-Gain sebesar 60,67. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelompok kelas eksperimen I sebesar 91,34%, sedangkan pada kelompok kelas eksperimen II sebesar 80,34%. Serta hasil pengujian hipotesis bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Karena diperoleh t-hitung (2,711) > t-tabel (1,999566) untuk signifikansi 5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai penerapan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar, sehingga dengan penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar Subtema; *Model Problem Based Learning*.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORETIK	9
A. Kajian Teoretik	9
1. Hasil Belajar.....	9
a. Pengertian Hasil Belajar	9
b. Tujuan Hasil Belajar	10
c. Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar	13
d. Indikator Hasil Belajar	15

e. Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi	17
2. Model <i>Problem Based Learning</i>	18
a. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	18
b. Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i>	20
c. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	21
d. Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	22
e. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Problem Based Learning</i>	25
3. Media Video Animasi	30
a. Pengertian Media Animasi	30
b. Fungsi Media Video Animasi	31
c. Jenis Media Video Animasi	33
d. Kelebihan Media Video Animasi	35
e. Kelemahan Media Video Animasi	36
4. Media Gambar	38
a. Pengertian Media Gambar	38
b. Fungsi Media Gambar	38
c. Prinsip Pemilihan Media Gambar	40
d. Kelebihan Media Gambar	42
e. Kelemahan Media Gambar	43
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	45
C. Kerangka Berpikir	46
D. Hipotesis Penelitian	49

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Tujuan Penelitian	51
B. Tempat dan Waktu	51
C. Desain Penelitian Eksperimen Quasi	51
D. Metode Penelitian	53
E. Populasi dan Sampel	53
F. Teknik Pengumpulan Data	54
G. Instrumen Pengumpulan Data	55
H. Teknik Analisis Data	74
I. Hipotesis Statistik	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	80
A. HASIL PENELITIAN	80
B. PENGUJIAN PRASYARAT ANALISIS DATA	95
C. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	104
D. KETERBATASAN PENELITIAN	109
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	111
A. SIMPULAN	111
B. IMPLIKASI	111
C. SARAN	113
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN-LAMPIRAN	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen Kuasi 2 Grup	51
Tabel 3.2 Data Sampel Peserta Didik Kelas V-A dan V-D Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02	52
Tabel 3.3 Desain Penelitian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan dan Keterampilan Pertemuan Kesatu	55
Tabel 3.4 Desain Penelitian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan dan Keterampilan Pertemuan Ke-2	56
Tabel 3.5 Desain Penelitian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan dan Keterampilan Pertemuan Ke-3	58
Tabel 3.6 Kisi- kisi Soal Instrumen Penilaian Pengetahuan Pertemuan Kesatu Sebelum Uji Coba)	60
Tabel 3.7 Kisi- kisi Soal Instrumen Penilaian Pengetahuan Pertemuan Kedua (Sebelum Uji Coba)	61
Tabel 3.8 Kisi-kisi Soal Instrumen Penilaian Pengetahuan Pertemuan Ketiga (Sebelum Uji Coba)	62
Tabel 3.9 Kisi-kisi Soal Instrumen Penilaian Pengetahuan Pertemuan Kesatu (Setelah Uji Coba)	63
Tabel 3.10 Kisi-kisi Soal Instrumen Penilaian Pengetahuan Pertemuan Kedua (Setelah Uji Coba)	64
Tabel 3.11 Kisi-kisi Soal Instrumen Penilaian Pengetahuan Pertemuan Ketiga (Setelah Uji Coba)	65
Tabel 3.12 Hasil Validitas Instrumen Hasil Belajar Pertemuan Kesatu	67
Tabel 3.13 Hasil Validitas Instrumen Hasil Belajar Pertemuan Kedua	67
Tabel 3.14 Hasil Validitas Instrumen Hasil Belajar Pertemuan Ketiga	67
Tabel 3.15 Indeks Koefisien Reliabilitas	68
Tabel 3.16 Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar	68

Tabel 3.17 Konversi Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	69
Tabel 3.18 Hasil Ui Tingkat Kesukaran Soal Pertemuan Kesatu	70
Tabel 3.19 Hasil Ui Tingkat Kesukaran Soal Pertemuan Kedua.....	70
Tabel 3.20 Hasil Ui Tingkat Kesukaran Soal Pertemuan Ketiga	70
Tabel 3.21 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda.....	71
Tabel 3.22 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Hasil Belajar Pertemuan Kesatu	72
Tabel 3.23 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Hasil Belajar Pertemuan Kedua	72
Tabel 3.24 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Hasil Belajar Pertemuan Ketiga	72
Tabel 3.25 Kriteria N-Gain	73
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Model <i>ProblemBased Learning</i> dengan Media Gambar pada Pertemuan Kesatu	80
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar pada Pertemuan Kedua	82
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar pada Pertemuan Ketiga	84
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Video Animasi pada Pertemuan Kesatu	86
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Model <i>ProblemBased Learning</i> dengan Media Video Animasi pada Pertemuan Kedua	88
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Video Animasi pada Pertemuan Ketiga	90

Tabel 4.7 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan N-Gain Kelompok Kelas Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Video Animasi dan Kelas Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar	92
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi	95
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Varians Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi	97
Tabel 4.10 Hasil Uji Nilai Rata-Rata N-Gain Kelompok Kelas Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Video Animasi dan Kelompok Kelas Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar	99
Tabel 4.11 Rekapitulasi Nilai N-Gain dan Ketuntasan Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Video Animasi dan Media Gambar.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Eksperimen Kuasi	47
Gambar 4.1 Histogram Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar pada pertemuan Kesatu	81
Gambar 4.2 Histogram Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar pada pertemuan Ke-2	83
Gambar 4.3 Histogram Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar pada pertemuan Ke-3	85
Gambar 4.4 Histogram Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar pada pertemuan Ke-1	87
Gambar 4.5 Histogram Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar pada pertemuan Ke-2	89
Gambar 4.6 Histogram Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar pada pertemuan Ke-3	91
Gambar 4.7 Histogram Perbedaan Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Kelompok Kelas Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Video Animasi dan Media Gambar	93
Gambar 4.8 Kurva Penolakan dan Penerimaan H_0 pada Kelas Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Video Animasi dan Kelas Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar	100

Gambar 4.9 Grafik Histogram Rekapitulasi Nilai N-Gain dan Ketuntasan Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi	102
---	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	119
Lampiran 2 Surat Izin Prapenelitian	120
Lampiran 3 Surat Izin Uji Instrumen	121
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	122
Lampiran 5 Surat Balasan Prapenelitian	123
Lampiran 6 Surat Balasan Uji Instrumen	124
Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian	125
Lampiran 8 Surat Keterangan Lulus Turnitin	126
Lampiran 9 Uji Validitas	127
Lampiran 10 Uji Reliabilitas	130
Lampiran 11 Uji Tingkat Kesukaran	133
Lampiran 12 Uji Daya Beda	136
Lampiran 13 Perhitungan Manual Uji Coba Instrumen	139
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen Penelitian	148
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 1 Pertemuan 1.....	152
Lampiran 16 Media Pembelajaran Pertemuan 1	159
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 1 Pertemuan 2.....	160
Lampiran 18 Media Pembelajaran Pertemuan 2.....	169
Lampiran 19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 1 Pertemuan 3.....	170
Lampiran 20 Media Pembelajaran Pertemuan 3.....	177

Lampiran 21 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 2 Pertemuan 1.....	178
Lampiran 22 Media Pembelajaran Pertemuan 1	184
Lampiran 23 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 2 Pertemuan 2.....	185
Lampiran 24 Media Pembelajaran Pertemuan 2.....	193
Lampiran 25 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 1 Pertemuan 3.....	194
Lampiran 26 Media Pembelajaran Pertemuan 3	201
Lampiran 27 Bahan Ajar	202
Lampiran 28 Lembar Kerja Peserta Didik	215
Lampiran 29 <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 1	240
Lampiran 30 <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 2	249
Lampiran 31 <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1	263
Lampiran 32 <i>Posstest</i> Kelas Eksperimen 2	272
Lampiran 33 Daftar Hadir Peserta Didik Kelas Eksperimen 1.....	286
Lampiran 34 Daftar Hadir Peserta Didik Kelas Eksperimen 2.....	288
Lampiran 35 Rekapitulasi Skor Penilaian N-Gain Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Video Animasi	290
Lampiran 36 Uji Normalitas Galat Data Skor Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Video Animasi	299
Lampiran 37 Rekapitulasi Skor Penilaian N-Gain Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar	311

Lampiran 38 Uji Normalitas Galat Data Skor Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar	320
Lampiran 39 Uji Homogenitas.....	322
Lampiran 40 Uji Hipotesis	344
Lampiran 41 Dokumentasi	350
Lampiran 42 Tabel Distribusi Normal Z	352
Lampiran 43 Tabel Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors.....	353
Lampiran 44 Tabel Nilai- Nilai Dalam Distribusi t	354
Lampiran 45 Daftar Riwayat Hidup	356

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan di bidang pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi negara Indonesia, salah satu pembangunan di bidang pendidikan yang sedang dilakukan oleh pemerintah yaitu perubahan Kurikulum KTSP menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menekankan pada beberapa kompetensi yaitu kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. Pembaharuan kurikulum tersebut dilakukan untuk menciptakan peserta didik agar mampu mengembangkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menguasai kompetensi yang telah ditetapkan.

Penerapan kurikulum 2013 pada SD/MI sederajat mulai kelas 1 sampai kelas 6 merupakan salah satu perwujudan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional di Indonesia. Pada kurikulum 2013, pembelajaran diarahkan untuk menggunakan model pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar dan mengurangi dominasi guru di kelas. Adapun model yang dapat diterapkan dalam kurikulum 2013 yaitu model *Discovery Learning*, model *Inquiry Learning*, model *Problem Based Learning*, dan model *Project Based Learning*.

Pentingnya penerapan model dalam pembelajaran salah satunya adalah dengan penerapan model *Problem Based Learning* dapat membuat peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan

aktivitas pembelajaran peserta didik di dalam kelas. Selain itu juga, dengan model ini akan meningkatkan kecakapan peserta didik, mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan dan memungkinkan untuk dapat meningkatkan kepercayaan diri pada peserta didik.

Selain penggunaan model pembelajaran, pada kurikulum 2013 ditandai dengan proses pembelajaran yang terpadu dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Pada pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep keilmuan secara bermakna. Penggunaan media pembelajaran, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.

Sebelumnya, penelitian serupa dilaksanakan oleh Aisyah Nofziarni, dkk (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} (7,36) > t_{tabel} (1,6694)$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang diajar menggunakan model PBL tergolong kriteria sangat tinggi. Dengan demikian model *Problem Based Learning* (PBL) dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas.

Selanjutnya, penelitian serupa dilakukan oleh Ari Wardani, dkk (2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Siswa SD Kelas V di Kecamatan Ngantru". Jenis penelitian ini adalah eksperimen kuasi dengan kelas eksperimen yaitu SDN Batokan dan kelas kontrol yaitu SDN Bendosari. Hasil penelitian setelah dilakukan *posttest dan pretest* menunjukkan bahwa hasil thitung = 3,508 > t tabel = 2,109. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pendekatan PBL (*Problem Based Learning*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD di Kecamatan Ngantru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SD Negeri Cicadas 02 diperoleh informasi bahwa di kelas tersebut telah menggunakan kurikulum 2013. Di sekolah ini terdapat peserta didik kelas V A, V B, V C, dan V D yang berjumlah 136 orang peserta didik, yang terdiri atas 36 orang peserta didik kelas A, 32 orang peserta didik kelas B, 34 orang peserta didik kelas C, dan 34 orang peserta didik kelas D. Guru di sekolah ini mengatakan bahwasanya KKM yang telah ditentukan adalah 73 untuk beberapa mata pelajaran dilihat secara keseluruhan. Terdapat 46% (63 orang) peserta didik di kelas V yang belum mencapai KKM.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran dengan metode ini lebih kepada guru yang mendominasi dibandingkan peserta didik.

Dalam proses pembelajaran di kelas guru terlihat aktif namun masih belum mengoptimalkan dalam penggunaan model pembelajaran. Hal

tersebut membuat sebagian besar peserta didik cenderung pasif, diam jika ditanya atau diminta bertanya. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna dan membuat peserta didik mudah lupa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal membuat pembelajaran kurang menarik dan peserta didik menjadi mudah bosan.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat berpengaruh pada hasil belajar. Maka, peneliti tertarik untuk memberikan solusi atau pemecahan masalah pembelajaran yang ada di SDN Cicadas 02 dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan disertakan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dapat memberikan informasi secara lebih menarik dan menciptakan kondisi belajar yang bersifat lebih nyata.

Diharapkan selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga dapat merangsang minat belajar siswa, mendorong kreatifitas siswa, meningkatkan rasa ingin tahu, dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Karena melalui media pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi dan daya ingat siswa lebih lama.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi

di kelas V SDN Cicadas 02, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mudah bosan dan cenderung mudah lupa terkait materi yang dipelajari.
2. Peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan kurangnya rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran.
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif
4. Guru belum memaksimalkan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik.
5. Peserta didik dinilai masih memiliki hasil belajar yang rendah pada subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Muatan mata pelajaran dalam pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia IPA, dan SBDP.
2. Hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi ranah kognitif pada pembelajaran kesatu, kedua, dan kelima.
3. Kriteria Ketuntasan Minimal yang digunakan untuk pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBDP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat perbedaan hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video animasi dan media gambar di kelas V SDN Cicadas 02, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/ 2022?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dijadikan sebagai acuan pengembangan wawasan dan pengetahuan tentang strategi pembelajaran pada sekolah dasar
- b. Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang cara mengatasi permasalahan yang ada dalam proses belajar-mengajar pada sekolah dasar
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi dalam hal meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model *Problem Based Learning* sehingga menambah wawasan ilmu pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan sumbangan kepada para pendidik bahwa perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang baru seperti model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas dapat tercapai.

b. Bagi Peserta didik

Meningkatkan hasil belajar peserta didik, menemukan pengetahuan dan mengembangkan wawasan, meningkatkan kemampuan menganalisis suatu masalah melalui pembelajaran dengan model pembelajaran inovatif. Serta mengatasi kejenuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik meningkat.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran kurikulum 2013 serta memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian. Kemudian bagi peneliti selanjutnya manfaat penelitian ini sebagai sarana pengembangan wawasan

mengenai metode pembelajaran serta diharapkan dapat meningkatkan motivasi peneliti untuk terus belajar dan menambah pengalaman dalam mendidik.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Teoretik

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Setiap kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa berupa perubahan perilaku yang relatif menetap mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Jihad & Abdul (2013:14) dan Rusman (2016:67) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian dalam bentuk perubahan perilaku yang menetap yang diperoleh oleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang telah dilakukan.

Hasil belajar tentunya tidak dapat dipisahkan dengan proses belajar mengajar, keduanya saling berkaitan satu sama lain. Dapat dikatakan demikian, dimana setelah siswa mengikuti pembelajaran maka akan mendapatkan suatu hasil belajar. Hasil belajar tersebut berupa nilai akhir yang dicapai oleh siswa dengan melalui tes atau evaluasi. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Tohir (2020:50) dan Ambarwati (2017:278) hasil belajar berhubungan dengan kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses dan hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar. Dimana hasil

belajar tersebut berupa nilai akhir yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti tes atau evaluasi terhadap proses belajar yang telah dilakukan.

Seorang siswa yang telah melakukan rangkaian pembelajaran di sekolah akan memperoleh suatu hasil yang disebut dengan hasil belajar. Yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan siswa yang dimiliki setelah mengikuti proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Putri,dkk (2018:24) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah melalui tahapan belajar.

Berdasarkan dari teori yang telah dikaji di atas, maka dapat disintesis hasil belajar adalah bukti pencapaian peserta didik berupa perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti serangkaian pembelajaran.

b. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar menjadi tolak ukur dari suatu keberhasilan proses pembelajaran. Dengan hasil belajar, seorang guru dapat mengetahui dan mengevaluasi kemampuan yang dimiliki oleh siswa mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal tersebut sama halnya seperti yang dikemukakan oleh Afandi,dkk (2013:7) menyatakan bahwa tujuan hasil belajar adalah mengevaluasi kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor pada mata pelajaran di sekolah.

Hasil belajar tidak hanya sebagai tolak ukur dari pembelajaran saja, hasil belajar juga dapat dijadikan sebagai tolak ukur dari kualitas suatu institusi pendidikan itu sendiri. Selain itu juga, hasil belajar digunakan untuk mempertanggungjawabkan terkait pelaksanaan pendidikan kepada masyarakat. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Jihad & Abdul (2013:63) tujuan penilaian hasil belajar yaitu; menilai hasil belajar, mempertanggungjawabkan penyelenggaraan pendidikan kepada masyarakat dan untuk mengetahui mutu pendidikan di sekolah.

Siswa dengan hasil belajar yang baik merupakan cerminan dari proses belajar yang baik pula. Dengan hasil belajar, guru dapat mengetahui kemajuan dari peserta didiknya, dapat mengetahui sejauh mana peserta didik dapat menguasai tingkat kompetensi yang telah ditentukan dan dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Hal tersebut sama halnya dengan yang diungkapkan oleh Majid (2013:42) dan Kusnandar (2013) bahwasanya tujuan dari hasil belajar yaitu:

- 1) Untuk mengetahui kemajuan dari peserta didik dan mengetahui perkembangan hasil belajar peserta didik apakah menurun atau meningkat
- 2) Mengecek ketercapaian kompetensi siswa
- 3) Mendeteksi terkait kompetensi yang belum dikuasai oleh peserta didik

- 4) Dapat dijadikan umpan balik untuk perbaikan bagi peserta didik, dalam artian hasil belajar dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik

Setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran, maka akan diadakan evaluasi untuk mendapatkan hasil belajar. Adapun tujuan hasil belajar terbagi menjadi dua bagian yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan hasil belajar yaitu sebagai bahan dalam penyusunan laporan belajar siswa, menentukan kenaikan kelas, dan mengetahui kesulitan yang dirasakan oleh siswa terkait materi pembelajaran, sehingga seorang guru dapat memperbaiki hasil belajar siswa yang belum maksimal. Hal tersebut sama seperti Susanto (2016:9) yang mengatakan bahwasanya tujuan hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Tujuan umum

- a) Untuk memperbaiki pembelajaran yang belum maksimal
- b) Sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar siswa
- c) Menilai pencapaian kompetensi yang sudah dicapai oleh siswa

- 2) Tujuan khusus

- a) Menentukan kenaikan kelas
- b) Untuk mengetahui kesulitan belajar yang dialami oleh siswa
- c) Memberikan umpan balik atau perbaikan terhadap proses belajar.

c. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yang tinggi ataupun rendah dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang memengaruhinya. Siswa yang memiliki minat, motivasi dan kesehatan baik jasmani maupun rohani yang baik akan memiliki hasil belajar yang tinggi. Hal tersebut merupakan faktor dari dalam diri siswa (internal). Adapun faktor lain seperti keadaan lingkungan yang ada di sekitar siswa, sarana prasarna, kurikulum dan guru merupakan faktor dari luar diri siswa (eksternal) yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Anitah (2014:15) dan Rusman (2016:67) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu:

- 1) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal), meliputi minat, motivasi, kesehatan jasmani dan rohani, serta kebiasaan siswa yang dilakukan di dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal), meliputi suasana lingkungan yang terdapat di lingkungan siswa seperti lingkungan fisik dan lingkungan sosial serta faktor instrumental berupa kurikulum, guru, dan sarana prasarana sekolah.

Hasil belajar yang baik akan dimiliki jika siswa memiliki intelegensi, kemauan, bakat, daya ingat dan anggota tubuh yang dapat berfungsi dengan baik serta kondisi fisik yang sehat. Faktor lingkungan juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dimiliki oleh siswa baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan

masyarakat. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Kristin (2016:91) dan Nurhadi,dkk (2020:56) faktor yang memengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua bagian yaitu:

- 1) Faktor eksternal yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri yang meliputi faktor biologis dan faktor psikologis. Faktor biologis berkenaan dengan kondisi fisik yang normal dan anggota tubuh yang dapat berfungsi dengan baik serta kondisi kesehatan fisik yang sehat dan bugar. Sedangkan faktor psikologis berkaitan dengan sikap mental, intelegensi, kemauan, bakat, daya ingat dan daya konsentrasi.
- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu, meliputi faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat (lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial)

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik, dipengaruhi oleh peserta didik itu sendiri. Dalam hal ini berkaitan dengan tingkah laku dan kemampuan berfikir yang dimiliki siswa, motivasi, minat, dan kesiapan dari segi jasmani maupun rohani. Selain peserta didik, lingkungan sekitar siswa juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Lingkungan yang dimaksud meliputi sarana prasarana kompetensi dan kreativitas pendidik, dan perangkat pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Susanto (2013:14) Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, peserta didik dan lingkungannya.

- 1) Peserta didik dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan peserta didik baik jasmani maupun rohani.
- 2) Lingkungan, yaitu sarana dan prasarana, kompetensi pendidik, kreativitas pendidik, sumber- sumber belajar, metode, serta dukungan lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar.

d. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar tidak selalu tentang kecerdasan atau pengetahuan saja, ada beberapa aspek lainnya yang menjadi indikator dari hasil belajar. Indikator hasil belajar terbagi menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif (pemahaman konsep), ranah afektif (sikap peserta didik) dan ranah psikomotor (keterampilan proses). Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Bloom dalam Rusman (2016:68-70), Susanto (2016:6) dan Elis & Rusdiana (2017:57) yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Domain kognitif; berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual berpikir
- 2) Domain afektif; berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai.
- 3) Domain psikomotor; berkenaan dengan suatu keterampilan- keterampilan- keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanan yang berbeda. Mata pelajaran praktik lebih menekankan pada ranah psikomotor, sedangkan mata pelajaran pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif.

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Indikator- indikator tersebut meliputi informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan, sikap. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Thobroni (2017:20) dan Sutikno (2013:7) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Informasi verbal, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan mendeskripsikan suatu kata-kata yang relevan
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu keterampilan yang mencakup belajar mengenai konsep, prinsip, dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui materi yang disampaikan oleh guru
- 3) Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah yang baru dengan memperhatikan, mengingat dan berpikir
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot
- 5) Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang.

e. Tema 9 Benda- Benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda Dalam Kegiatan Ekonomi

Pada penerapan kurikulum 2013 pembelajaran ditandai dengan pembelajaran terpadu yang menggunakan buku berupa buku tematik. Beberapa mata pelajaran dipadukan menjadi satu yang dihasilkan sebuah tema. Tema merupakan suatu wadah yang berisi materi dan konsep pembelajaran yang menyeluruh.

Pada tema 9 Benda- Benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda Dalam Kegiatan Ekonomi terdiri dari 6 pembelajaran, dan peneliti memilih pembelajaran ke 1, 3, dan 5 yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA, dan SBDP.

Materi yang dipelajari pada subtema 2 Benda Dalam Kegiatan Ekonomi yaitu diantaranya, mengidentifikasi pengertian iklan elektronik, macam- macam iklan elektronik, unsur- unsur iklan elektronik, materi, zat tunggal, zat campuran, dan pola lantai tarian kreasi daerah.

Adapun alasan penulis memilih tema 9 Benda- Benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi, karena materi yang terkandung di dalam subtema ini merupakan materi dinilai memiliki hasil belajar yang rendah, karena dirasa materi bersifat abstrak sehingga sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti menerapkan pembelajaran berbasis masalah dengan model *Problem Based Learning* yang memerlukan adanya partisipasi aktif dari peserta

didik. Dalam materi ini berisi beberapa konsep abstrak yang perlu adanya proses percobaan yang dilakukan oleh peserta didik.

Dengan model pembelajaran yang diterapkan akan membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih bermakna. Peserta didik dapat menemukan sendiri mengenai konsep- konsep materi yang dipelajari serta merumuskan penemuan tersebut. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dan gambar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih nyata atau konkret. Media berfungsi sebagai alat perantara dalam penyampaian materi yang dirasa sulit untuk dipahami jika hanya bersifat verbal saja.

Berdasarkan dari teori yang telah dikaji di atas, maka dapat disintesis bahwa hasil belajar subtema benda dalam kegiatan ekonomi adalah bukti pencapaian peserta didik berupa perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran. Salah satunya ialah setelah peserta didik mempelajari subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi secara keseluruhan mengenai materi, zat tunggal, zat campuran, dan iklan elektronik, serta pola lantai tari daerah.

2. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Dalam proses pembelajaran berbasis kurikulum 2013 ada beberapa model-model pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya model *problem based learning*. Penerapan model *problem based learning*

ditandai oleh pembelajaran yang disajikan dengan suatu masalah autentik, pertanyaan-pertanyaan, penyelidikan dengan prosedur penilaian, dan tanya jawab. Sebagaimana hal tersebut diungkapkan oleh Kurniasih & Berlin (2016:127) dan Retnowati & Griet (2018:70) *problem based learning* merupakan pembelajaran yang penyampaianya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan yang autentik, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan dengan cara prosedur penilaian serta membuka dialog.

Pada dasarnya, guru memiliki keluasan dalam memilih model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang akan dipelajarinya. Salah satunya Model *problem based learning*, yang menekankan proses pembelajaran dengan penyelesaian masalah secara ilmiah. Sama halnya yang diungkapkan oleh (Hamdayana: 2014:209) pembelajaran berbasis masalah juga dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

Melalui model PBL, siswa akan dihadapkan dengan permasalahan yang terdapat dalam dunia nyata. Dengan begitu, siswa dapat menyusun pengetahuannya secara mandiri dan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Sebagaimana yang diungkapkan Hosnan (2014:295) dan Isro'atun & Amelia (2018:44) model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa

pada masalah autentik yang terdapat dalam dunia nyata, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry*, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

b. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran mempunyai tujuan masing-masing yang ingin dicapai. Model PBL bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Hal tersebut sama halnya seperti yang diungkapkan oleh Hosnan (2014:299) dan Fathurrohman (2016:113) Tujuan model PBL adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Selain itu juga, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat secara aktif membangun pengetahuannya sendiri.

Pada penerapan model PBL siswa dihadapkan langsung dengan permasalahan yang nyata, dengan begitu bertujuan agar dapat melatih siswa untuk belajar menjadi orang dewasa, meningkatkan rasa percaya diri dan menjadikan siswa menjadi pelajar yang mandiri. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ngalimun (2015:119), Kurniasih & Berlin (2016:123) dan Hamdayana (2014:212) mengenai tujuan model PBL yaitu membantu mengembangkan kemampuan berpikir, belajar peranan orang dewasa secara autentik melalui partisipasi aktif siswa dalam

pengalaman nyata, dan memungkinkan siswa mempunyai rasa percaya diri, serta menjadikan siswa sebagai pelajar yang mandiri.

c. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang dimiliki secara khusus, hal tersebut dikarenakan untuk dapat membedakan dengan model yang lainnya. Model *problem based learning* bercirikan pembelajaran dimulai dengan suatu masalah yang berhubungan dengan dunia nyata, dan pembelajaran dilakukan dengan cara mengorganisasikan seputar masalah bukan disiplin ilmu. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hamdayana (2014:212) dan Ngalimun (2015:120), karakteristik model *problem based learning* yaitu:

- 1) Belajar dimulai dengan satu masalah
- 2) Memastikan bahwa masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata siswa
- 3) Mengorganisasikan pelajaran seputar masalah, bukan seputar disiplin ilmu

Selanjutnya, model *problem based learning* juga memiliki karakteristik yaitu penyelidikan masalah dilakukan secara autentik, permasalahan dalam suatu pembelajaran dijadikan sebagai poin awal dan diakhiri dengan menghasilkan suatu karya, serta pembelajaran dilakukan secara kolaboratif, komunikatif dan kooperatif. Hal tersebut sama halnya dengan pendapat Hosnan (2014:210) dan Rusman

(2018:232) yang mengungkapkan ciri-ciri model *problem based learning* antara lain :

- 1) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar
- 2) Menghasilkan dan memarken hasil karya
- 3) Penyelidikan yang autentik
- 4) Belajar adalah kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif

Melalui model *problem based learning*, siswalah yang lebih aktif dibandingkan guru hal tersebut sesuai dengan karakteristik dari model *problem based learning* yaitu pembelajaran berpusat pada siswa, guru hanya sebagai fasilitator, pembelajaran dilakukan dengan kelompok kecil, dan pembelajaran berfokus pada permasalahan yang nyata. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Isro'atun & Amelia (2018:45), karakteristik model *problem based learning* yaitu:

- 1) *Learning is student-centered*
- 2) *Authentic problems from the organizing focus for learning*
- 3) *New information is acquired through self-directed learning*
- 4) *Learning occurs in small group*
- 5) *Teachers act as facilitators*

d. Langkah- Langkah Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah- langkah tertentu dalam penerapannya. Langkah-langkah tersebut perlu dilakukan sesuai dengan semestinya, agar pembelajaran menjadi lebih terarah dan dapat tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang

perlu dilakukan dalam menerapkan model *problem based learning* adalah orientasi siswa pada masalah, kemudian mengorganisasi siswa, membimbing siswa untuk melakukan penyelidikan, menyajikan dan mengevaluasi hasil karya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hosnan (2014:285) dan Ngalimun (2016:52) mengenai langkah- langkah model *Problem Based Learning*, yaitu:

- 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Selanjutnya langkah-langkah model *problem based learning* yaitu dengan merumuskan masalah, kemudian masalah tersebut dianalisis, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, uji hipotesis, dan merumuskan pemecahan masalah. Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh Hamdayana (2014:213) ada 6 langkah dalam penerapan model *problem based learning*, yaitu:

- 1) Merumuskan masalah, yaitu langkah siswa menentukan masalah yang akan dipecahkan.
- 2) Menganalisis masalah, yaitu langkah siswa meninjau masalah dari berbagai sudut pandang.

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

Selanjutnya langkah-langkah dalam penerapan model *problem based learning* adalah diawali dengan identifikasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, pemecahan masalah, melakukan uji coba untuk pemecahan masalah. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Kurniasih & Berlin (2016:123) yakni sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi masalah.
- 2) Mengumpulkan data.
- 3) Menganalisis data.
- 4) Memecahkan masalah berdasarkan pada data yang ada dan analisisnya.
- 5) Memilih cara untuk menyelesaikan masalah.

- 6) Merencanakan penerapan pemecahan masalah.
- 7) Melakukan ujicoba terhadap rencana yang telah ditetapkan.
- 8) Melakukan tindakan (*action*) untuk memecahkan masalah.

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai. Untuk mencapai tujuan tersebut maka perlu melalui tahapan-tahapan sesuai dengan model yang telah dipilih. Adapun tahapan dalam penerapan model *problem based learning* yaitu diawali dengan suatu permasalahan, kemudian didiskusikan, lalu menyelesaikan masalah diluar bimbingan guru, berbagi informasi, dan menyajikan solusi serta merefleksi. Sama halnya dengan pendapat Isro'atun & Amelia (2018:47) mengemukakan sintaks PBL yakni sebagai berikut:

- 1) Menyajikan suatu masalah
- 2) Mendiskusikan masalah
- 3) Menyelesaikan masalah diluar bimbingan guru
- 4) Berbagi informasi
- 5) Menyajikan solusi
- 6) Merefleksi

e. Kelebihan dan Kelemahan Model *Problem Based Learning*

1) Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan ataupun kekurangan masing-masing, tidak terkecuali dengan model *problem based learning*. Model ini memiliki kelebihan yaitu dengan teknik pemecahan masalah dirasa cukup bagus bagi siswa untuk dapat

memahami materi, dapat meningkatkan aktivitas siswa dan memberikan kepuasan kepada siswa ketika siswa dapat menemukan pengetahuan baru. Hal tersebut sama halnya dengan yang diungkapkan oleh Sanjaya (2013:220) model PBL memiliki keunggulan diantaranya:

- a) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran
- b) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas siswa
- c) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa dan memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan yang baru bagi siswa

Selanjutnya, kelebihan dari model *problem based learning* yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mengembangkan pemikiran kritis dan pemikiran kreatif siswa, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Kurniasih & Berlin (2016:49) Model pembelajaran berbasis masalah memiliki keunggulan yang sangat banyak, diantaranya:

- a) Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif siswa
- b) Dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah para siswa dengan sendirinya
- c) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar

d) Dengan model pembelajaran ini akan terjadi pembelajaran yang bermakna

Melalui penerapan model *problem based learning*, diharapkan siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, memiliki kemampuan dalam membangun pengetahuannya sendiri, dan dapat mengurangi beban peserta didik dalam menghafal. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Shoimin (2014:131) model *problem based learning* memiliki kelebihan diantaranya yaitu:

- a) Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata
- b) Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar
- c) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik, hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi

Seorang guru memiliki keluasan dalam menentukan model pembelajaran yang akan ia gunakan, salah satunya model *problem base learning*. Dengan menerapkan model PBL, maka siswa dihadapkan dengan pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata yang sesuai dengan kebutuhan siswa tersebut sehingga dapat mengembangkan pengetahuan siswa dan kemampuan pemecahan masalah. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Retnowati & Griet

(2018:75) kelebihan adalah realistis dengan kehidupan siswa konsep sesuai dengan kebutuhan siswa, memupuk rasa inkuiri siswa, retensi konsep semakin kuat, dan memupuk kemampuan *problem solving*.

Selanjutnya, kelebihan dari model *problem based learning* yaitu dapat membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan nyata, mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah secara terampil dan merangsang kemampuan berpikir siswa. Sama halnya seperti yang diungkapkan oleh Djamarah & Zain (2013) mengenai kelebihan model *problem based learning* yaitu:

- a) Metode ini dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia.
- b) Proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiasakan para peserta didik menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil
- c) Metode ini merangsang pengembangan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif dan menyeluruh

2) Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Selain kelebihan yang dimiliki, tentunya setiap model pembelajaran memiliki kelemahan. Sama halnya dengan model *problem based learning* yang memiliki kelemahan yaitu, masalah akan dirasa sulit jika siswa tidak berminat, model ini butuh persiapan yang cukup, dan membutuhkan pemahaman untuk siswa agar berusaha

dalam memecahkan masalah yang dipelajari. Sebagaimana Sanjaya (2013:220) mengungkapkan model *problem based learning* memiliki kekurangan diantaranya:

- a) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan mencoba.
- b) Keberhasilan model ini membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Selanjutnya, kekurangan yang dimiliki model *problem based learning* yaitu perlu waktu yang cukup lama, membutuhkan pembiasaan dalam menggunakan model ini karena pembelajaran dirasa kompleks dan sulitnya mencari permasalahan yang relevan. Kurniasih & Berlin (2016:49) dan Retnowati & Griet (2018:75) berpendapat bahwa model *problem based learning* memiliki kekurangan yaitu, membutuhkan waktu yang cukup lama, sering terjadi salah pemahaman, sulit mencari *problem* yang relevan dan membutuhkan pembiasaan karena pembelajaran dirasa kompleks.

Perlu bagi seorang guru dapat mempertimbangkan dalam memilih model untuk diterapkan pada pembelajarannya, salah satunya dengan melihat kekurangan yang dimiliki oleh model tersebut. Seperti model

PBL yang memiliki kekurangan yaitu, model ini hanya bisa digunakan untuk beberapa mata pelajaran tertentu saja dan perlunya menentukan suatu masalah sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Sama halnya dengan Shoimin (2014:132) dan Djamarah & Zain (2013) mengungkapkan kekurangan dari model *problem based learning* adalah model ini tidak dapat diterapkan untuk setiap mata pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi dan perlu untuk menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Berdasarkan dari teori yang telah dikaji di atas, maka dapat disintesis bahwa model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang diawali dengan menyajikan suatu masalah yang bersifat konkret dan lebih menekankan kepada keaktifan peserta didik dengan beberapa aktifitas seperti mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, membuat hipotesis, melakukan percobaan, mengumpulkan data, dan mendemonstrasikan hasil karya.

3. Media Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Proses belajar di lingkungan siswa perlu disesuaikan dengan tahapan perkembangan siswa. Anak usia sekolah dasar pada umumnya berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Oleh karena itu,

dalam pembelajaran di SD perlu menyediakan kondisi belajar yang bersifat nyata. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah video animasi.

Video animasi merupakan media terdiri dari kumpulan gambar yang berubah posisi atau ada pergerakan dengan berbagai warna, transisi, efek suara dan lainnya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ramdani (2020:22) dan Huda & Noper (2021:65) media animasi adalah sekumpulan gambar atau objek yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan yang seolah-olah hidup. Objek-objek tersebut divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras.

Suatu media akan menjadi sesuatu yang menarik apabila dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangat beragam, salah satunya media animasi. Media animasi berasal dari potongan-potongan gambar diam yang direkam, dimainkan kembali, kemudia digerakkan sehingga terlihat hidup. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Limbong & Janner (2020:101) dan Ferry, dkk (2019:2) media animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan dengan gerak cepat yang terus menerus memiliki hubungan satu dengan yang lainnya.

Media animasi merupakan alat komunikasi grafis yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan simbol-

simbol. Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh Juwita, dkk (2017:4) Animasi (kartun) adalah salah satu bentuk komunikasi grafis, yang menggunakan simbol-simbol atau sikap seseorang terhadap suatu kejadian untuk menyampaikan pesan secara cepat

b. Fungsi Media Video Animasi

Seorang guru perlu memerhatikan dalam memilih media pembelajaran. Selain itu juga, perlu untuk menyesuaikan dengan karakteristik materi yang akan dipeajarinya. Setiap media pembelajaran tentunya memiliki fungsinya masing-masing. Media animasi berfungsi sebagai media yang dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi, dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh Simamarta, dkk (2020:91) dan Siddiq, dkk (2018:51) media animasi dalam pembelajaran memiliki fungsi yang dapat meningkatkan minat belajar, meningkatkan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu, dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, fungsi video animasi yaitu, sebagai penghibur, untuk menarik perhatian siswa, dan dapat memaparkan materi yang dirasa sulit jika hanya dijelaskan melalui verbal atau gambar. Sehingga siswa dapat memahami suatu konsep secara utuh. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Huda & Noper (2021:68) Mashuri (2020:2) dan Juwita, dkk (201:4) Berikut fungsi media animasi:

- 1) Media sebagai hiburan, digunakan untuk menghibur pengguna animasi, sehingga dapat memberikan kepuasan.
- 2) Media sebagai presentasi, digunakan untuk menarik perhatian para audiens atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presenter
- 3) Media sebagai ilmu pengetahuan, digunakan untuk memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-kata saja. Sehingga siswa dapat memahami suatu konsep secara utuh bukan hanya sebagai pengetahuan saja tetapi juga dapat diterapkan didalam kegiatan proses pembelajaran.

c. Jenis- Jenis Media Video Animasi

Media video animasi terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu dapat dibedakan berdasarkan bentuk karakternya contohnya animasi 2D animasi 3D dan teknik pembuatannya contohnya animasi *frame* dan animasi *sprite*. Sama halnya dengan Limbong & Janner (2020:104) berpendapat bahwasanya jenis-jenis media video animasi yaitu, antara lain:

Secara umum animasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) Animasi berdasarkan bentuk karakter
 - a) *Stop motion animation*
 - b) Animasi 2D
 - c) Animasi 3D

2) Animasi berdasarkan teknik pembuatannya

- a) Animasi cell
- b) Animasi *frame*
- c) Animasi sprite

Selanjutnya, jenis-jenis media video animasi yaitu terdiri dari animasi tradisional, animasi karakter, animasi 2D, *clay animation*, dan animasi 3D. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Iskandar,dkk (2020:52) Soeyanto (2017:121) dan Huda & Noper (2021:61) mengungkapkan jenis- jenis media video animasi adalah sebagai berikut:

- 1) Animasi tradisional
- 2) Animasi karakter
- 3) *Clay animation*
- 4) *2D animation cartoon*, merupakan jenis animasi yang memperlihatkan gambar tradisional dalam bentuk 2 dimensi, biasanya gambar-gambar 2D ini berbentuk kartun dan dibuat menggunakan vector
- 5) *3D animation*, merupakan animasi yang dibuat menyerupai keadaan yang sebenarnya

Media pembelajaran yang baik, dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang akan dipelajari. Berkenaan dengan hal tersebut, media animasi mempunyai jenis-jenis yang dapat dilihat dari segi pembuatannya, seperti animasi 2D, animasi 3D, animasi cell, animasi frame, dan animasi komputer. Sama halnya dengan yang

telah diungkapkan oleh Ahmadi & Hamidulloh (2022:245) media animasi secara umum dikelompokkan menjadi beberapa jenis dilihat dari segi pembuatannya, antara lain:

- 1) Animasi 2D
- 2) Animasi 3D
- 3) Animasi Cell
- 4) Animasi *Frame*
- 5) Animasi Komputer

d. Kelebihan Media Video Animasi

Pembelajaran dengan bantuan media, tentunya akan membantu peserta didik maupun guru. Selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, penggunaan media juga sesuai dengan tahapan perkembangan siswa SD yang ada pada tahapan operasional konkret. Pada dasarnya setiap media memiliki kelebihannya masing-masing. Seperti media animasi yang memiliki dapat digunakan secara praktis, pemakaian tidak terikat oleh waktu, dan harga relatif murah. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh Huda,dkk (2020:12) Kelebihan media video animasi yaitu:

- 1) Pemakaian tidak terikat waktu
- 2) Sangat praktis dan menarik
- 3) Harganya relatif tidak mahal, karena bisa digunakan berkali-kali
- 4) Menghemat waktu

Selanjutnya, kelebihan dari media animasi yang dapat dirasakan yaitu, dapat menarik perhatian siswa, tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, dapat dengan mudah diulangi ketika ada bagian materi yang belum dipahami, dan dapat memperjelas materi yang sulit atau bersifat abstrak menjadi konkret. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Huda & Noper (2021:15) Mashuri (2020:3) Juwita,dkk (2017:4) dan Siddiq,dkk (2018:51) Kelebihan dari media video animasi yaitu:

- 1) Memaparkan keadaan riil dari suatu kejadian
- 2) Pengguna dapat melakukan *replay* pada bagian-bagian tertentu
- 3) Dapat menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural
- 4) Dapat memperjelas suatu ilustrasi yang bersifat abstrak, sulit dipahami, dan berbahaya
- 5) Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi

e. Kelemahan Media Video Animasi

Penggunaan media video animasi akan membantu peserta didik dalam menerima suatu materi yang masih bersifat abstrak, karena media dapat menjelaskan sesuatu yang dianggap sulit jika hanya dijelaskan melalui verbal. Namun, selain memiliki beberapa kelebihan, media video animasi pun memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain perlunya biaya yang cukup mahal dan waktu yang cukup panjang dalam

proses pembuatannya, peserta didik kurang aktif pada saat pembelajaran, dan peserta didik harus mampu mengingat setiap bagian dari animasi tersebut. Huda & Noper (2021:15) Yuliani (2019:42) dan Apriyansyah, dkk (2020:11) berpendapat bahwa adapun kelemahan media animasi antara lain:

- 1) Memerlukan biaya yang cukup mahal
- 2) Hanya dapat dipergunakan dengan bantuan media komputer dan memerlukan proyektor dan speaker saat digunakan
- 3) Memerlukan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatannya
- 4) Peserta didik harus mampu mengingat dari setiap *scene* per *scene*
- 5) Umumnya pengguna menganggap belajar melalui video animasi lebih mudah dibandingkan melalui text sehingga pengguna kurang terdorong aktif di dalam berinteraksi dengan materi

Selanjutnya kekurangan media video animasi ialah sulit untuk di rubah ketika menemukan kekeliruan di dalam video, perlu adanya peralatan khusus seperti komputer, speaker, dan lain sebagainya, serta dalam pembuatannya dibutuhkan keahlian khusus. Ahmadi & Hamidulloh (2022:278) dan Huda, dkk (2020:12) mengungkapkan bahwa kelemahan dari media video animasi antara lain:

- 1) Membutuhkan peralatan yang khusus
- 2) Materi dan bahan untuk animasi sulit di rubah jika sewaktu-waktu ada kekeliruan

3) Membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam proses pembuatannya

4) Jika memutar video terlalu cepat, siswa tidak dapat mengikutinya

Berdasarkan dari teori yang telah dikaji di atas, maka dapat disintesis bahwa media animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika pembelajaran. Media animasi adalah video yang berasal dari gambar statis kemudian digerakkan atau dihidupkan secara sistematis sesuai dengan yang direncanakan.

4. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Dari beberapa media yang ada di dunia pendidikan, media gambar merupakan media yang paling umum dipakai. Media gambar merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang berbentuk visual hasil produksi dari bentuk asli ke dalam 2 dimensi yang digunakan sebagai alat penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Hal tersebut sebagaimana yang dikemukakan oleh Permana & Dian (2018:198), Putri,dkk (2018:27) dan Huda & Noper (2021:19) Media gambar adalah salah satu alat visual yang berasal dari reproduksi bentuk asli ke dalam dua dimensi baik itu berupa foto, maupun lukisan yang dapat memungkinkan terjadinya komunikasi dari pemberi pesan ke penerima pesan

Selanjutnya media gambar juga dapat diartikan sebagai media visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang hanya dapat dilihat saja dan tidak memiliki suara. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Simamarta,dkk (2020:42) dan Cecep & Bambang (2013) Media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan.

b. Fungsi Media Gambar

Gambar merupakan media yang paling umum, yang dapat dengan mudah ditemui dan mudah dimengerti. Media gambar memiliki 4 fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Simamarta,dkk (2020:43) Adapun fungsi media gambar pada kegiatan pembelajaran, yakni :

- 1) Fungsi atensi, yakni menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.
- 2) Fungsi afektif, media gambar dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa saat belajar atau membaca teks yang bergambar
- 3) Fungsi kognitif, yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar

- 4) Fungsi kompensatoris, mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal

Selanjutnya, fungsi dari media gambar yang dikemukakan oleh Arrohman (2020:39) fungsi media gambar tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman, tetapi juga dapat digunakan sebagai pemicu rasa keingintahuan. Bahkan dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan berpikir penalaran tingkat tinggi.

Media gambar juga dapat menjadikan daya tarik untuk peserta didik dan juga mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran. Sebagaimana, Utami (2018:41), Huda,dkk (2020:20) dan Utama (2018:19) mengungkapkan fungsi dari media gambar yaitu membantu siswa agar dapat memahami materi pelajaran, menimbulkan daya tarik, memperjelas dan mempermudah guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

c. Prinsip dalam Pemilihan Media Gambar

Dalam menggunakan media pembelajaran, hendaknya guru perlu untuk memperhatikan beberapa prinsip tertentu agar media tersebut dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap pembelajaran. Prinsip- prinsip dalam menggunakan media gambar ialah gambar hendaknya dapat menarik perhatian siswa, ukuran gambar yang cukup,

sederhana, dan dapat mengurangi verbalisme. Sama halnya seperti yang diungkapkan oleh Khotimah,dkk (2021:4) dan Cecep & Bambang (2013) dan Permana & Dian (2018:198) Seorang guru dalam memilih media pembelajaran gambar, hendaknya gambar tersebut memiliki prinsip sebagai berikut:

- 1) Sederhana
- 2) Meletakkan dasar-dasar untuk memahami sesuatu hal secara konkret, sekaligus mencegah atau mengurangi verbalisme
- 3) Gambar yang yang dibuat hendaknya dapat mengikat perhatian para peserta didik, baik isi maupun fisiknya
- 4) Ukuran gambar yang dibuat hendaknya cukup besar sehingga dengan jelas dapat dilihat oleh setiap peserta didik, kecuali gambar yang akan diperlihatkan dengan jalan diproyeksikan.
- 5) Gambar hendaknya dibuat benar-benar dapat memperjelas sesuatu yang disampaikan secara verbal (lisan, tertulis, atau rekaman)

Selanjutnya, dalam memilih media gambar, ada lima kriteria untuk tujuan pembelajaran yaitu harus memadai untuk tujuan pengajaran, kualitas artistik, kejelasan, dan ukuran yang cukup, validitas, serta menarik. Hal tersebut sama seperti yang dikemukakan oleh Mirnawati (2020:103) dalam memilih media gambar perlu memerhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Media gambar yang disajikan dalam proses belajar- mengajar harus menampilkan gagasan, bagian informasi atau satu konsep jelas yang mendukung tujuan serta kebutuhan pengajaran.
- 2) Gambar harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu.
- 3) Gambar yang digunakan dalam proses belajar- mengajar harus cukup besar sehingga tampak jelas oleh siswa
- 4) Gambar harus dapat memikat perhatian siswa.

Selanjutnya, hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media gambar ialah gambar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, autentik, sederhana, dan ukurannya relatif. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sadiman (2014:31) ada beberapa syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar yang baik sehingga dapat dijadikan media pembelajaran antara lain:

- 1) Autentik
- 2) Sederhana
- 3) Ukuran relatif
- 4) Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

d. Kelebihan Media Gambar

Pada dasarnya setiap media pembelajaran memiliki kelebihannya masing-masing. Guru memiliki keluasaan untuk menggunakan media pembelajaran dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki. Sama halnya yang dikemukakan oleh Mirnawati (2020:104) Sadiman (2014:31) dan Putri,dkk (2018:25) kelebihan media gambar ialah:

- 1) Sifatnya konkret dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan untuk semua orang tanpa memandang umur sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 5) Harganya murah dan mudah didapat serta digunakan.

Selanjutnya, kelebihan yang dimiliki oleh media gambar yaitu selain harganya yang murah, media gambar juga mudah didapat dan mudah untuk digunakan. Sama halnya seperti Utami (2018:41) mengungkapkan media gambar mempunyai kelebihan yaitu mudah didapat dan digunakan, murah, jelas dan dapat mengaktifkan siswa.

e. Kelemahan Media Gambar

Selain memiliki kelebihan, setiap media pembelajaran tentunya memiliki kekurangan tidak terkecuali dengan media gambar. Media gambar memiliki kekurangan diantaranya gambar yang terlalu kecil

terkadang tidak bisa digunakan untuk kelompok siswa yang besar dan karena gambar bersifat statis maka tidak dapat memperlihatkan suatu pola gerakan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Mirnawati (2020:105) kelemahan media gambar yaitu:

- 1) Kadang-kadang ukurannya terlalu kecil untuk digunakan pada kelompok siswa yang cukup besar.
- 2) Tidak dapat memperlihatkan suatu pola gerakan utuh untuk suatu gambar, kecuali jika menampilkan sejumlah gambar dalam suatu urutan peristiwa pada pola gerak tertentu.
- 3) Tanggapan bisa berbeda terhadap gambar yang sama.

Selanjutnya, kelemahan yang dimiliki oleh media gambar ialah biaya yang cukup mahal, media gambar yang bersifat visual dan tidak mengandung suara, sehingga kurang menarik dan tidak bisa digunakan untuk siswa yang mengalami hambatan penglihatan seperti tunanetra karena gambar ini hanya dapat dilihat. Sama halnya yang diungkapkan oleh Huda,dkk (2020:8) Kekurangan dari media gambar yaitu :

- 1) Hanya berupa gambar dan tulisan saja sehingga media ini tidak dapat diterapkan untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus seperti tunanetra.
- 2) Biaya produk cukup mahal karena sebelum menggunakan media ini harus menyetak atau membuat dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat
- 3) Media ini tidak di lengkapi dengan suara, sehingga kurang menarik.

Setiap media pembelajaran selalu mempunyai kekurangan-kekurangan tertentu, begitupun dengan media gambar. Kekurangan yang dimiliki oleh media gambar ialah gambar yang bersifat visual sehingga hanya menekankan persepsi indera mata saja, terlalu kompleks, kurang efektif, dan tidak bisa digunakan untuk kelompok besar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Utami (2018:41) Sadiman (2014:31) dan Putri,dkk (2018) Selain kelebihan-kelebihan, gambar mempunyai beberapa kelemahan:

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata
- 2) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

Berdasarkan dari teori yang telah dikaji di atas, maka dapat disintesis bahwa media gambar adalah media pembelajaran bersifat visual yang berasal dari reproduksi bentuk asli ke dalam bentuk dua dimensi seperti foto atau lukisan yang dapat memungkinkan terjadinya komunikasi dari pemberi pesan ke penerima pesan.

B. Hasil Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dari penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian Ade Novianti, dkk (2020) yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik

dengan menggunakan model *problem based learning*. Setelah diterapkan model *problem based learning* diperoleh bahwasanya hasil belajar siswa dinilai lebih baik daripada dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu, menggunakan pendekatan penelitian eksperimen kuasi dan dalam pelaksanaannya menggunakan model *problem based learning*. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu, tidak adanya kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional dan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan di dalam proses pembelajaran. Penelitian di atas menggunakan model konvensional sebagai kelas kontrol, sedangkan penulis tidak menggunakan kelas kontrol. Penulis hanya menerapkan satu model, dengan menggunakan dua media yang berbeda di dua kelas (kelas eksperimen).

2. Hasil penelitian Kadek Hery Okta Rivaldi, dkk (2018) mahasiswa Universitas Ganesha, Singaraja yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media Audio visual terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA.

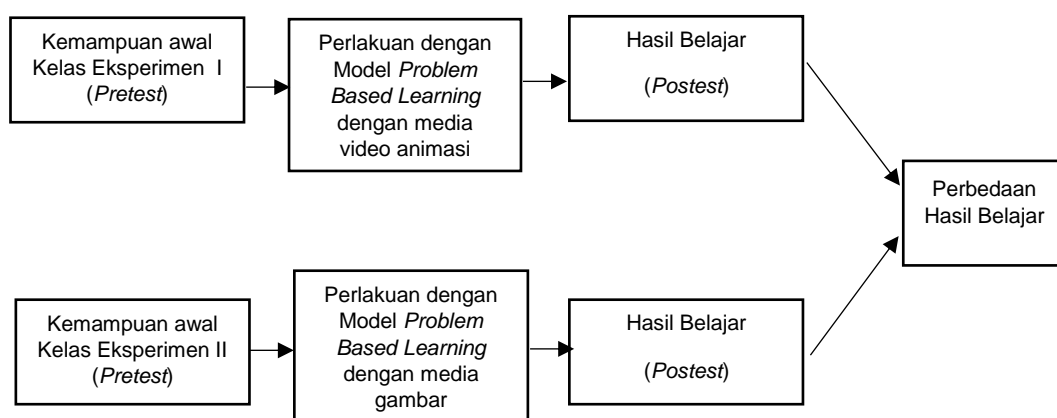
Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu, menggunakan model *problem based learning* dengan media audio

visual, penulis menggunakan media audio visual berupa video animasi atau video pembelajaran. Sedangkan, perbedaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu, terletak pada penggunaan model dan kelasnya. Penelitian di atas menggunakan 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol menggunakan model konvensional tanpa media pembelajaran, dan kelas eksperimen menggunakan menggunakan model *problem based learning* yang berbantu media audio visual.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teoritik di atas dapat disusun kerangka berpikir perbedaan hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar pada peserta didik kelas V SDN Cicadas 02 semester genap SDN 02 Ciadas Kecamatan Gunung Putri Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022.

Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Eksperimen Kuasi

Penggunaan model dan media ini di dalam kelas sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan beberapa faktor, selain dari dalam diri siswa, faktor dari luar diri siswa pun memiliki peranan dalam meningkatkan hasil belajar tersebut. Salah satunya faktor lingkungan yang meliputi kreativitas pendidik, sumber-sumber belajar, dan penerapan model serta media dalam pembelajaran.

Selanjutnya, untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang masih rendah peneliti menerapkan model dan media di dalam pembelajaran. Model yang akan diterapkan adalah model *problem based learning*. Model tersebut merupakan suatu model yang menekankan pembelajaran pada suatu masalah autentik (nyata) sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata (*problem solving*) serta meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Pada penerapan model *problem based learning*, siswa dengan bimbingan guru akan mencari solusi dari setiap permasalahan yang ada secara ilmiah. Dengan begitu, pembelajaran dilakukan secara *learning by doing* (belajar dengan melakukan), sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa tidak hanya sebatas hafalan saja.

Keberhasilan suatu pembelajaran juga didukung oleh pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Media merupakan alat yang dapat membantu

proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. Adapun media yang akan digunakan pada penelitian ini adalah media video animasi dan media gambar.

Media video animasi merupakan media audio visual yang berasal dari gambar statis, kemudian digerakan dan diberi efek suara. Sehingga, dengan penerapan media video animasi, membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, kompleks dan sulit dipahami serta dapat menarik perhatian siswa. Begitupun dengan media gambar, tidak hanya dapat memikat perhatian siswa saja, namun media bersifat visual ini dapat membantu siswa yang lambat dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang hanya disajikan melalui teks atau secara verbal.

Berdasarkan gambar 2.1 kerangka berpikir penelitian eksperimen kuasi, mula-mula siswa diberikan pretest untuk memperoleh informasi kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen 1 diberi perlakuan dengan menerapkan model *problem based learning* dengan menggunakan media video animasi dan kelas eksperimen 2 diberikan perlakuan dengan menerapkan model *problem based learning* dengan menggunakan media gambar cetak.

Setelah masing-masing kelas diberikan perlakuan dengan media pembelajaran yang berbeda, selanjutnya dilakukan evaluasi dengan *posttest* untuk memperoleh informasi kemampuan peserta didik, kemudian dibandingkan dengan *pretest* dan diperoleh besarnya peningkatan, lalu hasil dari kedua kelas eksperimen dibandingkan untuk memperoleh perbedaan.

Berdasarkan uraian di atas, maka diduga terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka, dapat dihipotesiskan sebagai berikut:

Terdapat perbedaan hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video animasi dan media gambar di kelas V SD Cicadas 02, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar di kelas V Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02 Kecamatan Gunung Putri Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02 Kecamatan Gunung Putri Kabupaten Bogor pada kelas VA dengan 35 peserta didik dan kelas VD dengan 36 peserta didik Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Waktu kegiatan penelitian dimulai dengan prapenelitian pada bulan November 2021 sampai dengan bulan Juni 2022.

C. Desain Penelitian Eksperimen Kuasi

Desain eksperimen kuasi yang dipilih yaitu desain penelitian eksperimen kuasi dua grup (kelas) diberikan perlakuan (*treatment*) yang berbeda. Sebelum diberikan perlakuan pada kedua kelompok dilakukan *pretest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dasar pada peserta didik pada konsep pembelajaran yang bersangkutan, kemudian keduanya diberikan perlakuan dengan model pembelajaran yang sama namun dengan media yang berbeda, setelah itu dilakukan kembali *posttest* untuk mengetahui sejauh mana penguasaan peserta didik terhadap konsep yang bersangkutan.

Pada penelitian ini terdapat sampel KE1 (kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video animasi), sampel KE2 (kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media gambar). Kemudian kedua kelompok dites dengan tes yang sama sebagai akhir (*Posttest*). Desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen Kuasi 2 Grup

Kelompok	Pretes (<i>Treatment</i>)	Perlakuan	Posttes
Eksperimen (KE ₁)	O ₁	X	O ₂
Eksperimen (KE ₂)	O ₁	Y	O ₂

Keterangan:

- KE₁ : Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model *Problem Based Learning* dengan media video animasi
- KE₂ : Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model *Problem Based Learning* dengan media gambar
- O₁ : Soal test awal (*pretest*)
- O₂ : Soal test akhir (*posttest*)

D. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi yaitu penelitian kuantitatif untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen I dan II. Pada penelitian ini, perlakuan (*treatment*) yang diberikan yaitu dengan menerapkan model *Problem Based Learning* sebagai variabel bebas (x), sedangkan variabel terikat (y) yaitu hasil belajar Subtema Benda Dalam Kegiatan Ekonomi.

E. Populasi dan Sampel

Sugiyono (2017:119) mengemukakan bahwasanya populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah peserta didik kelas V SDN Cicadas 02 yang berjumlah 136 orang.

Tabel 3.2 Data Sampel Peserta Didik Kelas V A dan V D Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02

No.	Kelas	Jumlah	Perlakuan
1.	V-A	35	<i>Problem Based Learning</i> dengan media gambar
2.	V-D	36	<i>Problem Based Learning</i> dengan media video animasi
Jumlah		71	

Selanjutnya, sampel menurut Sugiyono (2017:120) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017:67). Berdasarkan tabel di atas, sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas V-A yang berjumlah 35 orang kelas eksperimen menggunakan model *problem based learning* dengan media gambar dan kelas V-D berjumlah 36 orang kelas eksperimen menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data mengenai hasil belajar berupa tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban yang akan diuji cobakan untuk menguji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran butir soal serta uji daya pembeda.

Adapun uji coba instrumen akan dilakukan melalui tes yang diberikan kepada para peserta didik yang lebih tinggi jenjang kelasnya yaitu kelas VI yang sudah menerima pembelajaran subtema Benda Dalam Kegiatan Ekonomi. Kemudian untuk menentukan hasil belajar, dapat diukur dengan skor melalui tes yang diberikan kepada peserta didik kelas V-A dan V-D yang telah menerima materi mengenai subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah *pretest* dan *posttest*.

1. Tes awal (*pretest*) adalah tes yang dilaksanakan sebelum kegiatan belajar mengajar dengan suatu perlakuan yang diberikan. Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta didik sebelum materi atau pelajaran diberikan.
2. Tes akhir (*posttest*) adalah tes yang dilakukan setelah proses belajar mengajar selesai, tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Berdasarkan teknik pengumpulan data di atas, maka dapat disusun definisi konseptual yang kemudian dikembangkan menjadi definisi operasional sebagai berikut:

1. Definisi Konseptual Hasil Belajar

Hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi merupakan bukti pencapaian yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran berupa perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Salah satunya ialah setelah peserta didik mempelajari subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi secara keseluruhan mengenai materi, zat tunggal, zat campuran, dan iklan elektronik, serta pola lantai tarian daerah.

2. Definisi Operasional Hasil Belajar

Hasil belajar kognitif subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi merupakan suatu hasil perubahan yang dimiliki oleh peserta didik

dalam aspek pengetahuan karena telah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dengan mengkaji benda- benda ekonomi di sekitarnya. Pada penelitian ini data diperoleh dengan menggunakan tes objektif pilihan ganda. Skala penelitian hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi dilakukan dengan 4 alternatif jawaban dengan pemberian skor 1 untuk masing- masing soal jika jawabannya benar dan skor 0 jika jawabannya salah.

Tema : 9 Benda- Benda di Sekitar Kita

Subtema : 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi

Kelas/Semester: V/ II

Tabel 3.3 Desain Penilaian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan dan Keterampilan Pertemuan Ke-1

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menganalisis informasi tentang iklan elektronik dengan tepat (C4)	Tertulis	PG
		3.4.2 Menyimpulkan isi yang disampaikan paparan iklan elektronik dengan tepat (C4)	Tertulis	PG
	4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	4.4.1 Merumuskan karakteristik iklan elektronik (P4)	Kinerja	Rubrik Penilaian
		4.4.2 Mendesain sebuah naskah iklan dengan baik dan benar (P5)	Kinerja	Rubrik Penilaian

IPA	3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (zat tunggal dan campuran)	3.9.1 Menganalisis materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (C4)	Tertulis	PG
		3.9.2 Menyimpulkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (C4)	Tertulis	PG
	4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunannya dalam kehidupan sehari-hari	4.9.1 Merumuskan hasil pengamatan mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya (P4)	Kinerja	Rubrik Penilaian
		4.9.2 Melaporkan hasil pengamatan mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya (P5)	Kinerja	Rubrik Penilaian

Tabel 3.4 Desain Penilaian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan dan Keterampilan Pertemuan Ke-2

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menyimpulkan makna dari iklan elektronik (C4)	Tertulis	PG
		3.4.2 Menganalisis unsur-unsur iklan dari media cetak		

		atau elektronik (C4)	Tertulis	PG
	4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	4.4.1 Menilai iklan sesuai dengan unsur-unsur iklan media cetak atau elektronik (P5)	Kinerja	Rubrik Penilaian
		4.4.2 Menyajikan informasi berdasarkan iklan dari media cetak atau elektronik (P5)	Kinerja	Rubrik Penilaian
IPA	3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (zat tunggal dan campuran)	3.9.1 Mengidentifikasi zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen (C4)	Tertulis	PG
		3.9.2 Menyimpulkan zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen (C4)	Tertulis	PG
	4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunannya dalam kehidupan sehari-hari	4.9.1 Membuat contoh-contoh zat campuran yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	Kinerja	Rubrik Penilaian
		4.9.2 Menyajikan hasil pengamatan sifat-sifat campuran	Kinerja	Rubrik Penilaian
SBDP	3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah	3.3.1 Menganalisis pola lantai tari kreasi daerah	Tes Tertulis	PG
		3.3.2 Mengidentifikasi pola lantai kreasi daerah	Tes Tertulis	PG

	4.3 Mempraktikan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah	4.3.1 Membuat dan memperagakan pola lantai tari kreasi daerah	Kinerja	Rubrik Penilaian
--	--	---	---------	------------------

Tabel 3.5 Desain Penilaian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan dan Keterampilan Pertemuan Ke-3

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menyimpulkan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan (C4)	Tertulis	PG
		3.4.2 Menganalisis informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan (C4)	Tertulis	PG
	4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	4.4.1 Merumuskan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan (P5)	Kinerja	Rubrik Penilaian
		4.4.2 Menyajikan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan (P5)	Kinerja	Rubrik Penilaian
IPA	3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (zat tunggal dan campuran)	3.9.1 Mengidentifikasi komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran (C4)	Tertulis	PG
		3.9.2 Menyimpulkan komponen penyusun zat campuran dan ciri-	Tertulis	PG

		ciri zat campuran (C4)		
	4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunannya dalam kehidupan sehari-hari	4.9.1 Menuliskan komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran	Kinerja	Rubrik Penilaian
		4.9.2 Menyajikan informasi mengenai komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran	Kinerja	Rubrik Penilaian
SBDP	3.3. Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah	3.3.2 Menganalisis pola lantai tari kreasi daerah	Tes Tertulis	PG
	4.3 Mempraktikan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah	4.3.1 Membuat dan memperagakan pola lantai tari kreasi daerah	Kinerja	Rubrik Penilaian

3. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi

Butir soal hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi yang terdapat pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBDP disusun berdasarkan materi yang akan digunakan pada saat penelitian dalam bentuk kisi- kisi instrumen. Kisi- kisi instrumen dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.6 Kisi- kisi Soal Instrumen Penilaian Pengetahuan Pertemuan
Ke-1 (Sebelum Uji Coba)**

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kognisi	Bentuk Soal	NBS	JBS
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menganalisis informasi tentang iklan elektronik dengan tepat	C4	PG	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
		3.4.2 Menyimpulkan informasi tentang iklan elektronik dengan tepat	C4	PG	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	10
IPA	3.9 Mengelompokan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan zat campuran)	3.9.1 Menganalisis materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya	C4	PG	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	10
		3.9.2 Menyimpulkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya	C4	PG	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40	10

**Tabel 3.7 Kisi- kisi Soal Instrumen Penilaian Pengetahuan Pertemuan Ke-2
(Sebelum Uji Coba)**

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kognisi	Bentuk Soal	NBS	JBS
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menyimpulkan makna iklan elektronik	C4	PG	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
		3.4.2 Menganalisis unsur-unsur iklan dari media cetak atau elektronik	C4	PG	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	10
IPA	3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan zat campuran)	3.9.1 Mengidentifikasi zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen	C4	PG	21, 22, 23, 24, 25	5
		3.9.2 Menyimpulkan zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen	C4	PG	26, 27, 28, 29, 30	5
SBDP	3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah	3.3.1 Menganalisis pola lantai tari kreasi daerah	C4	PG	31, 32, 33, 34, 35	5
		3.3.2 Mengidentifikasi pola lantai kreasi daerah	C4	PG	36, 37, 38, 39, 40	5

**Tabel 3.8 Kisi- kisi Soal Instrumen Penilaian Pengetahuan Pertemuan Ke-3
(Sebelum Uji Coba)**

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kognisi	Bentuk Soal	NBS	JBS
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menyimpulkan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan	C4	PG	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
		3.4.2 Menganalisis informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan	C4	PG	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	8
IPA	3.9 Mengelompokan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan zat campuran)	3.9.1 Mengidentifikasi komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran	C4	PG	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	7
		3.9.2 Menyimpulkan komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran	C4	PG	23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	8
SBDP	3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah	3.3.1 Menganalisis pola lantai tari kreasi daerah	C4	PG	31, 32, 33, 34, 35	5
		3.3.2 Mengidentifikasi pola lantai kreasi daerah	C4	PG	36, 37, 38, 39, 40	5

Pedoman Penskoran :

Skor Maksimal : 100

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

Tabel 3.9 Kisi- kisi Soal Instrumen Penilaian Pengetahuan Pertemuan Ke-1 (Setelah Uji Coba)

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kognisi	Bentuk Soal	NBS	JBS
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menganalisis informasi tentang iklan elektronik dengan tepat	C4	PG	1, 3, 6, 10	4
		3.4.2 Menyimpulkan informasi tentang iklan elektronik dengan tepat	C4	PG	14, 15, 16, 19	4
IPA	3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan zat campuran)	3.9.1 Menganalisis materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya	C4	PG	23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	8
		3.9.2 Menyimpulkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya	C4	PG	32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40	9

**Tabel 3.10 Kisi- kisi Soal Instrumen Penilain Pengetahuan Pertemuan Ke-2
(Setelah Uji Coba)**

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kognisi	Bentuk Soal	NBS	JBS
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menyimpulkan makna iklan elektronik	C4	PG	3, 4, 6, 8, 10	5
		3.4.2 Menganalisis unsur-unsur iklan dari media cetak atau elektronik	C4	PG	11, 12, 16, 17, 18	5
IPA	3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan zat campuran)	3.9.1 Mengidentifikasi zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen	C4	PG	21, 24,	2
		3.9.2 Menyimpulkan zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen	C4	PG	26, 27, 28	3
SBDP	3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah	3.3.1 Menganalisis pola lantai tari kreasi daerah	C4	PG	31, 32, 33, 34, 35	5
		3.3.2 Mengidentifikasi pola lantai kreasi daerah	C4	PG	37	1

**Tabel 3.11 Kisi- kisi Soal Instrumen Penilain Pengetahuan Pertemuan Ke-3
(Setelah Uji Coba)**

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kognisi	Bentuk Soal	NBS	JBS
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menyimpulkan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan	C4	PG	2, 3, 4, 5	4
		3.4.2 Menganalisis informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan	C4	PG	8, 9, 12, 15	4
IPA	3.9 Mengelompokan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan zat campuran)	3.9.1 Mengidentifikasi komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran	C4	PG	18, 21, 22	3
		3.9.2 Menyimpulkan komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran	C4	PG	23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	8
SBDP	3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah	3.3.1 Menganalisis pola lantai tari kreasi daerah	C4	PG	32, 34, 35	3
		3.3.2 Mengidentifikasi pola lantai kreasi daerah	C4	PG	37, 38,	2

4. Uji Coba Instrumen Penelitian

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

a. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2017:348) Adapun untuk mengukur uji validitas menggunakan rumus koefisien korelasi point biserial (Arikunto, 2013:326)

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

Keterangan :

Y_{pbi} : koefisien korelasi biserial

M_p : skor rata- rata hitung untuk butir soal benar

M_t : skor rata-rata dari skor total

S_{dt} : standar deviasi

P : proporsi peserta didik yang menjawab benar pada butir soal

q : proporsi peserta didik yang menjawab salah pada butir soal

Jumlah butir soal yang digunakan untuk menguji tes hasil belajar kognitif sebanyak 40 soal. Dengan kriteria $Y_{pbi} \text{ hitung} > Y_{pbi} \text{ tabel}$ maka dinyatakan valid, sedangkan $Y_{pbi} \text{ hitung} < Y_{pbi} \text{ tabel}$ maka data dinyatakan

tidak valid. Pengujian dilakukan dengan *Software Microsoft Excel*. Butir soal yang valid akan digunakan untuk menguji hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi di kedua kelas eksperimen.

Tabel 3.12 Hasil Validitas Instrumen Hasil Belajar Pertemuan Ke-1

Uji Coba	Hasil (%)	Banyak Butir Soal	Nomor Butir Soal
Valid	62,5%	25 Butir	1, 3, 6, 10, 14, 15, 16, 19, 23, 24, 25, 26, 27, 28,29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
Invalid	37,5%	15 Butir	2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12,13, 17, 18, 20, 21, 22,31
Jumlah	100%	40 Butir	

Tabel 3.13 Hasil Validitas Instrumen Hasil Belajar Pertemuan Ke-2

Uji Coba	Hasil (%)	Banyak Butir Soal	Nomor Butir Soal
Valid	72%	28 Butir	1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 39
Invalid	28%	11 Butir	2, 5, 9, 13, 14, 15, 19, 25, 29, 36, 38
Jumlah	100%	39 Butir	

Tabel 3.14 Hasil Validitas Instrumen Hasil Belajar Pertemuan Ke-3

Uji Coba	Hasil (%)	Banyak Butir Soal	Nomor Butir Soal
Valid	65%	26 Butir	2, 3, 4, 5, 8, 9, 11, 12, 15, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 35, 37, 38, 40
Invalid	35%	14 Butir	1, 6, 7, 10, 13, 14, 16, 17, 19, 20, 31, 33, 36, 39
Jumlah	100%	40 Butir	

b. Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang sangat tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Instrumen yang sudah dapat dipercaya dan reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga (Arikunto 2013:221) Adapun untuk menguji reliabilitas dari butir soal yang sudah valid digunakan rumus *Kuder Richardson* KR-20 sebagai berikut:

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

Keterangan:

- KR-20 : Reliabilitas tes secara keseluruhan
 p : Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
 q : Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)
 $\sum pq$: Jumlah hasil perkalian antara p dan q
 N : Banyaknya item
 S^2 : Varians (Varian skor total)

Tabel 3.15 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 3.16 Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar

Pertemuan	Jumlah Soal Valid	Koefisien Reliabilitas	Kriteria
I	25	KR20 = 0,92	Sangat Tinggi
II	28	KR20 = 0,87	Sangat Tinggi
III	26	KR20 = 0,86	Sangat Tinggi

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah alat ukur untuk mengetahui sukar atau mudahnya soal yang digunakan. Tim Dosen PGSD (2021:76) mengungkapkan bahwa rumus untuk menguji tingkat kesukaran data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Indeks Tingkat Kesukaran

B : Banyaknya peserta didik menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Untuk mengetahui butir soal tersebut adalah mudah, sedang atau sukar, di bawah ini diberikan klasifikasi dan indeks taraf kesukaran yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.17 Konversi Klasifikasi Indeks Kesukaran

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

Tabel 3.18 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pertemuan Ke-1

Interval	Tingkat Kesukaran	Jumlah Butir Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,29	Sukar	1	4%	32
0,30 - 0,69	Sedang	20	80%	6, 10, 14, 15, 19, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
0,70 - 1,00	Mudah	4	16%	1, 3, 16, 25
Jumlah		25	100%	25 butir soal

Tabel 3.19 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pertemuan Ke-2

Interval	Tingkat Kesukaran	Jumlah Butir Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,29	Sukar	2	7%	16, 32
0,30 - 0,69	Sedang	3	11%	11, 31, 34
0,70 - 1,00	Mudah	23	82%	1, 3, 4, 6, 7,8, 10, 12, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 33, 35, 37, 39
Jumlah		28	100%	28 butir soal

Tabel 3.20 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pertemuan Ke-3

Interval	Tingkat Kesukaran	Jumlah Butir Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,29	Sukar	1	4%	40
0,30 - 0,69	Sedang	10	38%	2, 8, 12, 23, 27, 28, 32, 34, 35, 38
0,70 - 1,00	Mudah	15	58%	3, 4, 5, 9, 11, 15, 18, 21, 22, 24, 25, 26, 29, 30, 37
Jumlah		26	100%	26 butir soal

d. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan rendah. Untuk mengetahui daya pembeda butir soal hasil belajar dapat menggunakan rumus (Tim Dosen PGSD, 2021:76)

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

Keterangan:

D : Indeks diskriminasi

BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

JA : Banyaknya peserta kelompok atas

JB : Banyaknya peserta kelompok bawah

PA = BA/ JA : Proporsi peserta kelompok atas menjawab benar

PB = BB/ JA : Proporsi peserta kelompok bawah menjawab benar

Untuk mengetahui butir soal tersebut mempunyai daya pembeda yang baik atau tidak maka diperlukan klasifikasi indeks.

Konversi nilai daya pembeda dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.21 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda (DP)

Indeks	Interprestasi DP
$0,00 < DP \leq 0,19$	Jelek (<i>poor</i>)
$0,20 < DP \leq 0,39$	Cukup (<i>satisfactory</i>)
$0,40 < DP \leq 0,69$	Baik (<i>good</i>)
$0,70 < DP \leq 1,00$	Baik sekali (<i>very good</i>)

Tabel 3.22 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Hasil Belajar Pertemuan Ke-1

Interval	Indeks Daya Pembeda	Jumlah Butir Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,19	Jelek	0	0%	-
0,20 - 0,39	Cukup	4	16%	15, 16, 32, 36
0,40 - 0,69	Baik	15	60%	1, 3, 6, 10, 14, 19, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 33,35
0,70 - 1,00	Sangat Baik	6	24%	29, 34, 37, 38, 39, 40
Jumlah		25	100%	25 butir soal

Tabel 3.23 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Hasil Belajar Pertemuan Ke-2

Interval	Indeks Daya Pembeda	Jumlah Butir Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,19	Jelek	8	28%	1, 7, 17, 20, 22, 23, 30, 39
0,20 - 0,39	Cukup	13	47%	3, 4, 6, 8, 10, 12, 16, 24, 26, 27, 28, 33, 35
0,40 - 0,69	Baik	7	25%	11, 18, 21, 32, 32, 34, 37
0,70 - 1,00	Sangat Baik	0	0%	-
Jumlah		28	100%	28 butir soal

Tabel 3.24 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Hasil Belajar Pertemuan Ke-3

Interval	Indeks Daya Pembeda	Jumlah Butir Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,19	Jelek	2	8%	11, 40
0,20 - 0,39	Cukup	14	54%	3, 5, 9, 15, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 34, 35, 37,38
0,40 - 0,69	Baik	10	38%	2, 3, 8, 12, 18, 23, 25, 29, 30, 32
0,70 - 1,00	Sangat Baik	0	0%	-
Jumlah		26	100%	26 butir soal

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu:

1. Pemberian skor pada *pretes* dan *posttest*
2. Menghitung skor N-Gain yang dinormalisasi

Hal ini dilakukan untuk analisis data hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan cara membandingkan skor *pretest* dan *posttest* dengan rumus N-Gain (Meltzer,2002) seperti di bawah ini:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{S Post tes} - \text{S pretes}}{\text{Skor maksimal} - \text{S pretes}}$$

Keterangan :

S pretes : skor tes awal
 S post tes : skor tes akhir
 S maksimal : skor tes maksimal

Tabel 3.25 Kriteria *N-Gain*

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

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

Ada pun cara menghitung skor rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut: Sudjana dikutip oleh Tim Dosen PGSD (2021).

$$\text{Mean} = \bar{x} = \frac{\sum fi . xi}{\sum fi}$$

Keterangan:

\bar{x} : Rata-rata
 f_i : Frekuensi masing-masing kelas
 x_i : Titik Tengah

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

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 Prasyarat Analisis dengan Uji Normalitas dan Homogenitas dan Uji Hipotesis

a. Uji Normalitas dengan Uji Liliefors

Uji Normalitas Data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang diambil merupakan data terdistribusi normal atau bukan. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data, namun dalam penelitian ini penulis menggunakan Uji Liliefors sebagai berikut:

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

Keterangan:

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

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

dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas dengan Uji *Barlett*

Uji Homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Teknik uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji Barlett. Uji Barlett dilakukan dengan menghitung χ^2 dengan syarat nilai $\chi_{hitung} > \chi_{tabel}$ maka H_a diterima dalam taraf signifikan 0,05 (5%) maka data penelitian dinyatakan homogen.

Adapun untuk pengujiannya dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut:

- 1) Menghitung masing- masing kelompok dengan menggunakan rumus:

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

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

- 2) Menghitung varians gabungan dengan menggunakan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum dk \cdot s_1^2}{\sum dk}$$

Keterangan:

S^2 : Varians gabungan

dk : Derajat keabsahan

3) Menghitung nilai B dengan menggunakan rumus:

$$B = (\sum dk) \log s^2$$

Keterangan:

B : Barlett

dk : Derajat Keabsahan

S^2 : Varians gabungan

4) Menghitung χ^2 dengan menggunakan rumus:

$$\chi^2 = (\ln 10) \{B - \sum (dk \cdot \log s^2)\}$$

χ^2 : Chi Kuadran

B : Barlett

dk : Derajat Keabsahan

s^2 : Varians Gabungan

c. Uji Hipotesis Penelitian (H_0 dan H_a)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada dua kelas yang berbeda. Uji hipotesis dilakukan dengan uji t. Uji beda dua rerata dilakukan untuk mengetahui signifikansi skor *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji Hipotesis dapat digunakan setelah data hasil belajar peserta didik telah dinyatakan didistribusi normal dan homogen.

Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji hipotesis:

1) Menentukan taraf nyata (α) dan Z tabel.

2) Jika taraf nyata sebesar 5% atau 0,05, maka pengujian dua arah $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$ dengan derajat kebebasan (dk) = $(n_1 + n_2 - 2)$.

3) Menentukan kriteria pengujian

Kriteria pengujian:

H_0 diterima apabila nilai Z hitung pada interval -1,96 sampai 1,96

H_0 ditolak apabila nilai Z hitung $< -1,96$ atau $> 1,96$

4) Menentukan nilai uji statistik (nilai thitung)

Keterangan:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \cdot \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

t : t hitung

\bar{X}_1 : nilai rata-rata N-Gain kelompok 1

\bar{X}_2 : nilai rata-rata N-Gain kelompok 2

S : standar deviasi gabungan

N1 : jumlah subjek kelompok 1

N2 : jumlah subjek kelompok 2

I. Hipotesis Statistik

Secara statistik hipotesis penelitian dinyatakan sebagai berikut :

Perbedaan hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi melalui model *Problem Based Learning* dengan media video animasi dan media gambar

$H_0 = \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar pada Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi melalui model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media video animasi dan media gambar.

$H_a = \mu_2 \neq \mu_1$: Terdapat perbedaan hasil belajar pada Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi melalui model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media video animasi dan media gambar.

Keterangan :

H_0 : Hipotesis Nol

H_a : Hipotesis kerja

μ_1 : Nilai rata-rata hasil belajar pada Tema 9 Subtema 2 melalui model *Problem Based Learning* dengan media video animasi

μ_0 : Nilai rata-rata hasil belajar pada Tema 9 Subtema 2 melalui model *Problem Based Learning* dengan media gambar

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

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

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02 Kecamatan Gunung Putri Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VA dan VD pada subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi dengan jumlah peserta didik sebanyak 71 responden dan waktu yang berbeda di setiap penelitiannya. Penelitian di kelas V-D sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model *problem based learning* menggunakan media video animasi pada hari Senin 30 Mei 2022. Kemudian penelitian di kelas V-A sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model *problem based learning* menggunakan media gambar pada hari Jumat 3 Juni 2022.

Deskripsi hasil penelitian dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu data hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada kelas VA menggunakan model *problem based learning* dengan media gambar, data hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada kelas VD menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi, dan perbedaan hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi

menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video animasi dan media gambar.

1. Data Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada kelas VA (Kelas Eksperimen 1) Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Gambar.

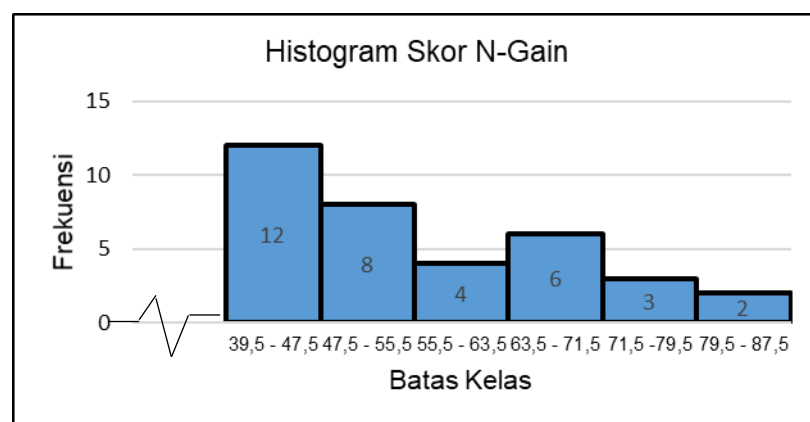
Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan *problem based learning* menggunakan media gambar pada pertemuan kesatu, maka diperoleh skor N-Gain dengan jumlah skor minimal 40, skor maksimal 87, dan rata-rata N-Gain 56.

Berdasarkan data hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada pertemuan kesatu menggunakan model *problem based learning* dengan media gambar yang diikuti oleh 35 peserta didik, maka distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel dan grafik histrogram berikut.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Model *Problem Based Learning* dengan Media Gambar pada Pertemuan Ke-1

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	F Kumulatif	F relatif
40 - 47	39,5 - 47,5	43,5	12	12	34%
48 - 55	47,5 - 55,5	51,5	8	20	23%
56 - 63	55,5 - 63,5	59,5	4	24	11%
64 - 71	63,5 - 71,5	67,5	6	30	17%
72 - 79	71,5 - 79,5	75,5	3	33	9%
80 - 87	79,5 - 87,5	83,5	2	35	6%
Jumlah			35	35	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.1 di atas, dapat dilihat bahwasanya frekuensi tertinggi pada interval 40 sampai 47 dengan jumlah 12 dan f relatif sebesar 34%. Sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval 80 sampai 87 dengan jumlah 2 dan f relatif 6%. Adapun grafik histogram hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pertemuan kesatu dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.1 Histogram Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Gambar pada Pertemuan Ke-1

Berdasarkan histogram hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pertemuan kesatu menggunakan model *problem based learning* dengan media gambar pada gambar 4.1 terdapat frekuensi tertinggi sebanyak 12 pada batas kelas 39,5 sampai 47,5. Sedangkan untuk frekuensi terendah sebanyak 2 pada batas kelas 79,5 sampai 87,5. Kemudian, dilakukan perhitungan statistik deskriptif diperoleh skor rata-rata N-Gain 55, modus 44, dan median 53.

Selanjutnya, pada pertemuan kedua berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan

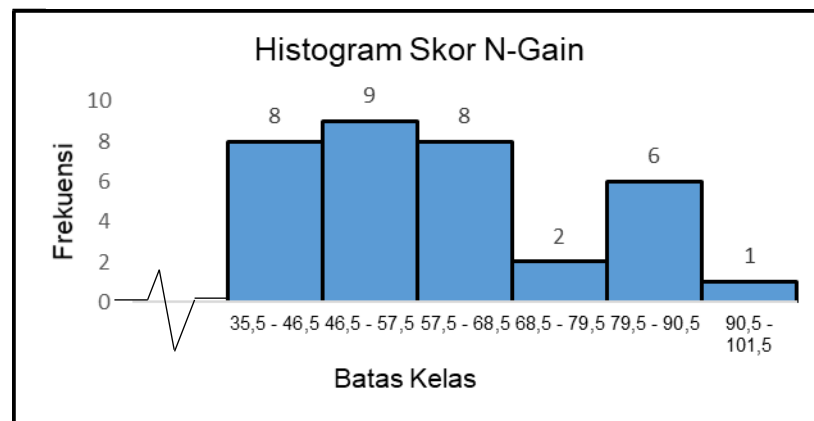
dengan *problem based learning* menggunakan media gambar, maka diperoleh skor N-Gain dengan jumlah skor minimal 36, skor maksimal 100, dan rata-rata N-Gain 61.

Berdasarkan data hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada pertemuan kedua menggunakan model *problem based learning* dengan media gambar yang diikuti oleh 34 peserta didik, maka distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel dan grafik histrogram di bawah ini.

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Model
Problem Based Learning dengan Media Gambar pada
Pertemuan Ke-2**

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	F Kumulatif	F relatif
36- 46	35,5 - 46,5	41	8	8	24%
47- 57	46,5 - 57,5	52	9	17	26%
58-68	57,5 - 68,5	63	8	25	24%
69-79	68,5 - 79,5	74	2	27	6%
80-90	79,5 - 90,5	85	6	33	18%
91-101	90,5 - 101,5	96	1	34	3%
Jumlah			34	34	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.2 di atas, frekuensi tertinggi pada interval 47 sampai 57 dengan jumlah 9 dan f relatif sebesar 26%. Sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval 90 sampai 101 dengan jumlah 1 dan f relatif 3%. Adapun grafik histogram hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pertemuan kedua dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.2 Histogram Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Gambar pada Pertemuan Ke-2

Berdasarkan histogram hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *problem based learning* dengan media gambar pada gambar 4.2 terdapat frekuensi tertinggi sebanyak 9 pada batas kelas 46,5 sampai 57,5. Sedangkan untuk frekuensi terendah sebanyak 1 pada batas kelas 90,5 sampai 101,5. Selanjutnya, dilakukan perhitungan statistik deskriptif diperoleh skor rata-rata N-Gain 61, modus 67, dan median 58.

Selanjutnya, pada pertemuan ketiga berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan *problem based learning* menggunakan media gambar pada pertemuan ketiga, maka diperoleh skor N-Gain dengan jumlah skor minimal 42, skor maksimal 100, dan rata-rata N-Gain 66.

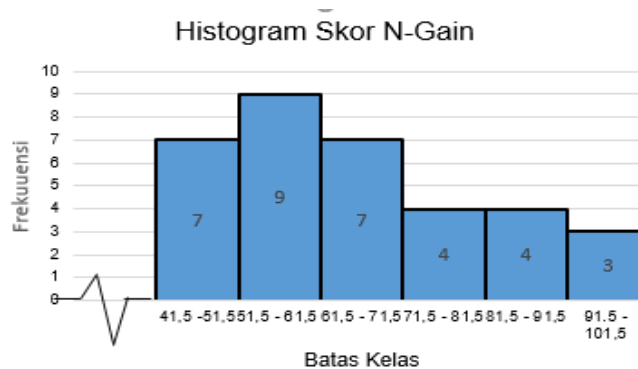
Berdasarkan data hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada pertemuan ketiga menggunakan model *problem based*

learning dengan media gambar yang diikuti oleh 34 peserta didik, maka distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel dan grafik histogram berikut.

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Model
Problem Based Learning dengan Media Gambar pada
Pertemuan Ke-3**

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	F Kumulatif	F relatif
42 - 51	41,5 - 51,5	46,5	7	7	21%
52 - 61	51,5 - 61,5	56,5	9	16	26%
62- 71	61,5 - 71,5	66,5	7	23	21%
72 - 81	71,5 - 81,5	76,5	4	27	12%
82 - 91	81,5 - 91,5	86,5	4	31	12%
92 - 101	91,5 - 101,5	96,5	3	34	9%
Jumlah			34	34	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.3 di atas, frekuensi tertinggi pada interval 52 sampai 61 dengan jumlah 9 dan f relatif sebesar 26%. Sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval 92 sampai 101 dengan jumlah 2 dan f relatif 9%. Adapun grafik histogram hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pertemuan ketiga dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.3 Histogram Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Gambar pada Pertemuan Ke-3

Berdasarkan histogram hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan media gambar pada gambar 4.3 terdapat frekuensi tertinggi sebanyak 9 pada batas kelas 51,5 sampai 61,5. Sedangkan untuk frekuensi terendah sebanyak 3 pada batas kelas 91,5 sampai 101,5. Selanjutnya, dilakukan perhitungan statistik deskriptif diperoleh skor rata-rata N-Gain 61, modus 87,5, dan median 63.

2. Data Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada kelas VD (Kelas Eksperimen 2) Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi.

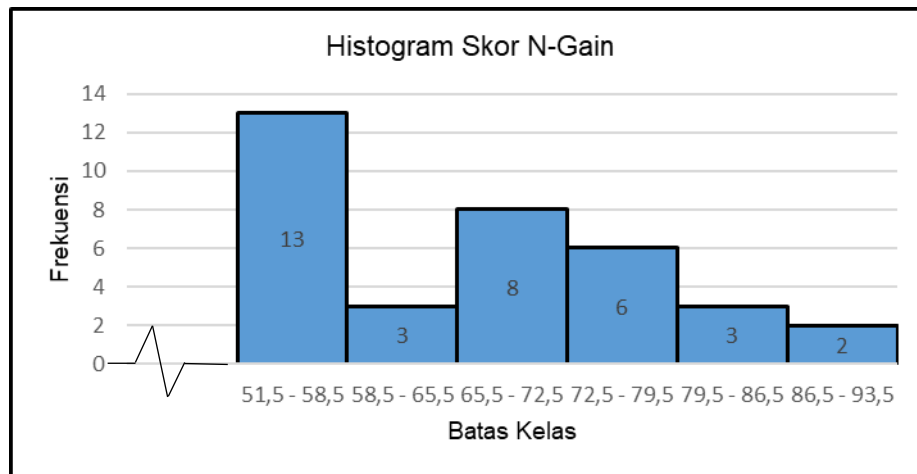
Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan *problem based learning* menggunakan media video animasi pada pertemuan kesatu, maka diperoleh skor N-Gain dengan jumlah skor minimal 52, skor maksimal 92, dan rata-rata N-Gain 66.

Berdasarkan data hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada pertemuan kesatu menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi yang diikuti oleh 36 peserta didik, maka distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel dan grafik histrogram berikut.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Model *Problrm Based Learning* dengan Media Video Animasi pada Pertemuan Ke-1

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	F Kumulatif	F Relatif
52 - 58	51,5 - 58,5	55	14	14	39%
59 - 65	58,5 - 65,5	62	3	17	8%
66 - 72	65,5 - 72,5	69	8	25	22%
73 - 79	72,5 - 79,5	76	6	31	17%
80 - 86	79,5 - 86,5	83	3	34	8%
87 - 93	86,5 - 93,5	90	2	36	6%
Jumlah			36	36	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.4 di atas, frekuensi tertinggi pada interval 52 sampai 58 dengan jumlah 14 dan f relatif sebesar 39%. Sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval 87 sampai 93 dengan jumlah 2 dan f relatif 6%. Adapun grafik histrogram hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pertemuan kesatu dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.4 Histogram Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Video Animasi Pada Pertemuan Ke-1

Berdasarkan histogram hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi pada gambar 4.4 terdapat frekuensi tertinggi sebanyak 14 pada batas kelas 51,5 sampai 58,5. Sedangkan untuk frekuensi terendah sebanyak 2 pada batas kelas 86,5 sampai 93,5. Kemudian, dilakukan perhitungan statistik deskriptif diperoleh skor rata-rata N-Gain 66, modus 55, dan median 66.

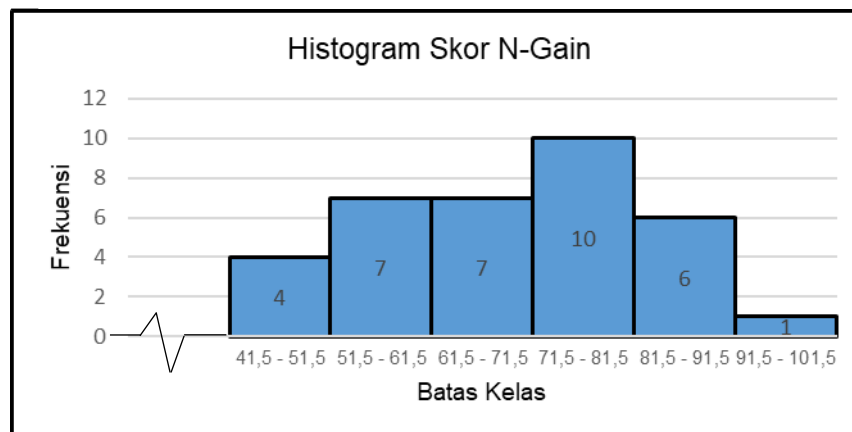
Selanjutnya, pada pertemuan kedua berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan *problem based learning* menggunakan media video animasi pada pertemuan kedua, maka diperoleh skor N-Gain dengan jumlah skor minimal 42, skor maksimal 100, dan rata-rata N-Gain 69.

Berdasarkan data hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada pertemuan kedua menggunakan model *problem based learning* dengan media gambar yang diikuti oleh 35 peserta didik, maka distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel dan grafik histrogram berikut.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Model *Problrm Based Learning* dengan Media Video Animasi pada Pertemuan Ke-2

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	F Kumulatif	F relatif
42 - 51	41,5 - 51,5	46,5	4	4	11%
52 - 61	51,5 - 61,5	56,5	7	11	20%
62 - 71	61,5 - 71,5	66,5	7	18	20%
72 - 81	71,5 - 81,5	76,5	10	28	29%
82 - 91	81,5 - 91,5	86,5	6	34	17%
92 - 101	91,5 - 101,5	96,5	1	35	3%
Jumlah			35	35	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.5, frekuensi tertinggi pada interval 72 sampai 81 dengan jumlah 10 dan f relatif sebesar 29%. Sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval 92 sampai 101 dengan jumlah 1 dan f relatif 3%. Adapun grafik histogram hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pertemuan kedua dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.5 Histogram Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi pada Pertemuan Ke-2

Berdasarkan histogram hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video animasi pada gambar 4.5 terdapat frekuensi tertinggi sebanyak 10 pada batas kelas 71,5 sampai 81,5. Sedangkan untuk frekuensi terendah sebanyak 1 pada batas kelas 91,5 sampai 101,5. Kemudian, dilakukan perhitungan statistik deskriptif diperoleh skor rata-rata N-Gain 69, modus 75, dan median 71.

Selanjutnya, pada pertemuan ketiga berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan *problem based learning* menggunakan media video animasi pada pertemuan ketiga, maka diperoleh skor N-Gain dengan jumlah skor minimal 46, skor maksimal 100, dan rata-rata N-Gain 75.

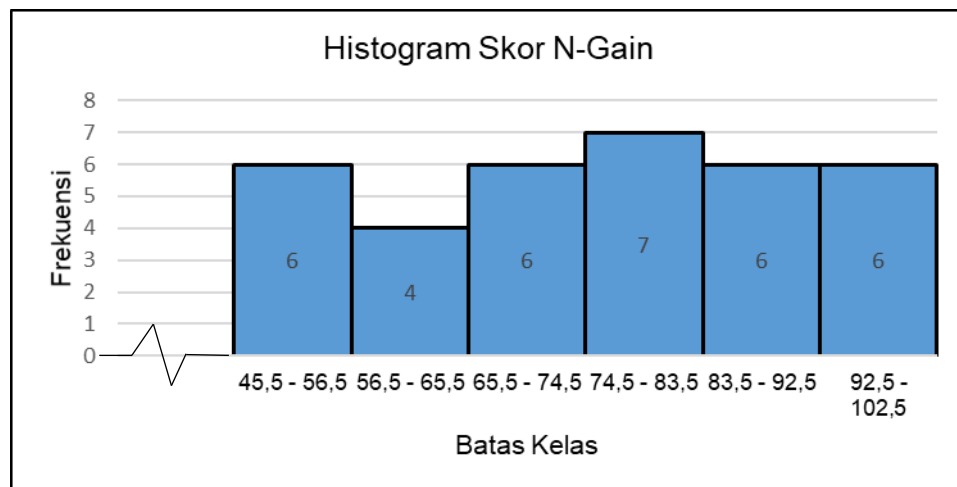
Berdasarkan data hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada pertemuan ketiga menggunakan model *problem based*

learning dengan media video animasi yang diikuti oleh 35 peserta didik, maka distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel dan grafik histrogram berikut.

**Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Model
Problem Based Learning dengan Media Video Animasi pada
Pertemuan Ke-3**

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	F Kumulatif	F Relatif
46 - 56	45,5 - 56,5	51	6	6	17%
57 - 65	56,5 - 65,5	61	4	10	11%
66 - 74	65,5 - 74,5	70	6	16	17%
75 - 83	74,5 - 83,5	79	7	23	20%
84 - 92	83,5 - 92,5	88	6	29	17%
93 - 102	92,5 - 102,5	97,5	6	35	17%
Jumlah			35	35	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.6, frekuensi tertinggi pada interval 75 sampai 83 dengan jumlah 7 dan f relatif sebesar 20%. Sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval 57 sampai 65 dengan jumlah 4 dan f relatif 11%. Adapun grafik histogram hasil belajar Subtema Benda Dalam Kegiatan Ekonomi pertemuan ketiga dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.6 Histogram Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi pada Pertemuan Ke-3

Berdasarkan histogram hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan media video animasi pada gambar 4.6 terdapat frekuensi tertinggi sebanyak 7 pada batas kelas 74,5 sampai 83,5. Sedangkan untuk frekuensi terendah sebanyak 4 pada batas kelas 56,5 sampai 65,5. Kemudian, dilakukan perhitungan statistik deskriptif diperoleh skor rata-rata N-Gain 75, modus 100, dan median 76.

3. Perbedaan Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi dan Media Gambar.

Berdasarkan data hasil rata-rata *pretest*, rata-rata *posttest*, dan rata-rata N-Gain dari kedua kelas penelitian terlihat adanya perbedaan pada masing-masing kelompok kelas dan setiap pertemuan yang diterapkan di kedua kelas eksperimen.

a. Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi

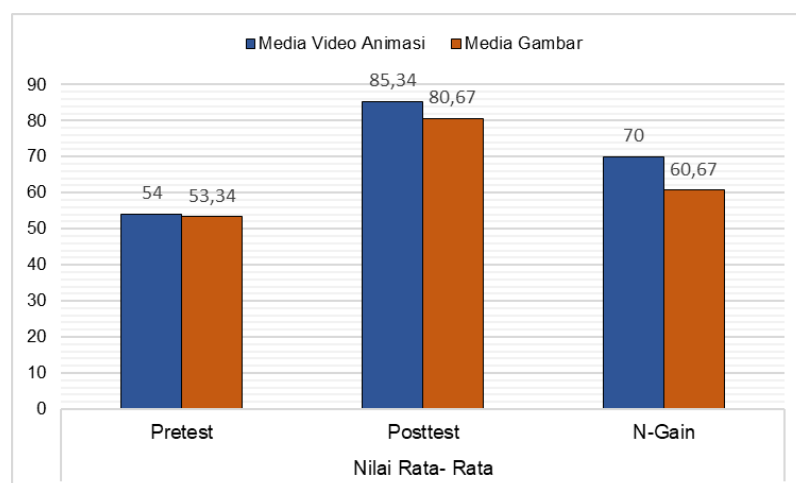
Pada subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi, kelas yang menerapkan model *problem based learning* dengan media video animasi dan kelas yang menerapkan model *problem based learning* dengan media gambar diperoleh data hasil rata-rata *pretest*, rata-rata *posttest*, dan rata-rata N-Gain. Dari data tersebut terlihat adanya perbedaan pada hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel rekapitulasi *pretest*, *posttest*, dan N-Gain di bawah ini.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan N-Gain Kelompok Kelas Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi dan Kelas Model *Problem Based Learning* dengan Media Gambar

Rekapitulasi Nilai		Pertemuan	Kelompok Kelas	
			Media Video Animasi	Media Gambar
Nilai Terendah	<i>Pretest</i>	I	32	30
		II	35	20
		III	37	40
		Rata-Rata	34,67	30
	<i>Posttest</i>	I	70	56
		II	65	60
		III	68	67
		Rata-Rata	67,67	61
	N-Gain	I	52	40
		II	42	36
		III	46	42
		Rata-Rata	46,67	39,7
Nilai Tertinggi	<i>Pretest</i>	I	72	72
		II	70	70
		III	70	66
		Rata-Rata	70,67	69,3
	<i>Posttest</i>	I	96	92
		II	100	100

		III	100	100
		Rata-Rata	98,67	97,37
	N-Gain	I	92	87
		II	100	100
		Rata-Rata	97,34	95,67
Nilai Rata-Rata	Pretest	I	54	54
		II	52	53
		III	56	53
		Rata-Rata	54	53,34
	Posttest	I	84	79
		II	84	80
		III	88	83
		Rata-Rata	85,34	80,67
	N-Gain	I	66	55
		II	69	61
		III	75	66
		Rata-Rata	70	60,67

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, maka grafik histogram rekapitulasi hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.7 Histogram Perbedaan Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Kelompok Kelas Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi dan Media Gambar

Berdasarkan data yang terdapat pada gambar 4.7, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi dengan kelas yang menerapkan model *problem based learning* dengan media video animasi memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menerapkan model *problem based learning* dengan media video gambar. Hal ini terbukti dari tabel 3.7 dan gambar 4.7 yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi antara kelas yang menggunakan media video animasi dan menggunakan media gambar.

B. Pengujian Prasyarat Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan teknik uji t. Sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat hipotesis, yaitu melakukan uji normalitas dengan uji *barlett* atau uji *fisher*.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan pada kedua kelompok kelas yang terdiri dari dari kelas VA sebagai kelas eksperimen 1 yang menggunakan model *problem based learning* dengan media gambar dan Kelas VD Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* dengan media video

animasi dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Pengujian normalitas dilakukan dengan Uji *Lilifors* (L) dengan syarat:

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

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

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi

No	Distribusi Kelompok Perlakuan	Pertemuan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1.	Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Melalui Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Video Animasi	I	0,136	0,148	Normal
		II	0,149	0,150	Normal
		III	0,075	0,150	Normal
		Rata- Rata	0,12	0,15	Normal
2.	Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Melalui Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Gambar	I	0,079	0,150	Normal
		II	0,071	0,152	Normal
		III	0,120	0,152	Normal
		Rata-Rata	0,09	0,151	Normal

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan uji *lilifoers* pada kelas yang menerapkan model *problem based learning* dengan media video animasi diperoleh L_{hitung} sebesar 0,12 dan L_{tabel} sebesar

0,15. Dari hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa $L_{hitung} (0,12) < L_{tabel} (0,15)$. Maka dapat disimpulkan, distribusi pada data kelas eksperimen yang menerapkan model *problem based learning* dengan media video animasi berdistribusi normal.

Selanjutnya pada kelas eksperimen yang menerapkan model *problem based learning* dengan media gambar, diperoleh L_{hitung} sebesar 0,12 dan L_{tabel} sebesar 0,15. Dari hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa $L_{hitung} (0,09) < L_{tabel} (0,15)$. Maka dapat disimpulkan, distribusi pada data kelas eksperimen yang menerapkan model *problem based learning* dengan media gambar berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas ini dilakukan untuk menganalisis hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi yang bertujuan untuk mengetahui apakah ketiga data populasi sampel mempunyai varian yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan uji *bartlet*. Kriteria dalam pengujian H_a diterima jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%).

Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Varians Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi

No	Varian yang diuji	Jumlah Sampel	Pertemuan	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	$\alpha = 0,05$
1.	PBL dengan media video animasi	36	I	0,368	3,481	Homogen
			II	0,575	3,481	Homogen
2.	PBL dengan media gambar	35	III	0,184	3,481	Homogen
			Rata-Rata	0,375	3,481	Homogen
Jumlah		71				

Dari hasil perhitungan uji homogenitas terhadap N-Gain hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi diperoleh X^2_{hitung} sebesar 0,375 dan X^2_{tabel} sebesar 3,481 pada taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ (5%). Dari hasil yang sudah diperoleh, maka dapat disimpulkan $X^2_{hitung} (0,375) \leq X^2_{tabel} (3,481)$ sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi varians berasal dari kelompok yang homogen.

3. Pengujian Hipotesis Penelitian

Setelah uji prasyarat dilakukan, dan dinyatakan bahwa data hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi berdistribusi normal dan berasal dari kelompok yang homogen. Langkah selanjutnya ialah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) yang diajukan ditolak.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *problem*

based learning dengan media video animasi dan media gambar

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar

Hasil uji hipotesis nol (H₀) dilakukan dengan menggunakan teknik statistik Uji t. Pengujian hipotesis nol (H₀) dilakukan dengan perhitungan skor rata-rata N-Gain dari hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi antar kelompok kelas eksperimen 1 dengan penerapan model *problem based learning* menggunakan media video animasi dan kelas eksperimen 2 dengan penerapan model *problem based learning* dengan media gambar.

a. Hasil Uji T Nilai Rata-Rata N-Gain Kelas Eksperimen 1 Melalui Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi dan Kelompok Kelas Eksperimen 2 Melalui Model *Problem Based Learning* dengan Media Gambar

Berdasarkan data rata-rata N-Gain kelompok model *problem based learning* dengan media video animasi dan kelompok model *problem based learning* dengan media gambar, maka data hasil uji t dapat dilihat pada tabel berikut.

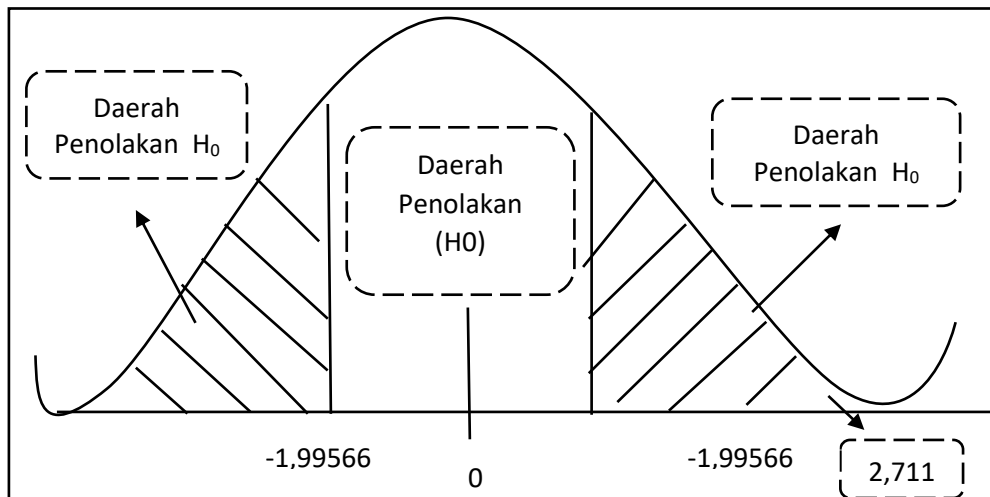
Tabel 4.10 Hasil uji t Nilai Rata-Rata N-Gain Kelompok Kelas Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi dan Kelompok Kelas Model *Problem Based Learning* dengan Media Gambar

Kelompok Kelas	N	Dk	Pertemuan	N-Gain	t_{hitung}	t_{tabel}
PBL dengan media video Animasi	36	69	I	66	3,954	1,99495
PBL dengan media gambar	35			55		
PBL dengan media video Animasi	35	67	II	69	2,039	1.99601
PBL dengan media gambar	34			61		
PBL dengan media video Animasi	35	67	III	75	2,140	1,99601
PBL dengan media gambar	34			66		
			Rata- rata		2,711	1,99566

Dari hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 2,711 dengan dk (derajat keabsahan) 68 maka diperoleh t_{tabel} sebesar 1,999566. Adapun pengujian dua arah dengan kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $-1,999566 > t_{hitung} > 1,999566$. Oleh karena itu didapat $t_{hitung} (2,711) > t_{tabel} (1,999566)$, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan

Ekonomi menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar.

Gambar 4.8 Kurva Penolakan dan Penerimaan H_0 pada Kelas Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi dan Kelas Model *Problem Based Learning* dengan Media Gambar



$H_0 : \mu_1 = \mu_0$: tidak terdapat perbedaan hasil belajar subtema

Benda dalam Kegiatan Ekonomi antara kelas yang menerapkan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar

$H_a : \mu_1 \neq \mu_0$: terdapat perbedaan hasil belajar subtema Benda

dalam Kegiatan Ekonomi antara kelas yang menerapkan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar

Apabila t_{hitung} antara -1,999566 dan 1,999566 maka H_0 diterima. Tetapi apabila t_{hitung} tidak berada antara -1,999566 dan 1,999566 maka H_0 ditolak atau H_a diterima. Pada penelitian ini, didapati bahwasanya t_{hitung} 2,711 dan tidak berada antara -

1,999566 dan 1,999566, maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak atau H_a (hipotesis alternatif) diterima.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi antara kelas yang menerapkan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar.

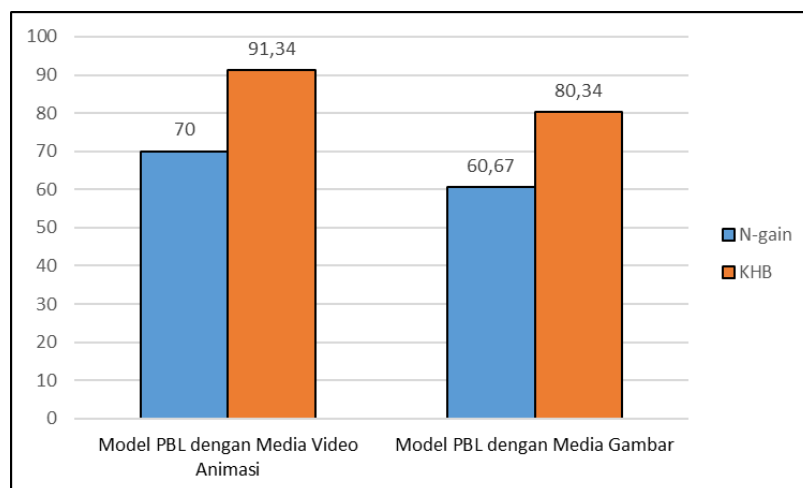
- b. Hasil N-Gain dan Ketuntasan Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi untuk menentukan tingkat keefektifan kedua perlakuan yang berbeda.

Tabel 4.11 Rekapitulasi Nilai N-Gain dan Ketuntasan Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi dan Media Gambar

Perlakuan	Pertemuan	N-Gain	Ketuntasan Hasil Belajar	Keterangan
Model PBL dengan Media Video Animasi	I	66	89%	Perlakuan yang paling efektif adalah model <i>problem based learning</i> dengan media video animasi
	II	69	91%	
	III	75	94%	
	Rata-rata	70	91,34%	
Model PBL dengan Media Gambar	I	55	77%	
	II	61	79%	
	II	66	85%	
	Rata-rata	60,67	80,34%	

Berdasarkan tabel 4.11, dapat disimpulkan bahwa dari ketiga pembelajaran didapatkan nilai rata-rata N-Gain model *problem*

based learning dengan media video animasi sebesar 70 dengan ketuntasan belajar sebesar 91,34%. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain model *problem based learning* dengan media gambar sebesar 60,67 dengan ketuntasan belajar sebesar 80,34%. Grafik histogram rekapitulasi N-Gain dan ketuntasan hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.9 Grafik Histogram Rekapitulasi Nilai N-Gain dan Ketuntasan Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi

Berdasarkan skor N-Gain dan hasil ketuntasan belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada gambar 4.9 menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dengan media video animasi memiliki tingkat efektifitas yang tinggi dibandingkan dengan media gambar.

Dari hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan akhir bahwa secara keseluruhan hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan

Ekonomi melalui model *Problem Based Learning* dengan media video animasi lebih besar daripada hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi melalui model *Problem Based Learning* dengan media gambar pada pembelajaran kesatu, pembelajaran kedua, dan pembelajaran kelima.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pembelajaran kesatu, pembelajaran kedua, dan pembelajaran kelima pada kelas V menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar.

Hasil perhitungan hasil belajar diperoleh nilai $t_{hitung} (2,711) > t_{tabel} (1,999566)$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain model *problem based learning* dengan media video animasi sebesar 70 dengan ketuntasan belajar sebesar 91,34%. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain model *problem based learning* dengan media gambar sebesar 60,67 dengan ketuntasan belajar sebesar 80,34%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pembelajaran kesatu, pembelajaran kedua, dan pembelajaran kelima menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media gambar. Hal ini dapat membuktikan adanya faktor-faktor yang

mempengaruhi hasil belajar, diantaranya faktor lingkungan yang meliputi perlakuan yang diberikan dalam setiap kelas seperti model dan media pembelajaran yang digunakan, dan tentunya didukung oleh faktor lainnya seperti kreativitas dan juga kemampuan setiap pendidik dalam mengelola pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran akan lebih baik jika menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi yang dipelajari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Azhar (0213: 74) yang mengungkapkan bahwa dalam memilih model dan media pembelajaran perlu memerhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik salah satunya ialah sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tidak semua materi dapat disajikan dengan gamblang melalui media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan dengan materi, kemampuan siswa, dan kebutuhan siswa dalam memahami isi materi.

Salah satu contoh model dan media yang dapat digunakan ialah dengan menerapkan model *problem based learning* dengan menggunakan media video animasi dan media gambar. Model *problem based learning* merupakan model yang diawali dengan menyajikan suatu masalah yang bersifat konkret dan lebih menekankan kepada keaktifan peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Dengan model *problem based learning* peserta didik dihadapkan dengan pembelajaran yang autentik yang ada pada kehidupan nyata,

peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri dengan proses ilmiah untuk menyelesaikan suatu permasalahan sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dan meningkatkan pengetahuan serta kepercayaan diri. Hal ini sama halnya dengan pendapat Hosnan (2014:295) dan Isro'atun (2018:44) model Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik yang terdapat dalam dunia nyata, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

Media gambar merupakan media visual hasil produksi dari bentuk asli ke dalam 2 dimensi yang digunakan sebagai alat penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Media gambar dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena media gambar bersifat konkret dan dapat menjelaskan materi yang bersifat abstrak, dapat mengatasi keterbatasan penglihatan manusia. Sama halnya dengan pendapat yang diungkapkan oleh Mirnawati (2020:104) Sadiman (2014:31) dan Putri (2018:25) kelebihan media gambar ialah 1) sifatnya konkret dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal, 2) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.

Media video animasi merupakan media sebagai perantara dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Dengan media video animasi

dapat menarik perhatian siswa, dan mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi serta memperjelas materi yang sulit dipahami oleh peserta didik jenjang SD yang bersifat abstrak menjadi konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Huda (2021:15) Mashuri (2020) Juwita (2017) menyatakan bahwa kelebihan media video animasi yaitu: 1) dapat memaparkan keadaan riil dari suatu kejadian, 2) pengguna dapat melakukan *replay* atau pengulangan pada bagian-bagian tertentu. 3) dapat menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural. 4) dapat memperjelas suatu ilustrasi yang bersifat abstrak, sulit dipahami, dan bersifat bahaya.

Hal ini didukung dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan oleh Ade Novianti, dkk (2020) yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD” dengan hasil dengan thitung 3,977 lebih besar dari t tabel sebesar 2,101 dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning*.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Kadek Heri, dkk (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media Audio visual terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA. Berdasarkan uji hipotesis

diperoleh thitung = 6,573 sedangkan pada taraf signifikansi 5% dan dk = 78 diperoleh nilai ttabel = 2,000 sehingga thitung = 6,573 > ttabel = 2,000. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPA antara siswa kelas IV di SD Gugus Dewi Sartika Denpasar Tahun Ajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan Audio Visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada tema Daerah Tempat Tinggalku.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan memiliki kesimpulan akhir yang sama dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ade dan Kadek. Kedua penelitian menarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model *problem based learning* dan media video berbasis audio visual dapat meningkatkan hasil belajar. Jadi, penerapan model *problem based learning* dengan media video animasi yang berbasis audio visual berupa media video animasi juga dapat memberikan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi dibandingkan dengan model *problem based learning* dengan media gambar.

Penerapan model *problem based learning* dengan media video animasi dan *problem based learning* dengan media gambar memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Namun, penerapan model *problem based learning* dengan media video animasi dan *problem based learning* dengan media gambar dalam setiap pertemuan tetap memiliki pengaruh yang baik

terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat bahwa kelas yang menerapkan model *problem based learning* dengan media video animasi dan *problem based learning* dengan media gambar lebih menunjukkan rata-rata hasil belajar yang lebih baik.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian eksperimen kuasi ini telah dilakukan dengan sebaik mungkin, sesuai dengan prosedur penelitian ilmiah. Namun hasil yang mungkin didapat, tidak luput dari kekurangan, karena keterbatasan yang ada, sehingga menimbulkan hasil yang belum sempurna dan kurang sesuai dengan apa yang diharapkan.

Beberapa keterbatasan yang diamati dan mungkin terjadi selama penelitian ini berlangsung antara lain:

1. Penelitian dibatasi hanya pada pertemuan ke-1, ke-2, dan ke-3 subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi.
2. Kondisi kelas yang kurang efektif dan keterbatasan dalam mengenal peserta didik sehingga belum dapat meninjau aspek-aspek hasil belajar yang lainnya seperti nilai sikap.
3. Penelitian hanya dibatasi pada peserta didik kelas V-A dan V-D di SDN Cicadas 02, sehingga terbatas pada populasi penelitian.
4. Pengetahuan peneliti yang masih terbatas sehingga memengaruhi penelitian, oleh karena itu mungkin akan lebih baik jika peneliti memiliki lebih banyak pengetahuan mengenai materi yang disampaikan.

5. Alokasi waktu yang kurang sehingga diperlukan manajemen waktu yang lebih baik lagi.
6. Kurangnya motivasi bagi beberapa peserta didik sehingga dalam pengisian instrumen evaluasi tidak maksimal.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar pada peserta didik kelas V-A dan V-D Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02 Kecamatan Gunung Putri Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022.

Hal tersebut dilihat dari nilai rata-rata N-Gain model *problem based learning* dengan media video animasi sebesar 70 dengan ketuntasan belajar sebesar 91,34%. Sedangkan, nilai rata-rata N-Gain *model problem based learning* dengan media gambar sebesar 60,67 dengan ketuntasan belajar sebesar 80,34%. Selanjutnya dilihat dari hasil uji hipotesis atau uji t menyatakan nilai $t_{hitung} (2,711) > t_{tabel} (1,999566)$, dengan dk 68 dan taraf signifikansi 5% maka menunjukkan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

B. Implikasi

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

1. Bagi Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran yang variatif dan menarik seperti penerapan model *problem based learning* pada proses

pembelajaran subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan serta mampu mengoptimalkan keterampilan dan kreatifitas guru dalam penerapan model *problem based learning* ketika mengajar.

2. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan keaktifan dan kreatifitas belajar peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif dalam mengikuti pelajaran subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi melalui model *problem based learning* sehingga dapat memberikan dampak positif pada peningkatan pada hasil belajar peserta didik agar lebih optimal dan maksimal

3. Bagi Sekolah

Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah terutama dalam peningkatan hasil peserta didik agar dapat mencapai KKM yang ditentukan ketika mengikuti pembelajaran subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi dengan menerapkan model *problem based learning*.

4. Bagi Peneliti Lain

Memberikan gambaran bagi peneliti lain mengenai penerapan model *problem based learning* pada subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar dan menjadi referensi

bagi peneliti lain sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut dalam penelitian berikutnya.

C. Saran

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

1. Bagi Guru

Dalam menerapkan model *problem based learning* setiap guru harus menyesuaikan karakteristik peserta didik serta tema, subtema dan materi yang akan disampaikan sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan hasil belajar peserta didik agar mengalami peningkatan baik dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotorik, selain itu, guru juga perlu manajemen waktu dan kondisi kelas sehingga hasil belajar yang didapatkan akan lebih maksimal.

2. Bagi Peserta Didik

Dalam proses pembelajaran peserta didik diharapkan untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi serta ikut terlibat aktif sehingga ketika proses pembelajaran dengan model *problem based learning* dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar yang diperoleh dapat maksimal.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan pelatihan, bimbingan dan pengarahan terhadap guru-guru terkait penerapan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di sekolah terutama pada model pembelajaran

berbasis kurikulum 2013 agar proses pembelajaran menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian eksperimen quasi diharapkan untuk mempersiapkan segala sesuatu kebutuhan penelitian dengan sebaik mungkin agar peneliti dapat melaksanakan penelitian lebih baik dari penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran*. Semarang: Unissula Press
- Ahmadi, Farid dan Hamidulloh. 2022. *Media Literasi Sekolah*. Semarang: CV. Villa Nusantara
- Ambarwati, R. (2017). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI C SDN 004 Tembilahan Kota. *Jurnal Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.6 No.1 Hal. 276-285
- Anitah, Sri. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Apriyansyah, Muhammad Ridwan dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Bahan Pembanguna Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*. Vol 9 No.1
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arrohman, Muhammad.2020. *Media Gambar, Kontekstual dan Menalar*. Jakarta: Guepedia
- Azhar, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Cecep, Kusnandi dan Bambang Sujipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor:Ghalia Indonesia
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Elis, H.A. Rusdiana. 2015. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Faturrohman, M. 2016. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Malang: Ar-ruz Media
- Ferry,dkk. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi, *J. Pedagogi Hayati* Vol. 3 No. 2
- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia

- Huda, Asrul dkk. 2020. *Media Animasi Digital berbasis HOTS (High Order Thinking Skill)*. Padang: UNP Press
- Huda, Asrul dan Noper Ardi. 2021. *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Iskandar, Akbar, dkk. 2020. *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Isrok'atun dan Amelia Rosmala. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Jihad, Ahmad dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Juwita, Dewi dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Vol: 5 No: 2
- Khotimah Siti Khusunul, dkk. 2021. Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.5
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 90–98
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Bogor: Kata Pena
- Kusnandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Limbong, Toni dan Janner Simarnata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mashuri D. Khoiriyah. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*. Volume 08 No.5 , 893 – 903


- Mirnawati (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Didakta* Vol 9 No.1
- Ngalimun. 2015. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- . 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Nurhadi, Moch dkk. 2020. Pengaruh Model Inquiry Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*. Vol 2. No. 1 44-6
- Pia,Nur. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 2 No 2
- Permana, Deifan. Dian Indihadi. 2018. Penggunaan Media Gambar Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 5, No. 1
- Putri, Ade Ayu, dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol. 1 No. 1
- Putri & Febrina Dafit. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Tema 9 Subtema 2 Siswa Kelas V SDIT Al Madinah Dumai. *Jurnal Tunas Bangsa*. Volume 8 Nomor 2
- Ramdani, Peri. 2021. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka
- Retnowati, Rita dan Griet Helena Laihad. 2018. *Kreativitas dalam Mengembangkan Model Pembelajaran*. Bogor: Langit Arbiter
- Rusman 2016. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- 2018. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief,S. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group

- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Siddiq, Yusnia Isni, dkk. 2018. Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 8 No. (2) pp. 49-63
- Simarmata, Janner dkk. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Soeyanto, Pantono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Ele Media Komputindo
- Subekti, Ari. 2017. *Benda- Benda di Sekitar Kita Buku Siswa* : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Subekti, Ari. 2017. *Benda- Benda di Sekitar Kita Buku Guru* : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (MIXED METHODES)*. Bandung: Alfabeta
- 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- . 2017. *Statistika Untuk Penulisan*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- . 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Holistica
- Thobroni. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Tohir, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 27 Tegineneng. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 48.
- Utama, Dwija. 2018. *Media Pengembangan Pendidik*. Surakarta: Forum Komunikasi Guru Pengawas Surakarta
- Utami, Sarwik (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary PGSD FKIP Universitas Riau*. Vol.7 No.1

Yuliani, Tika. Armaini. 2019. Media Video Animasi dalam Pendidikan Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*. Vol 7. No.1

Lampiran 1

SK Bimbingan

	<p>YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Ketak Pos. 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8373608 Bogor</p>
<p>SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN Nomor: 2030/SK/D/IK/PP/VI/2022 TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</p>	
Menimbang :	<p>1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.</p> <p>2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.</p> <p>3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.</p> <p>4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.</p>
Mengingat :	<p>1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.</p> <p>2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Penubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan</p> <p>3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.</p> <p>4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.</p> <p>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.</p>
Memperhatikan :	<p>Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.</p> <p style="text-align: center;">MEMUTUSKAN</p>
Menetapkan Pertama :	<p>Mengangkat Saudara</p> <p>Drs. Dadang Kurnia, M. Pd. : Pembimbing Utama</p> <p>Santa, M. Pd. : Pembimbing Pendamping</p>
Kedua :	<p>Nama : RIZKA ADITYA DAMAYANTI</p> <p>NPM : 037118009</p> <p>Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</p> <p>Judul Skripsi : PERBEDAAN HASIL BELAJAR SUBTEMA BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DAN MEDIA GAMBAR</p>
Ketiga :	<p>Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.</p> <p>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.</p>
<p>Ditetapkan di Bogor Pada Tanggal 24 Juni 2022 Dekan,  Dr. Rika Suhardi, M.Si NIK. 0201021205</p>	
Tembusan :	<p>1. Rektor Universitas Pakuan</p> <p>2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan</p>

Lampiran 2



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

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

Nomor : 3872/WADEK I/FKIP/XI/2021

09 November 2021

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN 02 Cicadas
di
Tempat

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

Nama	:	RIZKA ADITYA DAMAYANTI
NPM	:	037118009
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



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

Nomor : 4752/WADEK I/FKIP/V/2022

17 Mei 2022

Perihal : Izin Uji Instrumen

Yth. Kepala Sekolah SDN Cicadas 02
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : RIZKA ADITYA DAMAYANTI
NPM : 037118009
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

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

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

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.
NIK: 11006025469

Lampiran 4



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

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

Nomor : 4748/WADEK I/FKIP/2022

17 Mei 2022

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Cicadas 02
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : RIZKA ADITYA DAMAYANTI
NPM : 037118009
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. 11 Juni mengenai:
PERBEDAAN HASIL BELAJAR SUBTEMA BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DAN MEDIA GAMBAR

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

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

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Sandi Budjana, M.Pd.

NIK : 11006025469

Lampiran 5



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CICADAS 02
 Jalan Raya Cicadas no.17 RT 002/RW 010 Desa Cicadas, Kec. Gunungputri-Bogor

Nomor : 421.2/078/SD-Ket/XII/2021
 Lampiran :
 Perihal : Balasan Permohonan Prapenelitian

Selubungan dengan Surat dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Nomor 4752/WADEK I/FKIP/V/2022, perihal Izin Prapenelitian, maka Kepala Sekolah SDN. Cicadas 02 dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa di bawah ini :

Nama : **RIZKA ADITYA DAMAYANTI**
 NPM : **037118009**
 Program Studi : **PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
 Semester : **AKHIR**

Dengan ini diberitahukan bahwa Kami tidak merasa keberatan dan memberikan izin kepada Mahasiswa yang bersangkutan untuk Prapenelitian di SDN. Cicadas 02 Kecamatan Gunungputri.

Demikian Surat ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bogor, 03 Desember 2021

Kepala Sekolah,

SAJILI, S.Pd.I.

NIP. 19640407 198412 1001

Lampiran 6



**PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CICADAS 02**

Jalan Raya Cicadas no.17 RT 002/RW 010 Desa Cicadas, Kec. Gunungputri-Bogor

Nomor : 421.2/080/SD-Ket/V/2022
Lampiran : -
Perihal : Balasan Permohonan Izin
Uji Instrumen

Sehubungan dengan Surat dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Nomor 4752/WADEK I/FKIP/V/2022, perihal izin Uji Instrumen tanggal 17 Mei 2022, maka Kepala Sekolah SDN. Cicadas 02 dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa di bawah ini :

Nama : RIZKA ADITYA DAMAYANTI
NPM : 037118009
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : AKHIR

Dengan ini diberitahukan bahwa Kami tidak merasa keberatan dan memberikan izin kepada Mahasiswa yang bersangkutan untuk Uji Instrumen di SDN. Cicadas 02 Kecamatan Gunungputri.

Demikian Surat ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bogor, 20 Mei 2022

Kepala Sekolah,



SAJILI, S.Pd.I.

NIP. 19640407 198412 1001

Lampiran 7



**PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CICADAS 02**

Jalan Raya Cicadas no.17 RT 002/RW 010 Desa Cicadas, Kec. Gunungputri-Bogor

Nomor : 421.2/084/SD-Ket/VI/2022
Lampiran :
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Sehubungan dengan Surat dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Nomor 4752/WADEK I/FKIP/V/2022, perihal Izin Penelitian tanggal 30 Mei s/d 11 Juni 2022, maka Kepala Sekolah SDN. Cicadas 02 dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa di bawah ini :

Nama : **RIZKA ADITYA DAMAYANTI**
NPM : **037118009**
Program Studi : **PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
Semester : **AKHIR**

Dengan ini diberitahukan bahwa Kami tidak merasa keberatan dan memberikan izin kepada Mahasiswa yang bersangkutan untuk Izin Penelitian di SDN. Cicadas 02 Kecamatan Gunungputri.

Demikian Surat ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bogor, 2 Juni 2022

Kepala Sekolah,

SAJILI, S.Pd.I.

NIP. 19640407 198412 1001

Lampiran 8



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Telepon (0251) 8375608 Bogor

SURAT KETERANGAN

Nomor: 47/Prodi PGSD/FKIP/VI/2022

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa mahasiswa bernama :

Nama : Rizka Aditya Damayanti

NPM : 037118009

Judul Skripsi : PERBEDAAN HASIL BELAJAR SUBTEMA BENDA
DALAM KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN
MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN
MEDIA VIDEO ANIMASI DAN MEDIA GAMBAR

Dinyatakan telah lulus uji Plagiasi Turnitin dengan hasil 30%. Berdasarkan hasil tersebut, yang bersangkutan dinyatakan berhak mengikuti ujian sidang skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 23 Juni 2022
Ketua Program Studi,

Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012210

UJI VALIDITAS
REKAPITULASI HASIL PERHITUNGAN VALIDITAS BUTIR-BUTIR UJI COBA INSTRUMEN
PERTEMUAN KE-2

Nama Siswa	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	Total		
Syifa Astianta Maulida	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	26	676
Bunga Umaira Putri	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	28	784
Khanza Humairo Ukail	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	25	625	
Anggun P	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	21	441
Amelia Putri	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	30	900
Dea Dwi Panghesti	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	17	289	
Siti Hafizah	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	30	900
Ayu Wandira	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	31	961
Riris Aprisa Hutapea	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	1296	
Rani Bunga Hartono	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	20	400
Jessica Kesait Hutaaruk	1	0	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	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	32	1024
Nadia Rizki Maulida	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	16	256
Kirana Aprilia Albin	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
Zestia Bunga H	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	27	729	
Almira Ziva A	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	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	31	961	
Saffrida Nur Intan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	1089	
Fadhil Vugrana Al Baihaqi	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	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	33	1089	
M Ridwan	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	16	256
Abdillah Faqih	1	0	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	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	32	1024	
Marvely Rhami Safitia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	32	1024	
Dafa H.S	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	32	1024
Kalid Halada	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	27	729	
Alif Rafael	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	31	961	
A Farhan N	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	33	1089	
M Rizky Ardyansyah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	1024	
Rakha A.I.P	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	32	1024	
Haikal Fidiansyah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
Miptah Pawana	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
Satria Andika Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	28	784	
Galih Raka	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	27	729	
p	0,87	0,3	0,9	0,8	0,9	0,87	0,87	0,83	0,63	0,9	0,43	0,73	0,9	0,13	0,17	0,13	0,97	0,63	0,97	0,93	0,8	0,83	0,9	0,77	0,9	0,83	0,87	0,77	0,43	0,97	0,53	0,37	0,77	0,47	0,83	1,0	0,7	0,97	0,73	848	24788	
q	0,13	0,7	0,1	0,2	0,1	0,13	0,13	0,17	0,37	0,1	0,57	0,27	0,1	0,87	0,83	0,87	0,03	0,37	0,03	0,07	0,2	0,17	0,1	0,23	0,1	0,17	0,13	0,23	0,57	0,03	0,47	0,63	0,23	0,53	0,17	0,03	0,3	0,03	0,27			
rerata (Mp)	29	28	29	29,38	###	29	29	29	29	29	32	30	28	28	27	34	29	30	28	29	29	29	29	29	29	29	30	30	30	29	29	31	31	30	30	29	28	30	29	30		
rerata skor total (Mt)	28,3	28,3	28,3	28,27	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3	28,3		
SDEV	5,31	5,31	5,31	5,311	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31	5,31		
r hitung	0,48	-0,1	0,69	0,417	0,23	0,5	0,39	0,48	0,19	0,5	0,54	0,43	-0,1	-0,1	-0,1	0,39	0,43	0,38	-0,17	0,49	0,39	0,48	0,44	0,37	0,23	0,53	0,67	0,61	0,12	0,43	0,46	0,44	0,47	0,37	0,44	-0,1	0,58	0,25	0,46			
r tabel	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36		
Status	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid		

UJI TINGKAT KESUKARAN
REKAPITULASI HASIL PERHITUNGAN TINGKAT KESUKARAN BUTIR-BUTIR UJI COBA INSTRUMEN PERTEMUAN KE-2

Nama Peserta Didik	1	3	4	6	7	8	10	11	12	16	17	18	20	21	22	23	24	26	27	28	30	31	32	33	34	35	37	39	Total	
Syifa Astianta Maulida	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	18	
Bunga Umaira Putri	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	19	
Khanza Humairo Ukail	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	17	
Anggun P	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	15	
Amelia Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	22	
Dea Dwi Panghesti	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	12	
Siti Hafizah	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	0	23	
Ayu Wandira	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	23	
Riris Aprisa Hutapea	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	27	
Rani Bunga Hartono	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	12
Jessica Kesait Hutaaruk	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	24	
Nadia Rizki Maulida	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	8
Kirana Aprilia Albin	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23	
Zestia Bunga H	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	19	
Almira Ziva A	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	24	
Saffrida Nur Intan	1	1	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	27	
Fadhil Vugrana Al Baihaqi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
M Ridwan	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	9
Abdillah Faqih	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	25	
Marvely Rhami Safitia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	24	
Dafa H.S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	25	
Kalid Halada	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22	
Alif Rafael	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	23	
A Farhan N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	26	
M Rizky Ardyansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	
Rakha A.I.P	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	26	
Haikal Fidiansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	23	
Miptah Pawana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23	
Satria Andika Putra	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	20	
Galih Raka	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	20	
Jumlah Benar	26	27	24	26	26	25	27	13	22	4	29	19	28	24	25	27	23	25	26	23	29	18	8	23	14	25	21	22		
Jumlah Siswa	30																													
Indeks Kesukaran	0,87	0,90	0,80	0,8667	0,87	0,83	0,90	0,43	0,7333	0,133	0,97	0,63	0,9333	0,80	0,8333	0,90	0,76667	0,8333	0,86667	0,76667	0,96667	0,60	0,27	0,77	0,4667	0,8333	0,70	0,7333		
Keterangan	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sukar	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sukar	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah		

UJI TINGKAT KESUKARAN

REKAPITULASI HASIL PERHITUNGAN TINGKAT KESUKARAN BUTIR-BUTIR UJI COBA INSTRUMEN PERTEMUAN KE-3

Nama Peserta Didik	2	3	4	5	8	9	11	12	15	18	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	32	34	35	37	38	40	Total	
Neisya Elkhalfa Setiana	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	26	
M Arya G.A	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22
Wirda Ilham Maulana	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	15
Gilang Angga Ramadhan	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	14
Syifa Rufaida Hanfia	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Raihan Aqila Pratama	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	13
Richie Ihwanul Ikram	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	20	
Dinas Ibadurrahman	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	20	
Raditya Diwanapria	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	9
Aira Fauziyyah Nugroho	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	16
Maya Nur Aini	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	16
Denis F.A	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	0	24
Evan Ibnu Pratama	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	8
Fairy F.D	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	24
M Zuhurul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24
Khafizah Cahya Safwati L.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	19
Erin Shinta Dewi	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16
Ghefira Nur Fatimah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	20
Nursyakirah P.P	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	0	25
Yelena Audriananda	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	19
Putri Insani Karimah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	21
Vebyri Aulia Angraini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	24
Assyifa Farah Dilah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	22
M Muha Fizi	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	9	9
Abzena Pratama Putra	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	20
Alpin Tria Fadilah	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	21
Eirina Navisa Fyrlly	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	11
Meila Anisa Fauziah	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	9
Safira Adin Dita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	22
Calysta Avrilia Putri . A	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23
Jumlah Benar	18	26	22	27	19	26	28	20	27	24	21	26	20	21	22	25	14	20	22	22	17	19	16	27	18	8		
Jumlah Siswa	30																											
Indeks Kesukaran	0,60	0,86667	0,7333	0,90	0,63	0,87	0,93	0,67	0,90	0,80	0,70	0,87	0,66667	0,70	0,73	0,833333	0,47	0,66667	0,73	0,73333	0,566667	0,63	0,53	0,90	0,60	0,27		
Keterangan	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sukar		

Lampiran 12

UJI DAYA PEMBEDA
REKAPITULASI HASIL PERHITUNGAN DAYA BUTIR SOAL UJI COBA INSTRUMEN
PERTEMUAN KE-1

Nama Peserta Didik	1	3	6	10	14	15	16	19	23	24	25	26	27	28	29	30	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Total
Azwa Fayaza	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	25
Nadila Aulia . N	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	25
Immanuel Rafael H. M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24
Alivia Okta A	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Gadiza Nur Azizah	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Linda Permata Asri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	22
Siti Zakiah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	21
Reni Dania Novi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	21
Kirana Salsabila	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	21
Claudia Novita Viola	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	18
Ewaldo	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	16
Labib Khoiril	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	15
Rachel Aulia	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	14
M Kadafi	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	13
M. Syahril W. S	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	11
PA	1	1	0,8	0,7333	0,867	0,8	0,933	0,933	0,867	0,733	0,933	0,93	0,667	0,6	0,8	0,8	0,4	0,6	0,87	0,733	0,6	0,67	0,667	0,867	0,667	
Syifa Fitri Ramadhani	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	11
Jordy Alfio Syahril	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	10
Naufal Ramadhan	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	10
M. Farhan. Z	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	9
Khoiril Aji Aqsa	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	9
Arlan	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	9
Selva Destiani	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	8
Friscilia Novita P	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	8
Dimas Atha Wardana	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
M. Rafa Nurhadi D.S	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6
M. Sulaiman	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
M. Rafa Putra. W	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	6
Selvi Destiana	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6
M. Rafa Fazila	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
Risky Khoidirail	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4
PB	0,60	0,60	0,40	0,20	0,333	0,4667	0,60	0,533	0,40	0,133	0,533	0,33	0,267	0,20	0,07	0,333	0,07	0,1333	0,07	0,07	0,267	0,07	0,27	0,40	0,20	
Daya Beda	0,40	0,40	0,40	0,53	0,53	0,3333	0,333	0,40	0,467	0,60	0,40	0,60	0,40	0,40	0,73	0,467	0,33	0,4667	0,80	0,667	0,333	0,60	0,4	0,467	0,467	
Keterangan	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Sangat Baik	Baik	Cukup	Baik	Sangat Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	

UJI DAYA BEDA
REKAPITULASI HASIL PERHITUNGAN UJI DAYA BEDA BUTIR-BUTIR UJI COBA INSTRUMEN
PERTEMUAN KE-2

Nama Peserta Didik	1	3	4	6	7	8	10	11	12	16	17	18	20	21	22	23	24	26	27	28	30	31	32	33	34	35	37	39	Total	
Riris Aprisa Hutapea	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	27
Saffrida Nur Intan	1	1	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	1	27
Fadhil Vugrana Al Baihaqi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
Abdillah Faqih	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	26
A Farhan N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	26
Rakha A.I.P	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	26
Dafa H.S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25
Jessica Kesait Hutauruk	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	24
Almira Ziva A	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	24
Marvely Rhani Safitia	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	24
M Rizky Ardyansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	24
Siti Hafizah	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	0	23
Ayu Wandira	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	23
Kirana Aprilia Albin	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23
Alif Rafael	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	23
PA	0,933	1	0,9333	1	0,9333	0,9333	1	0,66667	0,867	0,2667	1	0,87	1	1	0,867	0,933	0,933	1	1	0,933	1	0,8	0,53	0,867	0,667	1	0,933	0,8667		
Haikal Fidiansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	23
Miptah Pawana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23
Amelia Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	22
Kalid Halada	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	22
Satria Andika Putra	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	20
Galih Raka	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	20
Bunga Umaira Putri	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	19
Zestia Bunga H	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	19
Syifa Astianta Maulida	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	19
Khanza Humairo Ukail	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	18
Anggun P	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	15
Dea Dwi Panghesti	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	12
Rani Bunga Hartono	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	12
M Ridwan	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	9
Nadia Rizki Maulida	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	8
PB	0,80	0,80	0,6667	0,73	0,80	0,7333	0,80	0,20	0,60	0,00	0,93	0,40	0,87	0,60	0,80	0,87	0,60	0,67	0,7333	0,60	0,93	0,40	0,07	0,667	0,267	0,6667	0,467	0,73		
Daya Beda	0,133	0,20	0,2667	0,27	0,1333	0,20	0,20	0,46667	0,267	0,2667	0,0667	0,47	0,13	0,40	0,067	0,07	0,333	0,33	0,2667	0,333	0,07	0,40	0,47	0,20	0,40	0,3333	0,467	0,13		
Keterangan	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Jelek	Baik	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Baik	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Jelek		

Lampiran 13

PERHITUNGAN MANUAL INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Sekolah : SDN 02 Cicadas
Kelas/ Semester : VI/2
Subtema : Benda Dalam Kegiatan Ekonomi
Tahun Ajaran : 2021/2022

Uji Validitas Pertemuan I

Uji Coba	Hasil (%)	Banyak Butir Soal	Nomor Butir Soal
Valid	62,5%	25 Butir	1, 3, 6, 10, 14, 15, 16, 19, 23, 24, 25, 26, 27, 28,29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
Invalid	37,5%	15 Butir	2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12,13, 17, 18, 20, 21, 22,31
Jumlah	100%		40 Butir

Contoh menghitung soal valid (butir soal nomor 1)

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

Keterangan :

 Y_{pbi} : koefisien korelasi biserial M_p : skor rata- rata hitung untuk butir soal benar M_t : skor rata-rata dari skor total S_{dt} : standar deviasi P : proporsi peserta didik yang menjawab benar pada butir soal q : proporsi peserta didik yang menjawab salah pada butir soal

$$p = \frac{\text{banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} = \frac{24}{30} = 0,80$$

$$q = \text{proporsi siswa yang menjawab salah } (q= 1-p) = 1- 0,80 = 0,20$$

$$\begin{aligned} S_{dt} &= \sqrt{\frac{\sum xt^2}{N} - \left(\frac{\sum xt}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{19.014}{30} - \left(\frac{720}{30}\right)^2} \\ &= \sqrt{633,8 - (24)^2} \\ &= \sqrt{633,8} - 576 \end{aligned}$$

$$= \sqrt{57,8}$$

$$= 7,73$$

$$\text{Menentukan } M_p = \frac{615}{24} = 25,63$$

$$\text{Menentukan } M_t = \frac{720}{30} = 24$$

$$\text{Rhitung} = \frac{M_p - M_t}{S_{dt}} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

$$\text{Rhitung} = \frac{25,63 - 24}{7,73} \sqrt{\frac{0,80}{0,20}}$$

$$\text{Rhitung} = \frac{1,63}{7,73} \sqrt{4}$$

$$\text{Rhitung} = 0,42$$

$$R_{\text{tabel}} = 0,36$$

$$\text{Rhitung} > R_{\text{tabel}} = 0,42 > 0,36$$

Status = Valid

Contoh Menghitung Soal Invalid (Butir Soal Nomor 2)

$$p = \frac{\text{banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} = \frac{23}{30} = 0,77$$

$$q = \text{proporsi siswa yang menjawab salah } (q = 1 - p) = 1 - 0,77 = 0,23$$

$$\text{Standar Deviasi} = 7,73$$

$$\text{Menentukan } M_p = \frac{615}{24} = 25,63$$

$$\text{Menentukan } M_t = \frac{720}{30} = 24$$

$$\text{Rhitung} = \frac{M_p - M_t}{S_{dt}} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

$$\text{Rhitung} = \frac{25,63 - 24}{7,73} \sqrt{\frac{0,77}{0,23}}$$

$$\text{Rhitung} = \frac{1,63}{7,8} \sqrt{3,34}$$

$$\text{Rhitung} = 0,06$$

$$R_{\text{tabel}} = 0,36$$

$$\text{Rhitung} < R_{\text{tabel}} = 0,06 < 0,36$$

Status = Invalid

Uji Validitas Pertemuan II

Uji Coba	Hasil (%)	Banyak Butir Soal	Nomor Butir Soal
Valid	72%	28 Butir	1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 39
Invalid	28%	11 Butir	2, 5, 9, 13, 14, 15, 19, 25, 29, 36, 38
Jumlah	100%	39 Butir	

Contoh menghitung soal valid (butir soal nomor 4)

$$p = \frac{\text{banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} = \frac{24}{30} = 0,80$$

$$q = \text{proporsi siswa yang menjawab salah } (q = 1 - p) = 1 - 0,80 = 0,20$$

$$\begin{aligned} S_{dt} &= \sqrt{\frac{\sum xt^2}{N} - \left(\frac{\sum xt}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{24.788}{30} - \left(\frac{848}{30}\right)^2} \\ &= \sqrt{826,266 - (28,266)^2} \\ &= \sqrt{826,266 - 798,966} \\ &= \sqrt{27,3} \\ &= 5,31 \end{aligned}$$

$$\text{Menentukan } M_p = \frac{705}{24} = 29,38$$

$$\text{Menentukan } M_t = \frac{848}{30} = 28,3$$

$$\text{Rhitung} = \frac{M_p - M_t}{S_{dt}} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

$$\text{Rhitung} = \frac{29,38 - 28,3}{5,31} \sqrt{\frac{0,80}{0,20}}$$

$$\text{Rhitung} = \frac{1,08}{5,31} \sqrt{4}$$

$$\text{Rhitung} = 0,42$$

$$R_{\text{tabel}} = 0,36$$

$$R_{\text{hitung}} > R_{\text{tabel}} = 0,42 > 0,36$$

Status = Valid

Contoh Menghitung Soal Invalid (Butir Soal Nomor 5)

$$p = \frac{\text{banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} = \frac{27}{30} = 0,9$$

$$q = \text{proporsi siswa yang menjawab salah (} q = 1 - p) = 1 - 0,9 = 0,1$$

$$\text{Standar deviasi} = 5,31$$

$$\text{Menentukan } M_p = \frac{688}{24} = 28,7$$

$$\text{Menentukan } M_t = \frac{848}{30} = 28,3$$

$$R_{\text{hitung}} = \frac{M_p - M_t}{S_{dt}} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

$$R_{\text{hitung}} = \frac{28,7 - 28,3}{5,31} \sqrt{\frac{0,9}{0,1}}$$

$$R_{\text{hitung}} = \frac{0,4}{5,31} \sqrt{9}$$

$$R_{\text{hitung}} = 0,23$$

$$R_{\text{tabel}} = 0,36$$

$$R_{\text{hitung}} > R_{\text{tabel}} = 0,23 < 0,36$$

Status = (Invalid)

Uji Validitas Pertemuan III

Uji Coba	Hasil (%)	Banyak Butir Soal	Nomor Butir Soal
Valid	65%	26 Butir	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 35, 37, 38, 40
Invalid	35%	14 Butir	1, 6, 7, 13, 14, 16, 17, 19, 20, 31, 33, 36, 39
Jumlah	100%		40 Butir

Contoh menghitung soal valid (butir soal nomor 3)

$$p = \frac{\text{banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} = \frac{26}{30} = 0,87$$

$$q = \text{proporsi siswa yang menjawab salah (} q = 1 - p) = 1 - 0,87 = 0,13$$

$$\begin{aligned} S_{dt} &= \sqrt{\frac{\sum xt^2}{N} - \left(\frac{\sum xt}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{27.528}{30} - \left(\frac{894}{30}\right)^2} \\ &= \sqrt{917,6 - (29,8)^2} \\ &= \sqrt{917,6 - 888,04} \\ &= \sqrt{29,56} \\ &= 5,53 \end{aligned}$$

$$\text{Menentukan } M_p = \frac{803}{26} = 30,9$$

$$\text{Menentukan } M_t = \frac{894}{30} = 29,8$$

$$\text{Rhitung} = \frac{M_p - M_t}{S_{dt}} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

$$\text{Rhitung} = \frac{30,9 - 29,8}{5,53} \sqrt{\frac{0,87}{0,13}}$$

$$\text{Rhitung} = \frac{1,1}{5,53} \sqrt{6,6}$$

$$\text{Rhitung} = 0,50$$

$$R_{\text{tabel}} = 0,36$$

$$\text{Rhitung} > R_{\text{tabel}} = 0,50 > 0,36$$

Status = Valid

Contoh Menghitung Soal Invalid (Butir Soal Nomor 10)

$$p = \frac{\text{banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} = \frac{27}{30} = 0,90$$

$$q = \text{proporsi siswa yang menjawab salah (} q = 1 - p) = 1 - 0,90 = 0,10$$

$$\text{Standar deviasi} = 5,5$$

$$\text{Menentukan } M_p = \frac{806}{27} = 29,9$$

$$\text{Menentukan } M_t = \frac{894}{30} = 29,8$$

$$\text{Rhitung} = \frac{M_p - M_t}{S_{dt}} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

$$\text{Rhitung} = \frac{29,9 - 29,8}{5,5} \sqrt{\frac{0,90}{0,10}}$$

$$\text{Rhitung} = \frac{0,1}{5,5} \sqrt{9}$$

$$\text{Rhitung} = 0,03$$

$$\text{Rtabel} = 0,36$$

$$\text{Rhitung} > \text{Rtabel} = 0,03 < 0,36$$

Status = Invalid

Uji Reliabilitas Pertemuan I

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

Keterangan:

KR-20 : Reliabilitas tes secara keseluruhan

p : Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

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

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

N : Banyaknya item

S^2 : Varians (Varian skor total)

$$K = \text{jumlah soal valid} = 25$$

$$S^2 = 49,22$$

$$p = 0,80$$

$$q = 0,20$$

$$\sum pq = 5,68$$

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

$$\text{KR-20} = \left(\frac{25}{25-1} \right) \left(\frac{49,22 - 5,68}{49,22} \right)$$

$$\text{KR-20} = \left(\frac{25}{24} \right) \left(\frac{43,54}{49,22} \right)$$

$$\text{KR-20} = (1,041)(0,88)$$

$$\text{KR-20} = (1,041)(0,88)$$

$$\text{KR-20} = 0,92$$

Status = Reliabilitas

Uji Reliabilitas Pertemuan II

K = jumlah soal valid= 28

$$S^2 = 27,4$$

$$p = 0,867$$

$$q = 0,133$$

$$\sum pq = 4,16$$

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

$$KR-20 = \left(\frac{28}{28-1} \right) \left(\frac{27,4 - 4,16}{27,4} \right)$$

$$KR-20 = \left(\frac{28}{27} \right) \left(\frac{23,24}{27,4} \right)$$

$$KR-20 = (1,037)(0,84)$$

$$KR-20 = (1,041)(0,88)$$

$$KR-20 = 0,87$$

Status = Reliabilitas

Uji Reliabilitas Pertemuan III

K = jumlah soal valid= 26

$$St^2 = 28,88$$

$$p = 0,6$$

$$q = 0,4$$

$$\sum pq = 4,73$$

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

$$KR-20 = \left(\frac{26}{26-1} \right) \left(\frac{28,88 - 4,73}{28,88} \right)$$

$$KR-20 = \left(\frac{26}{25} \right) \left(\frac{24,15}{28,88} \right)$$

$$KR-20 = (1,04)(0,83)$$

$$KR-20 = 0,86$$

Status = Reliabilitas

Uji Tingkat Kesukaran Pertemuan I

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

Keterangan:

P : Indeks Tingkat Kesukaran

B : Banyaknya peserta didik menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Contoh Mengitung Soal Nomor 3

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

$$P = \frac{23}{30} = 0,77 \text{ (Soal dikategorikan mudah)}$$

Uji Tingkat Kesukaran Pertemuan II

Contoh Mengitung Soal Nomor 7

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

$$P = \frac{26}{30} = 0,87 \text{ (Soal dikategorikan mudah)}$$

Uji Tingkat Kesukaran Pertemuan III

Contoh Mengitung Soal Nomor 12

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

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

Uji Daya Pembeda Soal Pertemuan I

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

Keterangan:

D : Indeks diskriminasi

BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

JA : Banyaknya peserta kelompok atas

JB : Banyaknya peserta kelompok bawah

PA = BA/ JA : Proporsi peserta kelompok atas menjawab benar

PB = BB/ JA : Proporsi peserta kelompok bawah menjawab benar

Contoh Menghitung Daya Pembeda Soal Nomor 6

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

$$D = \frac{12}{15} - \frac{6}{15} = 0,8 - 0,4 = 0,4 \text{ (soal di kategorikan baik)}$$

Uji Daya Pembeda Soal Pertemuan II

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

$$D = \frac{14}{15} - \frac{11}{15} = 0,93 - 0,73 = 0,20 \text{ (soal di kategorikan cukup)}$$

Uji Daya Pembeda Soal Pertemuan III

Contoh Menghitung Daya Pembeda Soal Nomor 18

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

$$D = \frac{15}{15} - \frac{9}{15} = 1 - 0,60 = 0,40 \text{ (soal di kategorikan baik)}$$

Lampiran 14

REKAPITULASI HASIL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Sekolah : SDN 02 Cicadas
Kelas/ Semester : V1/2
Subtema : Benda dalam Kegiatan Ekonomi
Tahun Ajaran : 2021/2022

1. Uji Validitas**Uji Validitas Pertemuan I**

Uji Coba	Hasil (%)	Banyak Butir Soal	Nomor Butir Soal
Valid	62,5%	25 Butir	1, 3, 6, 10, 14, 15, 16, 19, 23, 24, 25, 26, 27, 28,29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
Invalid	37,5%	15 Butir	2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12,13, 17, 18, 20, 21, 22,31
Jumlah	100%		40 Butir

Uji Validitas Pertemuan II

Uji Coba	Hasil (%)	Banyak Butir Soal	Nomor Butir Soal
Valid	72%	28 Butir	1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 39
Invalid	28%	11 Butir	2, 5, 9, 13, 14, 15, 19, 25, 29, 36, 38
Jumlah	100%		39 Butir

Uji Validitas Pertemuan III

Uji Coba	Hasil (%)	Banyak Butir Soal	Nomor Butir Soal
Valid	65%	26 Butir	2, 3, 4, 5, 8, 9, 11, 12, 15, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 35, 37, 38, 40
Invalid	35%	14 Butir	1, 6, 7, 10, 13, 14, 16, 17, 19, 20, 31, 33, 36, 39
Jumlah	100%		40 Butir

2. Uji Reliabilitas

Pertemuan	Jumlah Soal Valid	Koefisien Reliabilitas	Kriteria
I	25	KR20 = 0,92	Sangat Tinggi
II	28	KR20 = 0,87	Sangat Tinggi
III	26	KR20 = 0,86	Sangat Tinggi

3. Nilai Kesukaran Butir Soal yang Valid

Pertemuan I

Interval	Tingkat Kesukaran	Jumlah Butir Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,29	Sukar	1	4%	32
0,30 - 0,69	Sedang	20	80%	6, 10, 14, 15, 19, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
0,70 - 1,00	Mudah	4	16%	1, 3, 16, 25
Jumlah		25	100%	25 butir soal

Pertemuan II

Interval	Tingkat Kesukaran	Jumlah Butir Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,29	Sukar	2	7%	16, 32
0,30 - 0,69	Sedang	3	11%	11, 31, 34
0,70 - 1,00	Mudah	23	82%	1, 3, 4, 6, 7,8, 10, 12, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 33, 35, 37, 39
Jumlah		28	100%	28 butir soal

Pertemuan III

Interval	Tingkat Kesukaran	Jumlah Butir Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,29	Sukar	1	4%	40
0,30 - 0,69	Sedang	10	38%	2, 8, 12, 23, 27, 28, 32, 34, 35, 38
0,70 - 1,00	Mudah	15	58%	3, 4, 5, 9, 11, 15, 18, 21, 22, 24, 25, 26, 29, 30, 37
Jumlah		26	100%	26 butir soal

4. Indeks Daya Pembeda Butir Soal Valid

Pertemuan I

Interval	Indeks Daya Pembeda	Jumlah Butir Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,19	Jelek	0	0%	-
0,20 - 0,39	Cukup	4	16%	15, 16, 32, 36
0,40 - 0,69	Baik	15	60%	1, 3, 6, 10, 14, 19, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 33,35
0,70 - 1,00	Sangat Baik	6	24%	29, 34, 37, 38, 39, 40
Jumlah		25	100%	25 butir soal

Pertemuan II

Interval	Indeks Daya Pembeda	Jumlah Butir Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,19	Jelek	8	28%	1, 7, 17, 20, 22, 23, 30, 39
0,20 - 0,39	Cukup	13	47%	3, 4, 6, 8, 10, 12, 16, 24, 26, 27, 28, 33, 35
0,40 - 0,69	Baik	7	25%	11, 18, 21, 32, 32, 34, 37
0,70 - 1,00	Sangat Baik	0	0%	-
Jumlah		28	100%	28 butir soal

Pertemuan III

Interval	Indeks Daya Pembeda	Jumlah Butir Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 - 0,19	Jelek	2	8%	11, 40
0,20 - 0,39	Cukup	14	54%	3, 5, 9, 15, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 34, 35, 37,38
0,40 - 0,69	Baik	10	38%	2, 3, 8, 12, 18, 23, 25, 29, 30, 32
0,70 - 1,00	Sangat Baik	0	0%	-
Jumlah		26	100%	26 butir soal

Kesimpulan:

Banyaknya butir soal yang akan digunakan untuk penelitian eksperimen quasi (setelah uji coba), antara lain:

1. Pertemuan ke I sebanyak 25 butir soal yang terdiri dari nomor : 1, 3, 6, 10, 14, 15, 16, 19, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40.
2. Pertemuan ke II sebanyak 20 butir soal yang terdiri dari nomor : 3, 4, 6, 8, 10, 11, 12, 16, 18, 21, 24, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 37.
3. Pertemuan ke III sebanyak 24 butir soal yang terdiri dari nomor : 2, 3, 4, 5, 8, 9, 12, 15, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 35, 37, 38.


Mengetahui

Bogor, 27 Mei 2022


Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,


Peneliti,



Drs. Dadang Kurnia, M.Pd.
NIP. 19590408198501003



Santa, M.Pd.
NIK. 1.1011 047 556



Rizka Aditya Damayanti
NPM. 037118009

Lampiran 15

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelas Eksperimen 1 Pertemuan 1

Satuan Pendidikan : SDN Cicadas 02
 Kelas / Semester : V/ 2
 Tema / Subtema : 9/ 2

Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPA
 Pembelajaran Ke- : 1
 Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit
 (1xpertemuan)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menganalisis informasi tentang iklan elektronik dengan tepat (C4) 3.4.2 Menyimpulkan isi yang disampaikan paparan iklan elektronik dengan tepat (C4)
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	4.4.1 Merumuskan karakteristik iklan elektronik (P4) 4.4.2 Mendesain sebuah naskah iklan dengan baik dan benar (P5)
IPA	IPA
3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (zat tunggal dan campuran)	3.9.1 Menganalisis materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (C4) 3.9.2 Menyimpulkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (C4)
4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat- sifat campuran dan komponen penyusunannya dalam kehidupan sehari-hari	4.9.1 Merumuskan hasil pengamatan mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya (P4) 4.9.2 Melaporkan hasil pengamatan mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya (P5)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati tayangan video animasi yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu menganalisis isi dan informasi mengenai iklan elektronik dengan tepat.
2. Melalui diskusi, peserta didik mampu menyimpulkan informasi mengenai iklan elektronik dengan tepat.
3. Melalui diskusi, peserta didik mampu merumuskan karakteristik iklan elektronik.
4. Melalui diskusi dan pengamatan terhadap video animasi yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu mendesain sebuah naskah iklan dengan baik dan benar.

5. Melalui pengamatan terhadap video animasi yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu menganalisis materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen zat penyusunannya (zat tunggal dan zat campuran).
6. Melalui diskusi, peserta didik mampu menyimpulkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen zat penyusunannya
7. Melalui diskusi, peserta didik mampu merumuskan hasil pengamatannya mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya yang dituangkan ke dalam bagan secara tepat.
8. Melalui pengamatan terhadap video animasi dan diskusi, peserta didik mampu melaporkan hasil pengamatannya mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya yang dituangkan ke dalam bagan secara tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Waktu	-+10 Menit	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik, dan berdoa (<i>Religius</i>) 2. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” dengan diiringi musik. (<i>Nasionalis</i>) 3. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (<i>Apersepsi</i>) 4. Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan menyampaikan tujuan pembelajaran (<i>Motivasi</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Power point</i> • <i>LCD</i> • Lagu “Garuda Pancasila”
Waktu	-+ 90 Menit	
Kegiatan Inti	<p>Model: <i>Problem Based Learning</i></p> <p>A. <u>Orientasi peserta didik terhadap masalah</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati video animasi mengenai iklan elektronik yang ditayangkan melalui <i>slide power point</i> (<i>Critical Thinking</i>) 2. Peserta didik diberi pertanyaan terkait informasi mengenai iklan elektronik yang disajikan pada <i>slide power point</i> tersebut (<i>Communication, Critical Thinking</i>) 3. Peserta didik mengamati video animasi mengenai materi, zat tunggal dan zat campuran yang diberikan oleh guru melalui <i>slide power point</i> (<i>Critical Thinking</i>) 4. Peserta didik diberi pertanyaan terkait video pembelajaran mengenai materi, zat tunggal dan zat campuran dalam kehidupan sehari-hari (<i>Communication, Critical Thinking</i>) <p>B. <u>Mengorganisasikan peserta didik</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok kecil yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. (<i>Collaboration</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>LCD</i> • <i>Power point</i> • Video Animasi

	<p>6. Peserta didik mendiskusikan untuk mendesain sebuah naskah iklan elektronik (iklan televisi, radio dan internet)</p> <p>7. Peserta didik mendiskusikan mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya (zat tunggal dan zat campuran) dalam <i>slide power point</i> (<i>Collaboration, Critical Thinking, Communication</i>)</p> <p>C. <u>Membimbing penyelidikan individu dan kelompok</u></p> <p>8. Peserta didik dibimbing oleh guru untuk berdiskusi mengenai informasi yang dipaparkan melalui iklan elektronik berdasarkan kegiatan pada LKPD dengan bimbingan guru (<i>Communication, Collaboration, Critical Thinking</i>)</p> <p>9. Peserta didik diminta untuk membuat naskah iklan elektronik (<i>Critical Thinking, Collaboration creativity</i>)</p> <p>10. Peserta didik diminta untuk membuat bagan mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya</p> <p>D. <u>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</u></p> <p>11. Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan dan diskusinya terhadap aktivitas yang telah dilakukan melalui LKPD. (<i>Collaboration, Communication</i>)</p> <p>E. <u>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</u></p> <p>12. Peserta didik menanggapi hasil presentasi yang disajikan oleh temannya dengan memberikan saran/ komentar terhadap hasil presentasi kelompok lain. (<i>Collaboration, Communication, Critical Thinking</i>)</p> <p>13. Peserta didik mendalami pemahaman materi dengan mengerjakan soal evaluasi</p> <p>14. Peserta didik bersama guru membahas materi yang telah dipelajari melalui LKPD (<i>Communication</i>)</p>	
Waktu	-+10 Menit	
Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. (<i>Colaboration</i>)</p> <p>2. Peserta didik Bersama guru melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran (<i>Motivasi</i>)</p> <p>3. Kelas ditutup dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu peserta didik. (<i>Religius</i>)</p>	

C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Observasi	Tes tertulis dan penyesuaian tugas	Unjuk kinerja

INSTRUMEN PENILAIAN

1. Penilaian Sikap/ Afektif

Nama Sekolah : SDN Cicadas 02
Kelas/ Semester : V/ 2

Bulan : Juni
Tahun : 2022

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Percaya Diri				Bekerja Sama				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													

Keterangan:

K (Kurang) : 1

C (Cukup) : 2

B (Baik) : 3

SB (Sangat Baik) : 4

$$\text{Penilaian (Penskoran)} = \frac{\text{Total nilai peserta didik}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$$

2. Penilaian Pengetahuan/ Kognitif

Rekap Nilai Pengetahuan

Nama Sekolah : SDN Cicadas 02
Kelas/ Semester : V/ 2

Bulan : Juni
Tahun : 2022

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	
		Bahasa Indonesia	IPA
1			
2			
3			

Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis

$$\text{Nilai Peserta didik} = \frac{\text{Total nilai peserta didik}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$$

3. Penilaian Keterampilan

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Nama	Pembuatan Naskah Iklan Elektronik							
		Isi dan pengetahuan				Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									

Rubrik penilaian membuat naskah iklan

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Hasil yang dibuat oleh peserta didik	Sesuai dengan karakteristik iklan: <ul style="list-style-type: none"> • Iklan bersifat persuasif atau mengajak • Kesesuaian isi iklan dengan jenis iklan (televisi, radio, internet) • Kesesuaian kalimat iklan dengan produk yang diiklankan • Mampu membedakan iklan televisi, radio dan internet 	Memenuhi 3 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 2 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 1 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar:	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan

Muatan Pelajaran : IPA

No	Nama	Nilai Bagan							
		Mengetahui materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya				Menggunakan bagan untuk menjelaskan materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									


Mempresentasikan hasil pengamatan mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Mengetahui materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya	Menjelaskan berbagai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya dengan benar.	Menjelaskan sebagian besar materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya dengan benar.	Menjelaskan sebagian kecil materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya dengan benar.	Belum dapat menjelaskan materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya
Menggunakan bagan atau diagram alur untuk materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya.	Menyajikan bagan atau diagram alur untuk menjelaskan materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya dengan sistematis dan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Menyajikan bagan atau diagram alur untuk menjelaskan materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya cukup sistematis	Menyajikan bagan atau diagram alur untuk menjelaskan materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya dengan kurang sistematis	Belum dapat menyajikan bagan atau diagram alur untuk menjelaskan materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya dengan sistematis.

Bogor, 20 Juni 2022

Guru Kelas V-D

Praktikan



Wina Rahmawati, S.Pd
NUPTK. 4258763665300043

Rizka Aditya Damayanti
NPM.037118009

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

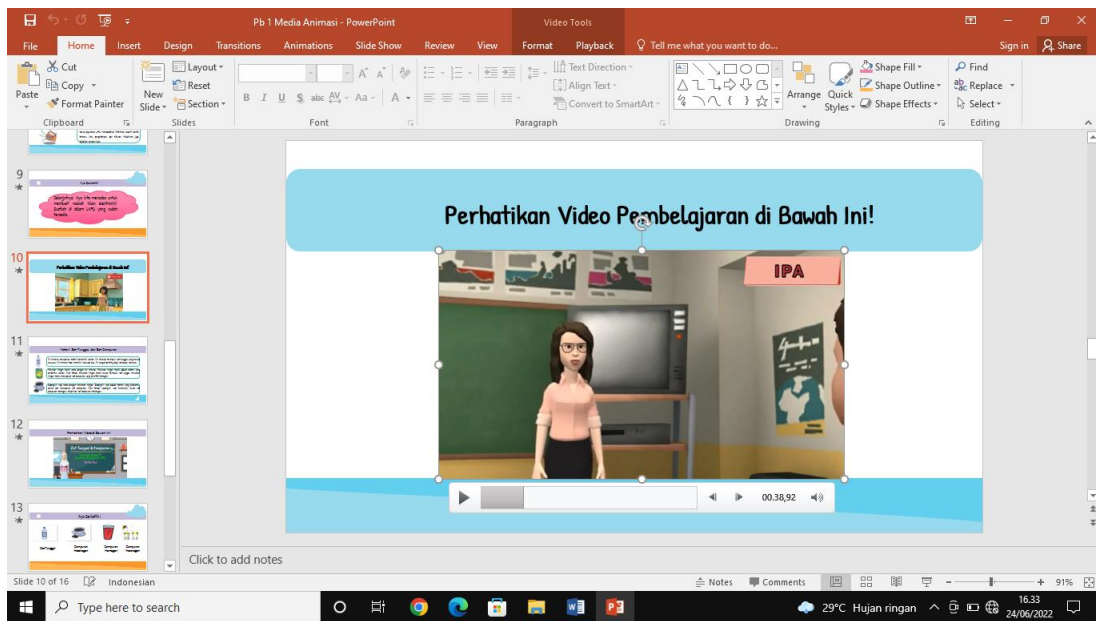
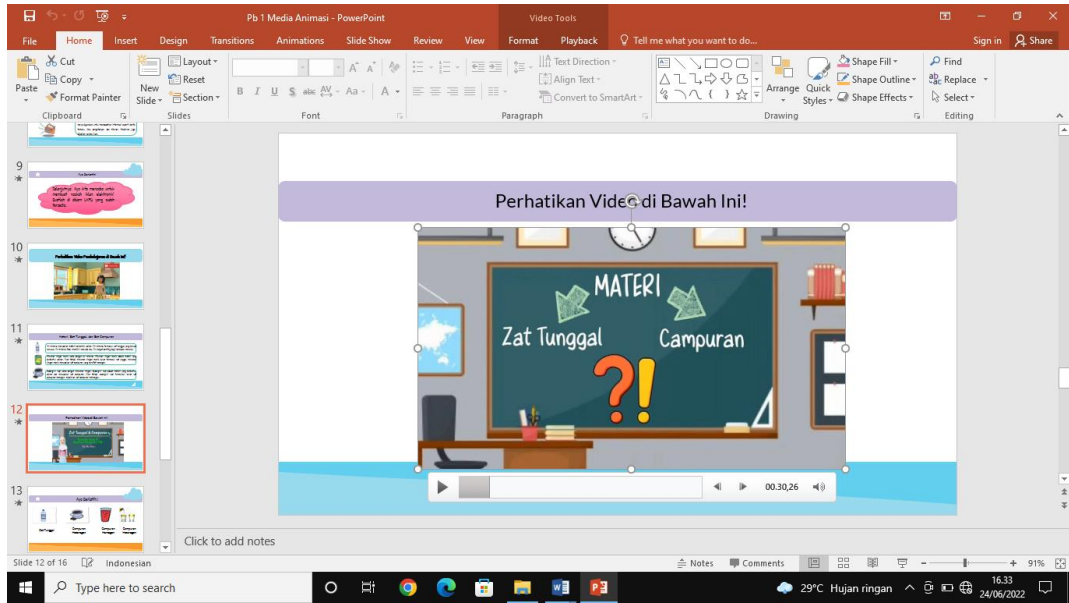


PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
KABUPATEN BOGOR
Kecamatan Gunung Putri
DINAS PENDIDIKAN
SAJILI, S.Pd.I.

NIP. 19640407 198412 1001

Lampiran 16

Media Pembelajaran Video Animasi Pertemuan Ke-1



A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati tayangan video animasi yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu menganalisis unsur-unsur iklan dari media cetak atau elektronik
2. Melalui diskusi, peserta didik mampu menyimpulkan makna iklan elektronik
3. Melalui diskusi dan mengamati buku bacaan, peserta didik mampu menilai iklan sesuai dengan unsur-unsur iklan media cetak atau elektronik
4. Melalui diskusi dan pengamatan terhadap video animasi yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu menyajikan informasi berdasarkan iklan dari media cetak atau elektronik
5. Melalui pengamatan terhadap video animasi yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu mengidentifikasi zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen.
6. Melalui diskusi, peserta didik mampu menyimpulkan zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen
7. Melalui diskusi, peserta didik mampu membuat contoh-contoh zat campuran yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari
8. Melalui pengamatan terhadap video animasi dan diskusi, peserta didik mampu menyajikan hasil pengamatan sifat-sifat campuran
9. Melalui pengamatan terhadap video animasi, peserta didik mampu menganalisis pola lantai tari kreasi daerah dan memperagakan pola lantai tari kreasi daerah

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Waktu	-+10 Menit	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik, dan berdoa (<i>Religius, TPACK</i>) 2. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” dengan diiringi musik. (<i>Nasionalis</i>) 3. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (<i>Apersepsi</i>) 4. Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan menyampaikan tujuan pembelajaran (<i>Motivasi</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Power point</i> • Lagu “Garuda Pancasila”
Waktu	-+ 90 Menit	
Kegiatan Inti	<p>Model: <i>Problem Based Learning</i></p> <p>A. <u>Orientasi peserta didik terhadap masalah</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik mengamati video animasi mengenai iklan elektronik yang ditayangkan melalui <i>slide power point</i> (<i>Critical Thinking</i>) 6. Peserta didik diberi pertanyaan terkait makna media yang digunakan untuk iklan elektronik yang disajikan pada <i>slide power point</i> tersebut (<i>Communication, Critical Thinking</i>) 7. Peserta didik mengamati video animasi mengenai materi, zat tunggal dan zat campuran yang diberikan oleh guru melalui <i>slide power point</i> (<i>Critical Thinking</i>) 8. Peserta didik diberi pertanyaan terkait materi, zat tunggal dan zat campuran dalam kehidupan sehari-hari (<i>Communication, Critical Thinking</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>LED</i> • <i>Power point</i> • Video Animasi mengenai media iklan elektronik, materi, dan pola lantai tari

	<p>9. Peserta didik mengamati video animasi mengenai pola lantai tari kreasi daerah (<i>Critical Thinking</i>)</p> <p>B. Mengorganisasikan peserta didik</p> <p>10. Peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok kecil yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. (<i>Collaboration</i>)</p> <p>11. Peserta didik mendiskusikan untuk menganalisis mengenai makna media elektronik untuk iklan (<i>Collaboration, Critical Thinking, Communication</i>)</p> <p>12. Peserta didik berdiskusi untuk menilai sebuah iklan sesuai dengan unsur-unsur iklan</p> <p>13. Peserta didik mendiskusikan mengenai materi, zat tunggal, dan zat campuran dalam <i>slide power point</i> (<i>Collaboration, Critical Thinking, Communication</i>)</p> <p>14. Peserta didik mendiskusikan untuk membuat dan memperagakan pola lantai tarian daerah (<i>Collaboration, Creativity, Critical Thinking, Communication</i>)</p> <p>C. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok</p> <p>15. Peserta didik dibimbing oleh guru untuk berdiskusi mengenai makna media elektronik sebagai alat untuk iklan (<i>Communication, Collaboration, Critical Thinking</i>)</p> <p>16. Peserta didik diminta untuk menilai sebuah iklan sesuai dengan unsur-unsur iklan elektronik (<i>Critical Thinking, Collaboration creativity</i>)</p> <p>17. Peserta didik diminta untuk memperagakan pola lantai tarian kreasi daerah (<i>Critical Thinking, Collaboration creativity</i>)</p> <p>D. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>18. Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan dan diskusinya terhadap aktivitas yang telah dilakukan melalui LKPD. (<i>Collaboration, Communication</i>)</p> <p>E. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <p>19. Peserta didik menanggapi hasil presentasi yang disajikan oleh temannya dengan memberikan saran/ komentar terhadap hasil presentasi kelompok lain. (<i>Collaboration, Communication, Critical Thinking</i>)</p> <p>20. Peserta didik mendalami pemahaman materi dengan mengerjakan soal evaluasi</p> <p>21. Peserta didik bersama guru membahas materi yang telah dipelajari melalui LKPD (<i>Communication</i>)</p>	kreasi daerah
Waktu	+10 Menit	
Penutup	<p>22. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. (<i>Colaboration</i>)</p> <p>23. Peserta didik Bersama guru melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran (<i>Motivasi</i>)</p> <p>24. Kelas ditutup dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu peserta didik. (<i>Religius</i>)</p>	

C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Jurnal	Tes tertulis dan penyesuaian tugas	Unjuk kinerja

INSTRUMEN PENILAIAN

24.9 Penilaian Sikap/ Afektif

Nama Sekolah : SDN Cicadas 02
Kelas/ Semester : V/ 2

Bulan : Juni
Tahun : 2022

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Percaya Diri				Bekerja Sama				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													

24.10 Penilaian Pengetahuan/ Kognitif

No.	Nama Peserta Didik	Nilai		
		Bahasa Indonesia	IPA	SBDP
1				
2				
3				
4				

Penilaian Pengetahuan: tes tertulis

24.11 Penilaian Keterampilan

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Nama	Menilai Iklan Sesuai dengan Unaur-Unsur Iklan							
		Isi dan pengetahuan				Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.									
2.									
3.									

Rubrik Penilaian

Menilai Iklan Sesuai dengan Unsur-Unsur Iklan

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Hasil yang dibuat oleh peserta didik	<p>Sesuai dengan Unsur-unsur Iklan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengidentifikasi unsur-unsur iklan yang terdapat pada iklan elektronik. • Mampu menuliskan penilaian terhadap unsur-unsur iklan elektronik yang terdapat pada iklan elektronik dan memberikan alasannya. • Mampu mempresentasikan hasil kerjanya dengan suara lantang, artikulasi jelas, dan intonasi tepat. 	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Belum memenuhi kriteria yang ditetapkan.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.

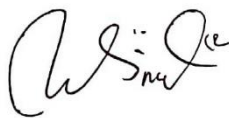
Mempresentasikan hasil pengamatan zat tunggal dan zat campuran berdasarkan komponen penyusunannya

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan	<p>Sesuai dengan karakteristik zat tunggal dan zat campuran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mampu menuliskan minimal 5 contoh dari zat campuran - Mampu mengidentifikasi jenis materi dari contoh materi yang dipilih - Mampu menuliskan alasan bahwa materi tersebut termasuk zat tunggal, zat campuran homogen, atau zat campuran heterogen 	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Belum dapat Memenuhi kriteria yang telah ditentukan
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.

Menganalisis dan Memperagakan Pola Lantai Daerah

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Mampu menuliskan 5 contoh atau lebih bentuk pola lantai	Menuliskan 5 atau lebih contoh bentuk pola lantai dengan tepat	Menuliskan 4 bentuk pola lantai dengan tepat	Menuliskan 1-3 bentuk pola lantai dengan tepat	Belum dapat Menuliskan bentuk pola lantai dengan tepat
Mampu memeragakan bentuk pola lantai bersama kelompoknya	Memergakan 5 atau lebih bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan mampu memeragakan dengan kompak.	Memergakan 4 bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan mampu memeragakan dengan kompak.	Memergakan 3 bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan mampu memeragakan dengan kompak.	Belum dapat memeragakan bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan belum dapat memeragakan dengan kompak.

Guru Kelas V-D



Wina Rahmawati, S.Pd
NUPTK. 4258763665300043

Bogor, 20 Juni 2022

Praktikan



Rizka Aditya Damayanti
NPM.037118009

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

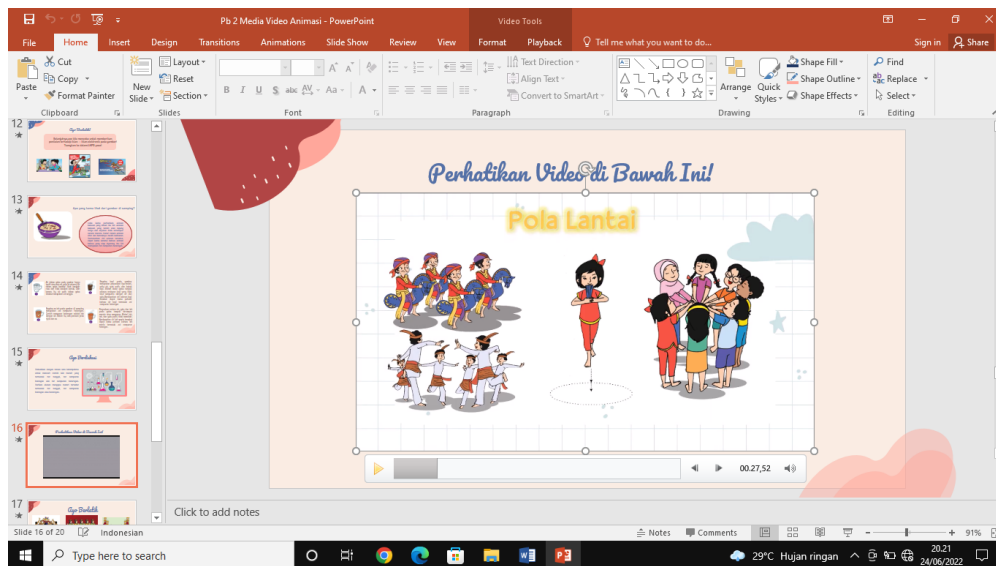


SAJILI, S.Pd.I.

NIP. 19640407 198412 1001

Lampiran 18

Media Pembelajaran Video Animasi Pertemuan Ke-2



Lampiran 19

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
Kelas Eksperimen 1 Pertemuan ke-3

Satuan Pendidikan : SDN Cicadas 02	Muatan Terpadu : Bhs Indonesia, IPA, SBDP
Kelas / Semester : V/ 2	Pembelajaran Ke- : 5
Tema / Subtema : 9/ 2	Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit (1xpertemuan)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.3 Menyimpulkan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan (C4) 3.4.4 Menganalisis informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan (C4)
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	4.4.1 Merumuskan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan (P5) 4.4.2 Menyajikan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan (P5)
IPA	IPA
3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (zat tunggal dan campuran)	3.9.1 Mengidentifikasi komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran (C4) 3.9.2 Menyimpulkan komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran (C4)
4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat- sifat campuran dan komponen penyusunannya dalam kehidupan sehari-hari	4.9.1 Menuliskan komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran 4.9.2 Menyajikan informasi mengenai komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran
SBDP	SBDP
3.3. Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah	3.3.2 Menganalisis bentuk pola lantai tari kreasi daerah
4.3 Mempraktikan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah	4.3.1 Memperagakan pola lantai tari kreasi daerah

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati tayangan video animasi yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu menyimpulkan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan
2. Melalui diskusi, peserta didik mampu menganalisis informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan
3. Melalui diskusi dan mengamati buku bacaan, peserta didik mampu merumuskan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan
4. Melalui diskusi dan pengamatan terhadap video animasi yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu menyajikan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat pada iklan
5. Melalui pengamatan terhadap video animasi yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu mengidentifikasi komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran
6. Melalui diskusi, peserta didik mampu menyimpulkan komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran
7. Melalui diskusi, peserta didik mampu menuliskan komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran
8. Melalui pengamatan terhadap video animasi dan diskusi, peserta didik mampu menyajikan informasi mengenai komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran
9. Melalui pengamatan terhadap video animasi, peserta didik mampu menganalisis bentuk pola lantai tari kreasi daerah dan memperagakan pola lantai tari kreasi daerah

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Waktu	-+10 Menit	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik, dan berdoa (<i>Religius, TPACK</i>) 2. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” dengan diiringi musik. (<i>Nasionalis</i>) 3. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (<i>Apersepsi</i>) 4. Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan menyampaikan tujuan pembelajaran (<i>Motivasi</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Power point</i> • Lagu “Garuda Pancasila”
Waktu	-+ 90 Menit	
Kegiatan Inti	<p>Model: <i>Problem Based Learning</i></p> <p>A. <u>Orientasi peserta didik terhadap masalah</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati video animasi mengenai iklan elektronik yang ditayangkan melalui <i>slide power point</i> (<i>Critical Thinking</i>) 2. Peserta didik diberi pertanyaan terkait informasi yang terdapat pada iklan yang ditayangkan pada <i>slide power point</i> tersebut (<i>Communication, Critical Thinking</i>) 3. Peserta didik mengamati video animasi mengenai benda dalam ekonomi yang mencakup zat campuran yang diberikan oleh guru melalui <i>slide power point</i> (<i>Critical Thinking</i>) 4. Peserta didik diberi pertanyaan mengenai zat campuran yang ada pada benda ekonomi dalam kehidupan sehari-hari (<i>Communication, Critical Thinking</i>) 5. Peserta didik mengamati video animasi mengenai pola lantai tari kreasi daerah (<i>Critical Thinking</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>LED</i> • <i>Power point</i> • Video Animasi mengenai iklan elektronik • Video animasi mengenai

	<p>B. <u>Mengorganisasikan peserta didik</u></p> <p>6. Peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok kecil yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. (<i>Collaboration</i>)</p> <p>7. Peserta didik mendiskusikan untuk menganalisis mengenai informasi yang terdapat pada iklan (<i>Collaboration, Critical Thinking, Communication</i>)</p> <p>8. Peserta didik mendiskusikan mengenai zat campuran dalam <i>slide power point</i> (<i>Collaboration, Critical Thinking, Communication</i>)</p> <p>9. Peserta didik menganalisis pola lantai tarian yang ada pada beberapa gerak tarian daerah (<i>Critical Thinking</i>)</p> <p>10. Peserta didik mendiskusikan untuk memperagakan pola lantai tarian daerah yang ada pada contoh (<i>Collaboration, Creativity, Critical Thinking, Communication</i>)</p> <p>C. <u>Membimbing penyelidikan individu dan kelompok</u></p> <p>11. Peserta didik dibimbing oleh guru untuk berdiskusi mengenai informasi yang terdapat pada iklan (<i>Communication, Collaboration, Critical Thinking</i>)</p> <p>12. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi zat campuran sesuai dengan komponen penyusunnya dan sifat campuran (<i>Critical Thinking, Collaboration creativity</i>)</p> <p>13. Peserta didik diminta untuk memperagakan ulang pola lantai tarian kreasi daerah (<i>Critical Thinking, Collaboration creativity</i>)</p> <p>D. <u>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</u></p> <p>14. Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan dan diskusinya terhadap aktivitas yang telah dilakukan melalui LKPD. (<i>Collaboration, Communication</i>)</p> <p>E. <u>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</u></p> <p>15. Peserta didik menanggapi hasil presentasi yang disajikan oleh temannya dengan memberikan saran/ komentar terhadap hasil presentasi kelompok lain. (<i>Collaboration, Communication, Critical Thinking</i>)</p> <p>16. Peserta didik mendalami pemahaman materi dengan mengerjakan soal evaluasi</p> <p>17. Peserta didik bersama guru membahas materi yang telah dipelajari melalui LKPD (<i>Communication</i>)</p>	<p>zat campuran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video animasi mengenai pola lantai tarian kreasi daerah
Waktu	-+10 Menit	
Penutup	<p>18. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. (<i>Collaboration</i>)</p> <p>19. Peserta didik Bersama guru melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran (<i>Motivasi</i>)</p> <p>20. Kelas ditutup dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu peserta didik. (<i>Religius</i>)</p>	

C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Jurnal	Tes tertulis dan penyesuaian tugas	Unjuk kinerja

INSTRUMEN PENILAIAN

1. Penilaian Sikap/ Afektif

Nama Sekolah : SDN Cicadas 02
Kelas/ Semester : V/ 2

Bulan : Juni
Tahun : 2022

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Percaya Diri				Bekerja Sama				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													

Keterangan:

K (Kurang) : 1

C (Cukup) : 2

B (Baik) : 3

SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan/ Kognitif

No.	Nama Peserta Didik	Nilai		
		Bahasa Indonesia	IPA	SBDP
1				
2				
3				
4				

Penilaian Pengetahuan: tes tertulis

$$\text{Nilai Peserta didik} = \frac{\text{Total nilai peserta didik}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$$

3. Penilaian Keterampilan

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Nama	Menyajikan Informasi Penting dalam Iklan							
		Isi dan pengetahuan				Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									

Muatan Pelajaran : IPA

No	Nama	Menyajikan Informasi Komponen Penyusun Zat Campuran							
		Isi dan Pengetahuan				Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									
4									

Muatan Pelajaran : SBDP

No	Nama	Pola Lantai Tarian							
		Mampu Menuliskan minimal 5 Contoh Bentuk Pola Lantai				Mampu Memperagakan Bentuk Pola Lantai Bersama Kelompoknya			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									
4									

Rubrik penilaian menyajikan informasi penting dalam iklan elektronik**Bahasa Indonesia**

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Hasil yang dibuat oleh siswa	Dapat menuliskan mengenai informasi penting yang terdapat pada iklan elektronik dengan baik dan benar sesuai dengan gambar.	Menuliskan informasi penting yang terdapat dalam iklan elektronik, namun hanya sebagian	Menuliskan informasi penting yang terdapat dalam iklan elektronik, namun belum tepat semua	Tidak dapat menuliskan informasi penting yang terdapat dalam iklan elektronik dengan tepat dan benar.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta menarik digunakan dengan efisien dalam	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar	Belum menggunakan ahasa Indonesia yang baik dan

	keseluruhan penulisan.	dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	digunakan hanya pada sebagian kecil penulisan.	benar dalam penulisan.
--	------------------------	---	--	------------------------

Rubrik Penilaian Menyajikan Informasi Mengenai Komponen Penyusun Zat

Campuran

IPA

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan	Memenuhi kriteria berikut. - Mampu menuliskan minimal empat contoh zat campuran dengan tepat - Mampu mengidentifikasi komponen penyusun dari contoh zat campuran yang dipilih - Mampu menuliskan sifat zat campuran yang dipilih	Memenuhi 2 dari 3 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 1 dari 3 kriteria yang ditetapkan	Tidak memenuhi semua kriteria yang ditetapkan
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta menarik digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan hanya pada sebagian kecil penulisan.	Belum menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam penulisan.

Menganalisis dan Memperagakan Pola Lantai Daerah

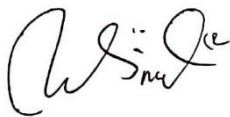
Teknik Penilaian : Penugasan

Instrumen Penilaian : Rubrik

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Mampu menuliskan 5 contoh atau lebih bentuk pola lantai	Menuliskan 5 atau lebih contoh bentuk pola lantai dengan tepat	Menuliskan 4 bentuk pola lantai dengan tepat	Menuliskan 1-3 bentuk pola lantai dengan tepat	Belum dapat Menuliskan bentuk pola lantai dengan tepat
Mampu memeragakan bentuk pola lantai bersama kelompoknya	Memeragakan 5 atau lebih bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan mampu memeragakan dengan kompak.	Memeragakan 4 bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan mampu memeragakan dengan kompak.	Memeragakan 3 bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan mampu memeragakan dengan kompak.	Belum dapat memeragakan bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan belum dapat memeragakan dengan kompak.

Bogor, 20 Juni 2022

Guru Kelas V-D



Wina Rahmawati, S.Pd
NUPTK. 4258763665300043

Praktikan



Rizka Aditya Damayanti
NPM.037118009

Mengetahui,

Kepala Sekolah,



SAJILI, S.Pd.I.
NIP. 19640407 198412 1001

Lampiran 20

Media Pembelajaran Video Animasi Pertemuan Ke-3

Perhatikan Video di Bawah Ini!

Apakah kalian masih ingat bahwa air sirod dan air kopi termasuk ke dalam materi campuran? Termasuk campuran heterogen atau homogenkah air sirod dan air kopi?

Campuran
Materi yang disusun oleh dua zat tunggal atau lebih.

The video player shows a diagram illustrating a mixture: a bottle of water, a bottle of green liquid, and a glass of green liquid with a straw, connected by plus and equals signs.

Slide 9 of 16 Indonesian

Ayo! Perhatikan gambar di bawah ini.

Pola Lantai Diagonal

The video player shows a diagram of a diagonal chain pattern with children dancing in a line.

Penari baris membentuk garis menyudut ke kanan atau ke kiri.

Slide 11 of 16 Indonesian

Lampiran 21

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelas Eksperimen 2 Pertemuan Ke-1

Satuan Pendidikan : SDN Cicadas 02 Kelas / Semester : V/ 2 Tema / Subtema : 9/ 2	Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPA Pembelajaran Ke- : 1 Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit (1xpertemuan)
---	--

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menganalisis informasi tentang iklan elektronik dengan tepat (C4) 3.4.2 Menyimpulkan isi yang disampaikan paparan iklan elektronik dengan tepat (C4)
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	4.4.1 Merumuskan karakteristik iklan elektronik (P4) 4.4.2 Mendesain sebuah naskah iklan dengan baik dan benar (P5)
IPA	IPA
3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (zat tunggal dan campuran)	3.9.1 Menganalisis materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (C4) 3.9.2 Menyimpulkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (C4)
4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat- sifat campuran dan komponen penyusunannya dalam kehidupan sehari-hari	4.9.1 Merumuskan hasil pengamatan mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya (P4) 4.9.2 Melaporkan hasil pengamatan mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya (P5)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati teks pada LKPD, peserta didik mampu menganalisis isi dan informasi mengenai iklan elektronik dengan tepat.
2. Melalui diskusi, peserta didik mampu menyimpulkan informasi mengenai iklan elektronik dengan tepat.
3. Melalui diskusi dan pengamatan terhadap media gambar yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu merumuskan karakteristik iklan elektronik.
4. Melalui diskusi pada, peserta didik mampu mendesain sebuah naskah iklan dengan baik dan benar.

5. Melalui pengamatan terhadap gambar yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu menganalisis materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen zat penyusunannya (zat tunggal dan zat campuran).
6. Melalui diskusi, peserta didik mampu menyimpulkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen zat penyusunannya
7. Melalui diskusi, peserta didik mampu merumuskan hasil pengamatannya mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya yang dituangkan ke dalam bagan secara tepat.
8. Melalui pengamatan terhadap gambar dan berdiskusi, peserta didik mampu melaporkan hasil pengamatannya mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya yang dituangkan ke dalam bagan secara tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Waktu	-+10 Menit	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik, dan berdoa (<i>Religius</i>) 2. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” dengan diiringi musik. (<i>Nasionalis</i>) 3. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (<i>Apersepsi</i>) 4. Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan menyampaikan tujuan pembelajaran (<i>Motivasi</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Power point</i> • Lagu “Garuda Pancasila”
Waktu	-+ 90 Menit	
Kegiatan Inti	<p>Model: <i>Problem Based Learning</i></p> <p>A. <u>Orientasi peserta didik terhadap masalah</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati gambar mengenai iklan elektronik yang ditayangkan melalui <i>slide power point</i> (<i>Critical Thinking</i>) 2. Peserta didik diberi pertanyaan terkait informasi mengenai iklan elektronik yang disajikan pada <i>slide power point</i> tersebut (<i>Communication, Critical Thinking</i>) 3. Peserta didik mengamati gambar mengenai materi, zat tunggal dan zat campuran yang diberikan oleh guru melalui <i>slide power point</i> (<i>Critical Thinking</i>) 4. Peserta didik diberi pertanyaan terkait gambar pada <i>slide power point</i> mengenai materi, zat tunggal dan zat campuran dalam kehidupan sehari-hari (<i>Communication, Critical Thinking</i>) <p>B. <u>Mengorganisasikan peserta didik</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok kecil yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. (<i>Collaboration</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>LED</i> • <i>Power point</i> • Gambar mengenai iklan • Gambar tentang zat tunggal dan campuran

	<p>6. Peserta didik mendiskusikan untuk mendesain sebuah naskah iklan elektronik (iklan televisi, radio dan internet)</p> <p>7. Peserta didik mendiskusikan mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya (zat tunggal dan zat campuran) yang ada dalam <i>slide power point</i> (<i>Collaboration, Critical Thinking, Communication</i>)</p> <p>C. <u>Membimbing penyelidikan individu dan kelompok</u></p> <p>8. Peserta didik dibimbing oleh guru untuk berdiskusi mengenai informasi yang dipaparkan melalui iklan elektronik berdasarkan kegiatan pada LKPD dengan bimbingan guru (<i>Communication, Collaboration, Critical Thinking</i>)</p> <p>9. Peserta didik diminta untuk membuat naskah iklan elektronik (<i>Critical Thinking, Collaboration creativity</i>)</p> <p>10. Peserta didik diminta untuk membuat bagan mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya</p> <p>D. <u>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</u></p> <p>11. Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan dan diskusinya terhadap aktivitas yang telah dilakukan melalui LKPD. (<i>Collaboration, Communication</i>)</p> <p>E. <u>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</u></p> <p>12. Peserta didik menanggapi hasil presentasi yang disajikan oleh temannya dengan memberikan saran/ komentar terhadap hasil presentasi kelompok lain. (<i>Collaboration, Communication, Critical Thinking</i>)</p> <p>13. Peserta didik mendalami pemahaman materi dengan mengerjakan soal evaluasi</p> <p>14. Peserta didik bersama guru membahas materi yang telah dipelajari melalui LKPD (<i>Communication</i>)</p>	
Waktu	-+10 Menit	
Penutup	<p>15. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. (<i>Collaboration</i>)</p> <p>16. Peserta didik Bersama guru melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran (<i>Motivasi</i>)</p> <p>17. Kelas ditutup dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu peserta didik. (<i>Religius</i>)</p>	

C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Jurnal	Tes tertulis dan penyesuaian tugas	Unjuk kinerja

INSTRUMEN PENILAIAN

1. Penilaian Sikap/ Afektif

Nama Sekolah : SDN Cicadas 02
Kelas/ Semester : V/ 2

Bulan : Juni
Tahun : 2022

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Percaya Diri				Bekerja Sama				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													

Keterangan:

K (Kurang) : 1

C (Cukup) : 2

B (Baik) : 3

SB (Sangat Baik) : 4

$$\text{Penilaian (Penskoran)} = \frac{\text{Total nilai peserta didik}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$$

2. Penilaian Pengetahuan/ Kognitif Rekap Nilai Pengetahuan

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	
		Bahasa Indonesia	IPA
1			
2			
3			

Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis

3. Penilaian Keterampilan

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

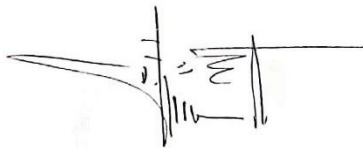
No	Nama	Pembuatan Naskah Iklan Elektronik							
		Isi dan pengetahuan				Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									

Mempresentasikan hasil pengamatan mengenai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Mengetahui materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya	Menjelaskan berbagai materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya dengan benar.	Menjelaskan sebagian besar materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya dengan benar.	Menjelaskan sebagian kecil materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya dengan benar.	Belum dapat menjelaskan materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya
Menggunakan bagan atau diagram alur untuk materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya.	Menyajikan bagan atau diagram alur untuk materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya dengan sistematis dan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Menyajikan bagan atau diagram alur untuk menjelaskan materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya cukup sistematis	Menyajikan bagan atau diagram alur untuk menjelaskan materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya dengan kurang sistematis	Belum dapat menyajikan bagan atau diagram alur untuk menjelaskan materi dan jenisnya berdasarkan komponen penyusunannya dengan sistematis.

Bogor, 20 Juni 2022

Guru Kelas V-A



Dayat, S.Pd

NIP. 196404272007011005

Praktikan



Rizka Aditya Damayanti

NPM.037118009

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

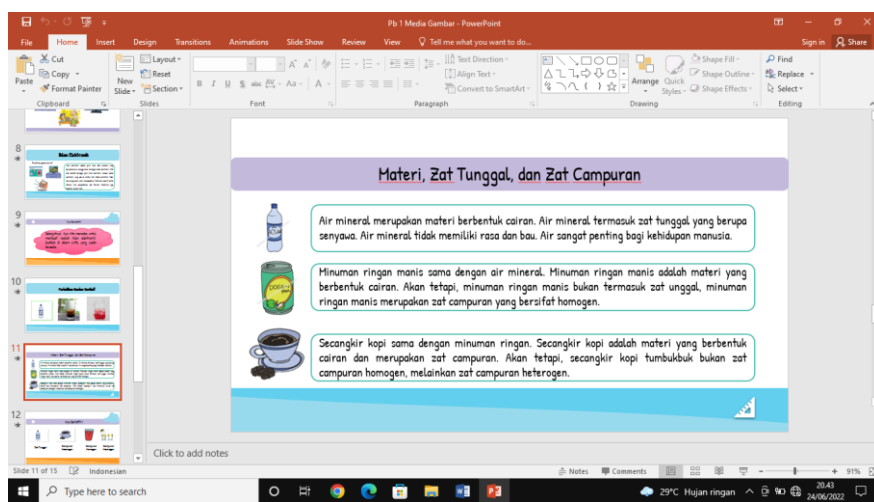
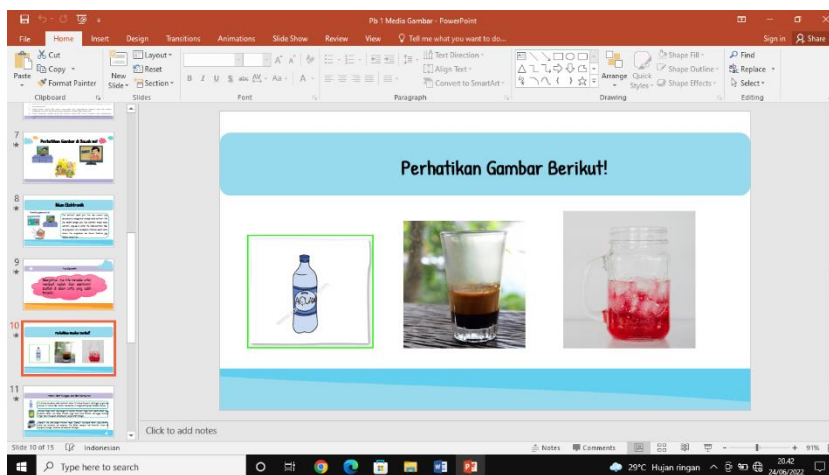


SAJILI, S.Pd.I.

NIP. 19640407 198412 1001

Lampiran 22

Media Pembelajaran Media Gambar Pertemuan Ke-1



3. Melalui diskusi dan mengamati gambar pada LKPD, peserta didik mampu menilai iklan sesuai dengan unsur-unsur iklan media cetak atau elektronik.
4. Melalui diskusi dan pengamatan terhadap materi yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu menyajikan informasi berdasarkan iklan dari media cetak atau elektronik.
5. Melalui pengamatan terhadap gambar yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu mengidentifikasi zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen.
6. Melalui diskusi, peserta didik mampu menyimpulkan zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen.
7. Melalui diskusi, peserta didik mampu membuat contoh-contoh zat campuran yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.
8. Melalui pengamatan terhadap gambar dan diskusi, peserta didik mampu menyajikan hasil pengamatan sifat-sifat campuran.
9. Melalui pengamatan terhadap gambar, peserta didik mampu menganalisis pola lantai tari kreasi daerah dan memperagakan pola lantai tari kreasi daerah.
10. Melalui diskusi, peserta didik mampu memperagakan pola lantai kreasi daerah.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Waktu	-+10 Menit	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik, dan berdoa (<i>Religius, TPACK</i>) 2. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” dengan diiringi musik. (<i>Nasionalis</i>) 3. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (<i>Apersepsi</i>) 4. Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan menyampaikan tujuan pembelajaran (<i>Motivasi</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Power point</i> • Lagu “Garuda Pancasila”
Waktu	-+ 90 Menit	
Kegiatan Inti	<p>Model: <i>Problem Based Learning</i></p> <p>A. <u>Orientasi peserta didik terhadap masalah</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik mengamati gambar mengenai iklan elektronik yang ditayangkan melalui <i>slide power point</i> (<i>Critical Thinking</i>) 6. Peserta didik diberi pertanyaan terkait makna media yang digunakan untuk iklan elektronik yang disajikan pada <i>slide power point</i> tersebut (<i>Communication, Critical Thinking</i>) 7. Peserta didik mengamati gambar mengenai materi, zat tunggal dan zat campuran yang diberikan oleh guru melalui <i>slide power point</i> (<i>Critical Thinking</i>) 8. Peserta didik diberi pertanyaan terkait materi, zat tunggal dan zat campuran dalam kehidupan sehari-hari (<i>Communication, Critical Thinking</i>) 9. Peserta didik mengamati gambar mengenai pola lantai tari kreasi daerah (<i>Critical Thinking</i>) <p>B. <u>Mengorganisasikan peserta didik</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>LED</i> • <i>Power point</i> • Gambar tentang media iklan elektronik • Gambar materi, zat tunggal, dan zat campuran • Gambar pola lantai tari daerah

	<p>10. Peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok kecil yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. (<i>Collaboration</i>)</p> <p>11. Peserta didik mendiskusikan untuk menganalisis mengenai makna media elektronik untuk iklan (<i>Collaboration, Critical Thinking, Communication</i>)</p> <p>12. Peserta didik berdiskusi untuk menilai sebuah iklan sesuai dengan unsur-unsur iklan</p> <p>13. Peserta didik mendiskusikan mengenai materi, zat tunggal, dan zat campuran dalam <i>slide power point</i> (<i>Collaboration, Critical Thinking, Communication</i>)</p> <p>14. Peserta didik mendiskusikan untuk membuat dan memperagakan pola lantai tarian daerah (<i>Collaboration, Creativity, Critical Thinking, Communication</i>)</p> <p>C. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok</p> <p>15. Peserta didik dibimbing oleh guru untuk berdiskusi mengenai makna media elektronik sebagai alat untuk iklan (<i>Communication, Collaboration, Critical Thinking</i>)</p> <p>16. Peserta didik diminta untuk menilai sebuah iklan sesuai dengan unsur-unsur iklan elektronik (<i>Critical Thinking, Collaboration creativity</i>)</p> <p>17. Peserta didik diminta untuk memperagakan pola lantai tarian kreasi daerah (<i>Critical Thinking, Collaboration creativity</i>)</p> <p>D. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>18. Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan dan diskusinya terhadap aktivitas yang telah dilakukan melalui LKPD. (<i>Collaboration, Communication</i>)</p> <p>E. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <p>19. Peserta didik menanggapi hasil presentasi yang disajikan oleh temannya dengan memberikan saran/ komentar terhadap hasil presentasi kelompok lain. (<i>Collaboration, Communication, Critical Thinking</i>)</p> <p>20. Peserta didik mendalami pemahaman materi dengan mengerjakan soal evaluasi</p> <p>21. Peserta didik bersama guru membahas materi yang telah dipelajari melalui LKPD (<i>Communication</i>)</p>	
Waktu	-+10 Menit	
Penutup	<p>22. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. (<i>Colaboration</i>)</p> <p>23. Peserta didik Bersama guru melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran (Motivasi)</p> <p>24. Kelas ditutup dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu peserta didik. (Religijs)</p>	

C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Jurnal	Tes tertulis dan penyesuaian tugas	Unjuk kinerja

INSTRUMEN PENILAIAN

a. Penilaian Sikap/ Afektif

Nama Sekolah : SDN Cicadas 02
Kelas/ Semester : V/ 2

Bulan : Juni
Tahun : 2022

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Percaya Diri				Bekerja Sama				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													

b. Penilaian Pengetahuan/ Kognitif

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	
		Bahasa Indonesia	IPA
1			
2			
3			
4			

Penilaian Pengetahuan: tes tertulis

$$\text{Nilai Peserta didik} = \frac{\text{Total nilai peserta didik}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$$

c. Penilaian Keterampilan

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Nama	Menilai Iklan Sesuai dengan Unaur-Unsur Iklan							
		Isi dan pengetahuan				Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									
4									

Rubrik Penilaian
Menilai Iklan Sesuai dengan Unsur-Unsur Iklan

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Hasil yang dibuat oleh peserta didik	<p>Sesuai dengan Unsur-unsur Iklan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengidentifikasi unsur-unsur iklan yang terdapat pada iklan elektronik. • Mampu menuliskan penilaian terhadap unsur-unsur iklan elektronik yang terdapat pada iklan elektronik dan memberikan alasannya. • Mampu mempresentasikan hasil kerjanya dengan suara lantang, artikulasi jelas, dan intonasi tepat. 	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Belum memenuhi kriteria yang ditetapkan.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.

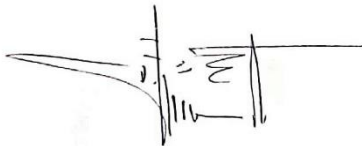
Mempresentasikan hasil pengamatan zat tunggal dan zat campuran berdasarkan komponen penyusunannya

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan	<p>Sesuai dengan karakteristik zat tunggal dan zat campuran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mampu menuliskan minimal 5 contoh dari zat campuran - Mampu mengidentifikasi jenis materi dari contoh materi yang dipilih - Mampu menuliskan alasan bahwa materi tersebut termasuk zat tunggal, zat campuran homogen, atau zat campuran heterogen 	Memenuhi 2 kriteria dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Memenuhi 1 kriteria dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Belum dapat Memenuhi kriteria yang telah ditentukan
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan

Menganalisis dan Memperagakan Pola Lantai Daerah

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Mampu menuliskan 5 contoh atau lebih bentuk pola lantai	Menuliskan 5 atau lebih contoh bentuk pola lantai dengan tepat	Menuliskan 4 bentuk pola lantai dengan tepat	Menuliskan 1-3 bentuk pola lantai dengan tepat	Belum dapat Menuliskan bentuk pola lantai dengan tepat
Mampu memeragakan bentuk pola lantai bersama kelompoknya	Memergakan 5 atau lebih bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan mampu memeragakan dengan kompak.	Memergakan 4 bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan mampu memeragakan dengan kompak.	Memergakan 3 bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan mampu memeragakan dengan kompak.	Belum dapat memeragakan bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan belum dapat memeragakan dengan kompak.

Guru Kelas V-A



Dayat, S.Pd

NIP. 196404272007011005

Bogor, 20 Juni 2022

Praktikan



Rizka Aditya Damayanti

NPM.037118009

Mengetahui,

Kepala Sekolah,



NIP. 19640407 198412 1001

Lampiran 25

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelas Eksperimen 2 Pertemuan Ke-3

Satuan Pendidikan : SDN Cicadas 02 Kelas / Semester : V/ 2 Tema / Subtema : 9/ 2	Muatan Terpadu : Bhs Indonesia, IPA, SBDP Pembelajaran Ke- : 5 Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit (1xpertemuan)
---	---

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menyimpulkan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan (C4) 3.4.2 Menganalisis informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan (C4)
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	4.4.1 Merumuskan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan (P5) 4.4.2 Menyajikan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan (P5)
IPA	IPA
3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunannya (zat tunggal dan campuran)	3.9.1 Mengidentifikasi komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran (C4) 3.9.2 Menyimpulkan komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran (C4)
4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat- sifat campuran dan komponen penyusunannya dalam kehidupan sehari-hari	4.9.1 Menuliskan komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran 4.9.2 Menyajikan informasi mengenai komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran
SBDP	SBDP
3.3. Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah	3.3.2 Menganalisis bentuk pola lantai tari kreasi daerah
4.3 Mempraktikan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah	4.3.1 Memperagakan pola lantai tari kreasi daerah

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati gambar yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu menyimpulkan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan
2. Melalui diskusi, peserta didik mampu menganalisis informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan

3. Melalui diskusi dan mengamati buku bacaan, siswa mampu merumuskan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat dalam iklan
4. Melalui diskusi dan pengamatan terhadap gambar yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu menyajikan informasi-informasi penting dan isi yang terdapat pada iklan
5. Melalui pengamatan terhadap gambar yang ditayangkan pada *slide power point*, peserta didik mampu mengidentifikasi komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran
6. Melalui diskusi, peserta didik mampu menyimpulkan komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran
7. Melalui diskusi, peserta didik mampu menuliskan komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran
8. Melalui pengamatan terhadap gambar dan diskusi, peserta didik mampu menyajikan informasi mengenai komponen penyusun zat campuran dan ciri-ciri zat campuran
9. Melalui pengamatan terhadap gambar, peserta didik mampu menganalisis bentuk pola lantai tari kreasi daerah dan memperagakan pola lantai tari kreasi daerah

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Waktu	-+10 Menit	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik, dan berdoa (<i>Religius, TPACK</i>) 2. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” dengan diiringi musik. (<i>Nasionalis</i>) 3. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (<i>Apersepsi</i>) 4. Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan menyampaikan tujuan pembelajaran (<i>Motivasi</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Power point</i> • Lagu “Garuda Pancasila”
Waktu	-+ 90 Menit	
Kegiatan Inti	<p>Model: <i>Problem Based Learning</i></p> <p>A. <u>Orientasi peserta didik terhadap masalah</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati gambar mengenai iklan elektronik yang ditayangkan melalui <i>slide power point</i> (<i>Critical Thinking</i>) 2. Peserta didik diberi pertanyaan terkait informasi yang terdapat pada iklan yang ditayangkan pada <i>slide power point</i> tersebut (<i>Communication, Critical Thinking</i>) 3. Peserta didik mengamati gambar mengenai benda dalam ekonomi yang mencakup zat campuran yang diberikan oleh guru melalui <i>slide power point</i> (<i>Critical Thinking</i>) 4. Peserta didik diberi pertanyaan mengenai zat campuran yang ada pada benda ekonomi dalam kehidupan sehari-hari (<i>Communication, Critical Thinking</i>) 5. Peserta didik mengamati gambar mengenai pola lantai tari kreasi daerah (<i>Critical Thinking</i>) <p>B. <u>Mengorganisasikan peserta didik</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok kecil yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. (<i>Collaboration</i>) 7. Peserta didik mendiskusikan untuk menganalisis mengenai informasi yang terdapat pada iklan (<i>Collaboration, Critical Thinking, Communication</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>LED</i> • <i>Power point</i> • Gambar mengenai iklan • Gambar zat campuran • Gambar pola lantai tari daerah

	<p>8. Peserta didik mendiskusikan mengenai zat campuran dalam <i>slide power point (Collaboration, Critical Thinking, Communication)</i></p> <p>9. Peserta didik menganalisis pola lantai tarian yang ada pada beberapa gerak tarian daerah (<i>Critical Thinking</i>)</p> <p>10. Peserta didik mendiskusikan untuk memperagakan pola lantai tarian daerah yang ada pada contoh (<i>Collaboration, Creativity, Critical Thinking, Communication</i>)</p> <p>C. <u>Membimbing penyelidikan individu dan kelompok</u></p> <p>11. Peserta didik dibimbing oleh guru untuk berdiskusi mengenai informasi yang terdapat pada iklan (<i>Communication, Collaboration, Critical Thinking</i>)</p> <p>12. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi zat campuran sesuai dengan komponen penyusunnya dan sifat campuran (<i>Critical Thinking, Collaboration creativity</i>)</p> <p>13. Peserta didik diminta untuk memperagakan ulang pola lantai tarian kreasi daerah <i>Critical Thinking, Collaboration creativity</i>)</p> <p>D. <u>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</u></p> <p>14. Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan dan diskusinya terhadap aktivitas yang telah dilakukan melalui LKPD. (<i>Collaboration, Communication</i>)</p> <p>E. <u>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</u></p> <p>15. Peserta didik menanggapi hasil presentasi yang disajikan oleh temannya dengan memberikan saran/ komentar terhadap hasil presentasi kelompok lain. (<i>Collaboration, Communication, Critical Thinking</i>)</p> <p>16. Peserta didik mendalami pemahaman materi dengan mengerjakan soal evaluasi</p> <p>17. Peserta didik bersama guru membahas materi yang telah dipelajari melalui LKPD (<i>Communication</i>)</p>	
Waktu	-+10 Menit	
Penutup	<p>18. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. (<i>Colaboration</i>)</p> <p>19. Peserta didik Bersama guru melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran (<i>Motivasi</i>)</p> <p>20. Kelas ditutup dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu peserta didik. (<i>Religius</i>)</p>	

C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Jurnal	Tes tertulis dan penyesuaian tugas	Unjuk kinerja

INSTRUMEN PENILAIAN

1. Penilaian Sikap/ Afektif

Nama Sekolah : SDN Cicadas 02
Kelas/ Semester : V/ 2

Bulan : Juni
Tahun : 2022

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Percaya Diri				Bekerja Sama				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													

Keterangan:

K (Kurang) : 1

C (Cukup) : 2

B (Baik) : 3

SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan/ Kognitif

No.	Nama Peserta Didik	Nilai		
		Bahasa Indonesia	IPA	SBDP
1				
2				
3				
4				

Penilaian Pengetahuan: tes tertulis

$$\text{Nilai Peserta didik} = \frac{\text{Total nilai peserta didik}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$$

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama	Menyajikan Informasi Penting dalam Iklan							
		Isi dan pengetahuan				Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									

No	Nama	Menyajikan Informasi Komponen Penyusun Zat Campuran							
		Isi dan Pengetahuan				Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									

No	Nama	Nilai Bagan							
		Mampu Menuliskan minimal 5 Contoh Bentuk Pola Lantai				Mampu Memperagakan Bentuk Pola Lantai Bersama Kelompoknya			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									

Rubrik penilaian menyajikan informasi penting dalam iklan elektronik

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Hasil yang dibuat oleh siswa	Dapat menuliskan mengenai informasi penting yang terdapat pada iklan elektronik dengan baik dan benar sesuai dengan gambar.	Menuliskan informasi penting yang terdapat dalam iklan elektronik, namun hanya sebagian	Menuliskan informasi penting yang terdapat dalam iklan elektronik, namun belum tepat semua	Tidak dapat menuliskan informasi penting yang terdapat dalam iklan elektronik dengan tepat dan benar.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta menarik digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan hanya pada sebagian kecil penulisan.	Belum menggunakan ahasa Indonesia yang baik dan benar dalam penulisan.

Rubrik Penilaian Menyajikan Informasi Mengenai Komponen Penyusun Zat

Campuran

IPA

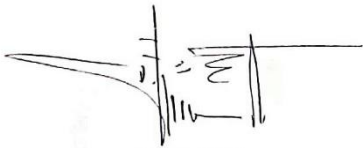
Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan	<p>Memenuhi kriteria berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mampu menuliskan minimal empat contoh zat campuran dengan tepat - Mampu mengidentifikasi komponen penyusun dari contoh zat campuran yang dipilih - Mampu menuliskan sifat zat campuran yang dipilih 	Memenuhi 2 dari 3 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 1 dari 3 kriteria yang ditetapkan	Tidak memenuhi semua kriteria yang ditetapkan
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta menarik digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan hanya pada sebagian kecil penulisan.	Belum menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam penulisan.

Menganalisis dan Memperagakan Pola Lantai Daerah

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Mampu menuliskan 5 contoh atau lebih bentuk pola lantai	Menuliskan 5 atau lebih contoh bentuk pola lantai dengan tepat	Menuliskan 4 bentuk pola lantai dengan tepat	Menuliskan 1-3 bentuk pola lantai dengan tepat	Belum dapat Menuliskan bentuk pola lantai dengan tepat
Mampu memeragakan bentuk pola lantai bersama kelompoknya	Memergakan 5 atau lebih bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan mampu memeragakan dengan kompak.	Memergakan 4 bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan mampu memeragakan dengan kompak.	Memergakan 3 bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan mampu memeragakan dengan kompak.	Belum dapat memeragakan bentuk pola lantai dengan tepat sesuai dengan pola lantai yang ditulis dan belum dapat memeragakan dengan kompak.

Bogor, 20 Juni 2022

Guru Kelas V-A



Dayat, S.Pd
NIP. 196404272007011005

Praktikan



Rizka Aditya Damayanti
NPM.037118009

Mengetahui,

Kepala Sekolah,



SAJILI, S.Pd.I

NIP. 19640407 198412 1001

Lampiran 26

Media Pembelajaran Gambar Pertemuan Ke-3

Pb 5 Media Gambar - PowerPoint

File Home Insert Design Transitions Animations Slide Show Review View Tell me what you want to do...

Clipboard Slides Font Paragraph Drawing Editing

6 * 7 * 8 * 9 * 10 * 11 *

Slide 9 of 16 Indonesian

29°C Hujan ringan 20:28 24/06/2022

Ayo Mengamati

Apakah kalian masih ingat bahwa air sirop dan air kopi termasuk ke dalam materi campuran? Termasuk campuran heterogen atau homogenkah air sirop dan air kopi? Ayo kita amati bersama.

Click to add notes

Pb 5 Media Gambar - PowerPoint

File Home Insert Design Transitions Animations Slide Show Review View Format Playback Tell me what you want to do...

Clipboard Slides Font Paragraph Drawing Editing

* 7 * 8 * 9 * 10 * 11 *

Slide 9 of 16 Indonesian

29°C Hujan ringan 20:33 24/06/2022

Perhatikan Video di Bawah Ini!

Apakah kalian masih ingat bahwa air sirop dan air kopi termasuk ke dalam materi campuran? Termasuk campuran heterogen atau homogenkah air sirop dan air kopi?

Campuran
Materi yang disusun oleh dua zat tunggal atau lebih.

water + =

02:11,63

Click to add notes

Lampiran 27

Bahan Ajar Pertemuan Ke-1

Bahan Ajar

1. Bahasa Indonesia



Iklan Elektronik

Apakah kalian pernah melihat iklan di televisi???

Gambar disamping menunjukkan seorang anak yang sedang

menonton televisi. Pada layar televisi menunjukkan iklan sirup. Iklan yang ditayangkan melalui televisi merupakan salah satu contoh iklan elektronik.

Mengapa demikian???

Karena televisi merupakan salah satu media elektronik.

Jadi, apa yang dimaksud dengan iklan elektronik???

Iklan elektronik adalah jenis iklan atau promosi yang penyebarannya menggunakan berbagai media elektronik. Kita bisa melihat berbagai jenis iklan elektronik melalui media elektronik yang ada di sekitar kita. Media elektronik tidak hanya digunakan untuk mendapatkan informasi seperti berita terbaru, ilmu pengetahuan, dan hiburan. Melainkan juga dijadikan sarana iklan.

Jenis-Jenis Iklan Elektronik

Iklan elektronik memiliki banyak jenis. Tiga diantaranya yang akan kita pelajari saat ini, adalah iklan televisi, iklan radio, dan iklan inte

1) Iklan Televisi

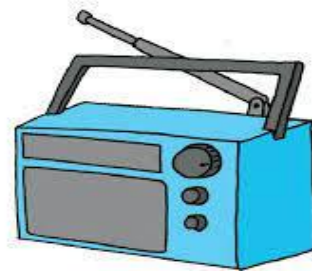
Iklan di televisi berupa tayangan audio visual yang bisa dilihat, didengar, dan ditunjang



dengan teks. Kita bisa melihat iklan televisi di antara tayangan program yang sedang kita tonton dan ada juga iklan televisi yang ditayangkan saat program tertentu berlangsung.

1) Iklan Radio

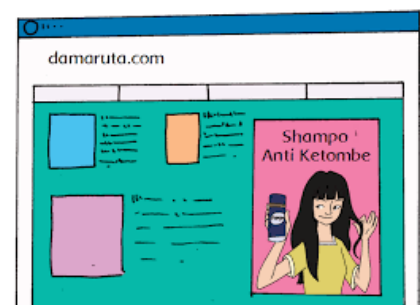
Iklan di radio berupa audio yang merupakan komunikasi kata-kata (*voice*) dan efek suara (*sound effect*).



Iklan radio bisa kita dengarkan saat sedang mendengarkan program radio, baik iklan yang disampaikan penyiar radio maupun iklan di antara program acara radio.

2) Iklan Internet

Iklan di internet bisa berupa iklan audio visual, iklan audio, ataupun iklan visual berupa gambar yang ditunjang teks. Karena banyak macamnya, kita bisa



melihat iklan internet di berbagai tempat, misalnya iklan yang terpasang di aplikasi tertentu atau iklan di situs yang sedang kita kunjungi

Materi, Zat Tunggal dan Zat Campuran

Materi adalah setiap objek atau segala sesuatu yang menempati ruang dan mempunyai massa. Banyak jenis materi di lingkungan sekitarmu. Misalnya air, batu, pasir, tanah, kayu, besi, emas, plastik, dan oksigen atau udara. Materi yang banyak jenisnya tersebut dapat dikelompokkan menjadi benda padat, cair, dan gas. Berdasarkan komponen penyusunannya, materi dibedakan atas zat tunggal dan campuran.

A. Zat Tunggal

Zat tunggal atau disebut zat murni adalah zat yang komponen penyusunnya hanya satu zat atau materi. Zat tunggal dapat berupa unsur dan senyawa.

- Unsur adalah zat kimia yang tak dapat dibagi lagi menjadi zat yang lebih sederhana. Ada dua jenis unsur, yaitu unsur logam dan nonlogam. Contoh unsur logam adalah perak, besi, emas, dan platina. Adapun contoh unsur nonlogam antara lain hidrogen, oksigen, nitrogen, dan karbon.
- Senyawa adalah zat tunggal yang terbentuk dari beberapa unsur. Contoh unsur senyawa adalah garam, air, dan gula.

B. Zat Campuran

Zat campuran adalah zat yang komponen penyusunnya terdiri atas dua atau lebih zat atau materi. Berdasarkan sifatnya, zat campuran terdiri atas zat campuran homogen dan zat campuran heterogen.

- Zat Campuran Homogen adalah campuran yang terdiri atas dua materi atau zat yang dapat menyatu secara merata. Contoh campuran homogen antara lain sirup

(campuran gula, pewarna, dan air), larutan oralit (campuran air dan garam), dan udara (campuran gas-gas).

- Zat campuran heterogen adalah campuran yang terdiri atas dua zat atau materi berbeda yang tidak dapat menyatu secara sempurna. Contoh campuran heterogen antara lain air kopi tumbuk, air dengan tanah, dan air dengan minyak.

Bahan Ajar Pertemuan Ke-2

Bahan Ajar

IKLAN ELEKTRONIK



Minggu pagi Siti membantu ibu membersihkan rumah. Siti membersihkan debu yang ada pada barang-barang dalam ruang keluarga dengan hati-hati. Siti membersihkan ruang tamu dibantu adik. Banyak barang dalam ruang keluarga Siti. Ada meja, kursi, televisi, radio, dan komputer. Saat keluarga Siti membersihkan rumah, mereka kadang-kadang sambil mendengarkan lagu-lagu dari radio.

Di ruang keluarga Siti ada beberapa alat elektronik. Siti membersihkannya dengan hati-hati. Apa sajakah alat-alat elektronik yang ada di ruang keluarga Siti?

Perhatikan alat elektronik yang ada di rumah Siti, diantaranya:

1) Televisi

Sebagai salah satu media elektronik, televisi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sosial masyarakat. Televisi berfungsi untuk menghibur, mendidik, dan memberi informasi. Televisi memberikan banyak informasi bagi pemirsa. Salah satu bentuk informasi yang ditayangkan televisi adalah iklan.

Dalam kehidupan sehari-hari, iklan telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat pada umumnya. Televisi

mempunyai banyak keunggulan dalam menyampaikan iklan. Oleh karena itu, iklan melalui televisi lebih menarik dan mempunyai nilai pesan yang tinggi. Televisi sebagai media audio visual menayangkan iklan yang dapat dilihat, didengar, dan ditunjang dengan teks, sehingga dapat menarik perhatian masyarakat.

2) Radio



Sama halnya dengan televisi, radio juga mempunyai fungsi penting bagi masyarakat umum. Fungsi radio yaitu sebagai sarana penerangan, pendidikan, hiburan, dan sarana propaganda. Bukti bahwa radio mempunyai fungsi sebagai sarana propaganda terlihat dengan banyaknya pemasangan iklan yang memilih siaran radio sebagai sarana pemasangan iklannya. Iklan radio berupa kombinasi dari bunyi dan kata-kata (voice) dan efek suara (sound effect). Iklan radio hanya dapat didengar tidak dapat dilihat seperti iklan televisi. Oleh karena itu, radio dikenal sebagai media audio.

3) Komputer



Seperti televisi dan radio, komputer juga sebagai media elektronik. Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa

tugas. Komputer mampu menerima input, memproses input sesuai instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi. Ketika dihubungkan dengan layanan internet, komputer bisa menjadi sarana promosi atau iklan bisnis.

Banyak perusahaan besar, pribadi, dan pengusaha yang menggunakan layanan internet di komputernya untuk mempromosikan atau mengiklankan produknya. Layanan internet di komputer sebagai sarana promosi atau iklan dapat menjangkau wilayah yang sangat luas dengan biaya murah.

Dalam menyajikan iklan elektronik harus memperhatikan beberapa unsur iklan agar menarik perhatian masyarakat seperti berikut. Berikut secara umum dijelaskan mengenai unsur iklan agar menarik.

1. Perhatian (*Attention*)
Iklan yang baik harus dapat menarik perhatian masyarakat umum.
2. Minat (*Interest*)
Setelah mendapat perhatian, unsur iklan harus ditingkatkan menjadi minat. Apabila minat sudah ada, maka akan timbul rasa ingin tahu secara rinci dalam diri konsumen.
3. Keinginan (*Desire*)
Iklan hendaknya mencakup cara untuk menggerakkan keinginan konsumen.
4. Rasa Percaya (*Conviction*)
Untuk mendapat rasa percaya dalam diri konsumen, sebuah iklan harus ditunjang berbagai kegiatan peragaan. Kegiatan peragaan di antaranya seperti pembuktian atau sebuah kata-kata.
5. Tindakan (*Action*)
Tindakan merupakan tujuan akhir dari produsen untuk menarik konsumen agar membeli atau menggunakan produk dan jasanya.

Siti membantu ibu menyiapkan minuman. Ibu menyiapkan hidangan kecilnya. Ibu ingin membuat bakwan. Adonan bakwan sudah ibu siapkan sebelum memulai bekerja bakti membersihkan rumah. Jadi, ibu tinggal menggorengnya. Inilah adonan bakwan yang siap digoreng ibu.



Sementara itu, Siti sibuk menyiapkan berbagai minuman. Inilah minuman yang dibuat Siti.



1



2



3



4

1. Air dalam gelas pada gambar hanya terdiri atas satu zat, yaitu air mineral. Air dalam gelas tersebut tidak berubah rasa dan tidak berubah bentuk. Oleh karena itu, air putih dalam gelas tersebut merupakan zat tunggal.
2. Segelas es teh yang dibuat Siti merupakan zat campuran heterogen. Contoh campuran heterogen adalah teh dengan air. Selain itu, ada perasan jeruk nipis dan es.
3. Segelas kopi yang dibuat Siti pada gambar merupakan perpaduan tiga materi, yaitu air, gula putih, dan bubuk kopi. Perhatikan dasar gelas pada adonan kopi tersebut. Dalam dasar gelas tampak adanya endapan kopi yang tidak larut sempurna dengan air dan gula. Berdasarkan ciri adonan kopi tersebut dapat kamu pahami bahwa air kopi termasuk zat campuran heterogen

4. Segelas teh manis yang dibuat Siti pada gambar merupakan perpaduan tiga materi yaitu air, teh, dan gula putih. Perpaduan antara air, gula, dan teh pada gelas tampak tercampur merata atau sempurna. Materi (air, teh, dan gula putih) tidak memisah. Berdasarkan ciri teh manis tersebut dapat kamu pahami bahwa teh manis termasuk zat campuran homogen.

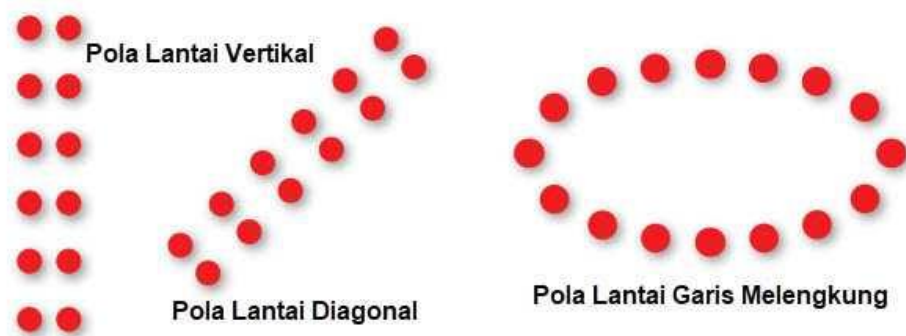
Pola Lantai Tarian Kreasi Daerah



Gambar 1 menunjukkan pola lantai yang dilalui oleh seorang penari.

Gambar 2 menunjukkan garis di lantai yang dibuat oleh formasi kelompok.

Pada dasarnya, ada dua pola garis dasar pada lantai, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus memberikan kesan sederhana tetapi kuat. Sedangkan garis lengkung memberikan kesan lembut tetapi lemah,



1. Pola Lantai Vertikal (Lurus)

Ciri pola lantai vertikal (lurus) adalah penari membentuk garis vertikal, yaitu garis lurus dari depan ke belakang atau sebaliknya. Pola lantai ini banyak digunakan pada tari klasik. Pola lurus memberi kesan sederhana tetapi kuat.

2. Pola Lantai Diagonal

Pada pola lantai diagonal, penari berbaris membentuk garis menyudut ke kiri atau ke kanan.

3. Pola Lantai Garis Melengkung

Pada pola lantai garis melengkung, penari membentuk garis lingkaran, pola lantai lengkung ular, dan pola lantai angka delapan.

Bahan Ajar Pertemuan Ke-3

Bahasa Indonesia

Perhatikan iklan Televisi yang dilihat Siti dan kawan-kawannya berikut ini!

Iklan yang dilihat Siti dan teman-temannya adalah iklan vitamin untuk kesegaran tubuh. Iklan tersebut memberikan informasi penting tentang vitamin, yaitu untuk kesegaran tubuh supaya lincah dalam bergerak dan beraktivitas. Vitamin juga menjaga metabolisme tubuh. Jadi, dapat disimpulkan bahwa iklan pada gambar mengajak kepada khalayak untuk minum vitamin itu.



Iklan televisi merupakan iklan elektronik. Selain iklan televisi, iklan elektronik dapat berupa iklan internet dan radio.

IPA

Masih ingatkah kamu air sirup dan air kopi termasuk materi campuran? Tentu kamu masih ingat bukan? Termasuk campuran heterogen atau campuran homogenkah air sirup dan air kopi? Ayo amati kembali.

1. Air sirup merupakan campuran atas tiga materi atau zat benda tunggal, yaitu air mineral, gula, dan sari buah (tergantung rasanya). Perhatikan campuran ketiga zat tersebut. Setelah dicampur menjadi air sirup, ketiga zat (air mineral, gula, dan sari buah) tidak dapat dipisahkan lagi. Artinya, ketiga zat telah tercampur sempurna. Jadi, air sirup termasuk materi campuran homogen.
2. Air kopi bubuk merupakan campuran atas tiga materi atau zat benda tunggal yaitu air mineral, gula, dan serbuk kopi. Perhatikan campuran ketiga zat tersebut! Setelah dicampur menjadi air kopi, antara air dan kopi masih bisa

dipisahkan. Bubuk kopi yang sudah tercampur air memisahkan diri di dasar gelas. Artinya, zat-zat penyusun air kopi tidak tercampur secara sempurna. Jadi, air kopi termasuk materi campuran heterogen.

Berdasarkan ciri-ciri campuran, baik campuran homogen maupun campuran heterogen dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut.

1. Campuran tersusun atas dua atau lebih unsur atau senyawa.
2. Campuran dapat dipisahkan menjadi zat-zat penyusunnya.
3. Perbandingan massa zat-zat penyusunnya tidak tetap.
4. Sifat campuran sama dengan sifat zat-zat penyusunnya.

Pada dasarnya komponen penyusun campuran bisa berupa campuran unsur dengan unsur, unsur dengan senyawa, dan senyawa dengan senyawa.

Pernahkah kamu membuat minuman susu? Ketika membuat minuman susu kita mencampurkan susu bubuk dengan air panas. Setelah itu diaduk secara merata sehingga susu bubuk yang awalnya berwujud padat menjadi tidak terlihat. Susu bubuk yang telah bercampur dengan air dinamakan campuran.

Jadi, campuran dapat didefinisikan sebagai materi yang terdiri atas dua jenis zat atau lebih.

SBDP

Pola Lantai

Pola lantai terbagi menjadi 4 macam yaitu, pola lantai vertikal, horizontal, diagonal, dan garis melengkung. Gerakan tersebut dapat kita lihat pada gambar di bawah ini!

Gerak 1 : Vertikal

Gerak 3 : Melengkung

Gerak 2 : Diagonal

Gerak 4 : Horizontal



Lampiran 28

Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan Ke-1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



Ketua Kelompok :

Anggota :

1.
2.
3.
4.

Kelas :

Hari/ Tanggal :

Ayo Mengamati



Setelah kalian mengamati materi pelajaran yang ditayangkan pada *slide power point*. Tulislah kesimpulan yang kalian dapatkan dari video tersebut.

Apa yang dimaksud dengan iklan elektronik?

.....

Jenis- jenis iklan elektronik yaitu:

.....

Karakteristik yang dimiliki oleh masing- masing jenis dari iklan elektronik ialah:

.....

Perhatikan tiga paparan iklan melalui media radio, televisi, dan internet berikut!

1. Paparan Iklan Melalui radio

Untuk menayangkan iklan melalui radio perlu dibuat naskah terlebih dahulu. Naskah iklan radio sesuai konsep dari produk yang akan diiklankan. Naskah iklan radio dibuat dengan mempertimbangkan skenario iklan, baik dialog, monolog, musik, maupun efek suara. Musik dan efek suara dalam naskah iklan radio diperlukan untuk



menciptakan suasana yang mendukung skenario. Amati paparan iklan radio melalui naskah berikut.

Iklan Pewangi Ruangan

- Efek suara : (suara lalat)
 Anak Perempuan : Mama kamar adik banyak lalat.
 Mama : Wah, mungkin karena bau tak sedap, dik.
 Anak Perempuan : Iya, ma tolong hilangkan bau tak sedapnya.
 Mama : Tenang, mama punya antinya.
 Efek suara : (Suara semprotan nyamuk)
 Anak Perempuan : Wah, wangi sekali, Ma.
 Mama : Jelas dong, kan mama pakai Segar Wangi pewangi ruangan bau tak sedap langsung KO.
 Musik : Gitar klasik bernuansa ceria UP-IN-DOWN.
 Narasi : Ya, gunakan Segar Wangi, bau tak sedap langsung hilang.
 Musik : (down-Out)
 Apa isi iklan radio yang dapat kamu amati dari naskah di atas?

2. Paparan Iklan Melalui Televisi

Berikut contoh paparan iklan melalui televisi



Berdasarkan gambar iklan melalui televisi di atas kamu dapat mengetahui isi iklan yang telah di paparkan melalui televisi. Apa isi iklan televisi yang dapat kamu amati dari gambar tersebut?

3. Paparan Iklan Melalui Internet



Itulah salah satu contoh iklan yang dipaparkan melalui internet. Iklan di atas merupakan iklan internet jenis banner. Iklan internet jenis banner yaitu iklan pada papan iklan mini yang tersebar pada sebuah halaman web.

Apa isi dari paparan iklan melalui internet yang dapat kamu amati dari gambar tersebut?



Ayo Berlatih

Kamu telah memahami berbagai bentuk iklan elektronik. Sekarang, silahkan kamu pilih satu bentuk iklan elektronik yang sudah kamu pelajari sebelumnya. Buatlah contoh iklan elektronik tersebut.

Buatlah naskah iklannya jika iklan yang kamu pilih iklan radio atau iklan televisi. Kemudian, tuliskan skrip dan papan ceritanya. Jika kamu memilih iklan internet, tempelkan iklan pada lembaran kertas. Selanjutnya, buat kesimpulan isi dari iklan elektronik yang kamu buat.

Tuliskan kesimpulan di bawah naskah iklan, skrip dan papan cerita, atau gambar iklan yang kamu buat. Presentasikan hasil berlatihmu dalam mengidentifikasi iklan elektronik di depan kelas.

Contoh Iklan Elektronik
(Iklan Radio, Iklan Televisi, atau Iklan Internet)

Merek :

Media :

Waktu : detik

Iklan

.....

.....

.....

Kesimpulan Isi Iklan

.....

.....

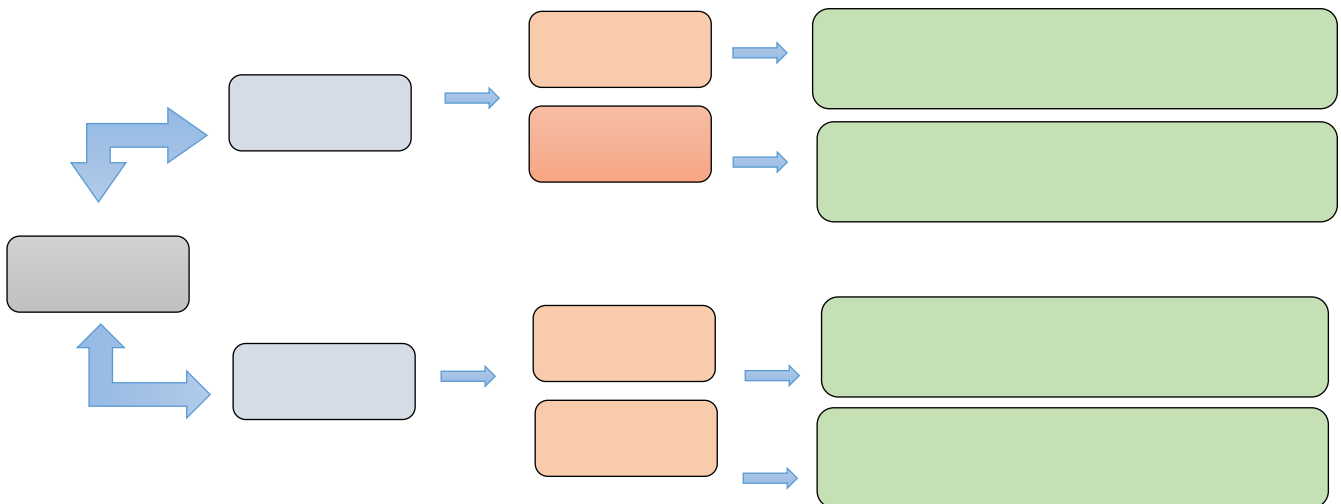


Setelah kalian mengamati materi pembelajaran yang ada pada *slide power point*. Silahkan kalian berdiskusi dan tuliskan informasi yang terdapat dalam *slide*, mengenai zat tunggal dan zat campuran.

Kesimpulan:

Setelah membuat kesimpulan, tuangkanlah kesimpulan tersebut ke dalam bentuk bagan tentang materi lengkap dengan jenis materi berdasarkan komponen penyusunannya beserta contohnya.

Bentuk bagan seperti berikut.



Menjodohkan



•

•

Campuran Heterogen



•

•

Senyawa



Bentuk Mentah Logam Emas

•

•

Campuran Heterogen



•

•

Unsur



•

•

Campuran Homogen



**Good Job
Kalian Hebat!!!**



Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan Ke-2



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Anggota Kelompok :

.....

.....

.....

.....

.....

Kelas :

Hari/ tanggal :



Apa yang dimaksud dengan iklan elektronik?

.....

.....

.....

Sekarang, coba kamu sebutkan unsur-unsur iklan elektronik pada radio, televisi, dan internet. Lakukan kegiatan dengan mengisi kolom berikut.

Unsur Iklan Elektronik			
No.	Radio	Televisi	Internet
1.			
2.			

3.			
4.			
5.			

Ayo Berlatih



Beri penilaian terhadap iklan-iklan elektronik pada gambar di bawah ini! Apakah iklan itu sesuai dengan unsur-unsur yang ada? Sertakan pula alasan penilaiannya terhadap iklan tersebut. Kaitkan dengan unsur-unsur iklan elektronik.



1.

Penilaian:

.....

.....

Alasan

.....

.....

2. Penilaian:

.....

.....

Alasan:

.....

.....

.....

3.



Penilaian:

.....

Alasan:

.....



Ayo Berdiskusi

Diskusikan dengan teman satu kelompokmu untuk mencari contoh lain materi yang termasuk zat tunggal, zat campuran homogen dan zat campuran heterogen. Berikan alasan mengapa materi tersebut termasuk zat tunggal, zat campuran homogen atau heterogen. Setiap kelompok minimal membuat lima contoh materi. Tulislah laporan hasil diskusi kelompokmu di bawah ini!

Laporan Hasil Diskusi

Hasil Diskusi

Materi:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Alasannya:

.....

Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan Ke-3



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Anggota Kelompok :



Iklan televisi merupakan iklan elektronik. Selain iklan televisi, iklan elektronik dapat berupa iklan internet dan radio. Perhatikan cuplikan gambar iklan televisi dan iklan internet berikut. Buat kesimpulan informasi penting tentang isi iklan elektronik melalui media televisi dan internet berikut.

1. Kesimpulan informasi penting tentang isi iklan elektronik pada gambar.

.....



2. Kesimpulan informasi penting tentang isi iklan elektronik pada gambar.

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



3. Kesimpulan informasi penting tentang isi iklan pada gambar.

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



Kamu telah memahami komponen penyusun campuran. Pada dasarnya, komponen penyusun campuran bisa berupa campuran unsur dengan unsur, unsur dengan senyawa, dan senyawa dengan senyawa.

Pernahkah kamu membuat minuman susu? Ketika membuat minuman susu kita mencampurkan susu bubuk dengan air panas. Setelah itu diaduk secara merata sehingga susu bubuk yang awalnya berwujud padat menjadi tidak terlihat. Susu bubuk yang telah bercampur dengan air dinamakan campuran.

Sekarang, coba kamu tuliskan beberapa jenis campuran (kamu bebas menentukan jenis campurannya). Selanjutnya, identifikasi komponen penyusun campurannya dan tuliskan pula sifat-sifat atau ciri-ciri campuran tersebut. Diskusikan bersama teman satu kelompokmu. Tuliskan hasil diskusi kelompokmu dalam bentuk tabel seperti contoh berikut.

No.	Jenis Campuran	Komponen Penyusun Campuran	Sifat Campuran
1.	Air Sirop	Air mineral, gula, dan sari buah	Campuran tersusun atas dua atau lebih unsur atau senyawa.
2.			
3.			
4.			

Siti dan teman-temannya mulai berlatih. Mereka berlatih menari. Ayah Siti meminta Siti dan teman-temannya berlatih dengan sungguh-sungguh. Siti dan teman-temannya harus melakukan gerakan secara benar dan kompak. Mereka juga memperagakan gerak dengan pola lantai supaya tarian mereka terlihat lebih indah. Berikut gerak-gerak yang mereka lakukan.



Ayo Berlatih!!!

1. Berdasarkan gerak tari yang dilakukan Siti dan teman-teman di atas, sebutkan bentuk pola lantainya. Tuliskan pada kolom berikut.


Bentuk pola lantai pada gerak diatas:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

2. Buatlah kelompok terdiri atas lima peserta didik. Kemudian, berlatihlah memperagakan gerak tari di atas.

Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan Ke-1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK




Ketua Kelompok : Azzura

Anggota :

1. Azzura.....
2. Nasya.....
3. Saima.....
4. Fera.....
5. Rizki.....
6. Rafa.....

Kelas : 5A.

Ayo Mengamati 

Setelah kalian mengamati materi pelajaran yang ditayangkan pada *slide power point*. Tulislah kesimpulan yang kalian dapatkan dari video tersebut.

Apa yang dimaksud dengan iklan elektronik?
 Iklan yang penyebarannya menggunakan media elektronik

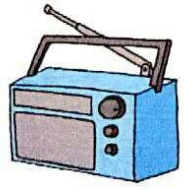
Jenis-jenis iklan elektronik yaitu:
 iklan radio, iklan televisi, iklan internet

Karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing jenis dari iklan elektronik ialah:

1. Televisi = memiliki suara, gerak, dan gambar
2. Radio = hanya memiliki suara
3. internet = iklan yang ditampilkan melalui internet

Perhatikan tiga paparan iklan melalui media radio, televisi, dan internet berikut!

1. Paparan Iklan Melalui radio



Untuk menayangkan iklan melalui radio perlu dibuat naskah terlebih dahulu. Naskah iklan radio sesuai konsep dari produk yang akan diiklankan. Naskah iklan radio dibuat dengan mempertimbangkan skenario iklan, baik dialog, monolog, musik, maupun efek suara. Musik dan efek suara dalam naskah iklan radio diperlukan untuk

menciptakan suasana yang mendukung skenario. Amati paparan iklan radio melalui naskah berikut.

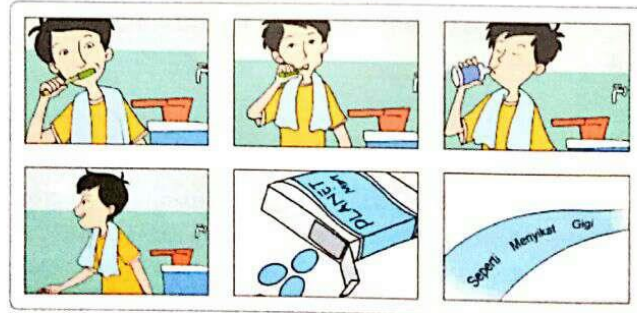
Iklan Pewangi Ruangan

Efek suara : (suara lalat)
 Anak Perempuan : Mama kamar adik banyak lalat.
 Mama : Wah, mungkin karena bau tak sedap, dik.
 Anak Perempuan : Iya, ma tolong hilangkan bau tak sedapnya.
 Mama : Tenang, mama punya antinya.
 Efek suara : (Suara semprotan nyamuk)
 Anak Perempuan : Wah, wangi sekali, Ma.
 Mama : Jelas dong, kan mama pakai Segar Wangi pewangi ruangan bau tak sedap langsung KO.
 Musik : Gitar klasik bernuansa ceria UP-IN-DOWN.
 Narasi : Ya, gunakan Segar Wangi, bau tak sedap langsung hilang.
 Musik : (down-Out)
 Apa isi iklan radio yang dapat kamu amati dari naskah di atas?

iklan radio di buat dgn menyeimbangkan skenario iklan, baik dialog, monolog, musik, maupun efek suara.

2. Paparan Iklan Melalui Televisi

Berikut contoh paparan iklan melalui televisi



Berdasarkan gambar iklan melalui televisi di atas kamu dapat mengetahui isi iklan yang telah di paparkan melalui televisi. Apa isi iklan televisi yang dapat kamu amati dari gambar tersebut?

isi iklan tersebut yaitu : cara mudah membuat mulut segar, hanya dengan "permen karet "Planet segar" mulutmu akan terasa segar.

3. Paparan Iklan Melalui Internet



Itulah salah satu contoh iklan yang dipaparkan melalui internet. Iklan di atas merupakan iklan internet jenis banner. Iklan internet jenis banner yaitu iklan pada papan iklan mini yang tersebar pada sebuah halaman web.

Apa isi dari paparan iklan melalui internet yang dapat kamu amati dari gambar tersebut?

iklan internet jenis banner yaitu iklan pada papan iklan mini dan tersebar pada sebuah halaman web
isi iklan:
Menawarkan makanan. Mie instan



Ayo Berlatih

Kamu telah memahami berbagai bentuk iklan elektronik. Sekarang, silahkan kamu pilih satu bentuk iklan elektronik yang sudah kamu pelajari sebelumnya. Buatlah contoh iklan elektronik tersebut.

Buatlah naskah iklannya jika iklan yang kamu pilih iklan radio atau iklan televisi. Kemudian, tuliskan skrip dan papan ceritanya. Jika kamu memilih iklan internet, tempelkan iklan pada lembaran kertas. Selanjutnya, buat kesimpulan isi dari iklan elektronik yang kamu buat.

Berdasarkan gambar iklan melalui televisi di atas kamu dapat mengetahui isi iklan yang telah di paparkan melalui televisi. Apa isi iklan televisi yang dapat kamu amati dari gambar tersebut?

Isi iklan tersebut yaitu : cara mudah membuat mulut segar, hanya dengan "Permen karet "Planet segar" Mulutmu akan terasa segar.

3. Paparan Iklan Melalui Internet



Itulah salah satu contoh iklan yang dipaparkan melalui internet. Iklan di atas merupakan iklan internet jenis banner. Iklan internet jenis banner yaitu iklan pada papan iklan mini yang tersebar pada sebuah halaman web.

Apa isi dari paparan iklan melalui internet yang dapat kamu amati dari gambar tersebut?

iklan internet jenis banner yaitu iklan pada papan iklan mini dan tersebar pada sebuah hal web
isi iklan:
Menawarkan makanan. Mie instan



Kamu telah memahami berbagai bentuk iklan elektronik. Sekarang, silahkan kamu pilih satu bentuk iklan elektronik yang sudah kamu pelajari sebelumnya. Buatlah contoh iklan elektronik tersebut.

Buatlah naskah iklannya jika iklan yang kamu pilih iklan radio atau iklan televisi. Kemudian, tuliskan skrip dan papan ceritanya. Jika kamu memilih iklan internet, tempelkan iklan pada lembaran kertas. Selanjutnya, buat kesimpulan isi dari iklan elektronik yang kamu buat.

Tuliskan kesimpulan di bawah naskah iklan, skrip dan papan cerita, atau gambar iklan yang kamu buat. Presentasikan hasil belatrimu dalam mengidentifikasi iklan elektronik di depan kelas.

Contoh Iklan Elektronik
(Iklan Radio, Iklan Televisi, atau Iklan Internet)

Merek : Yakult
Media : Elektronik televisi
Waktu : 0,30 detik

Iklan
Cintail ususmu minum yakult Hap hari
sehat, bisa membuat usus sehat dan mengarkan
yaitu yakult

Kesimpulan Isi Iklan
Sehat bisa membuat usus sehat dan menyegarkan
yaitu yakult menyegarkan
menawarkan minuman sehat dan menyegarkan yaitu
yakult harganya pun terjangkau hanya 2 arkal
rupiah



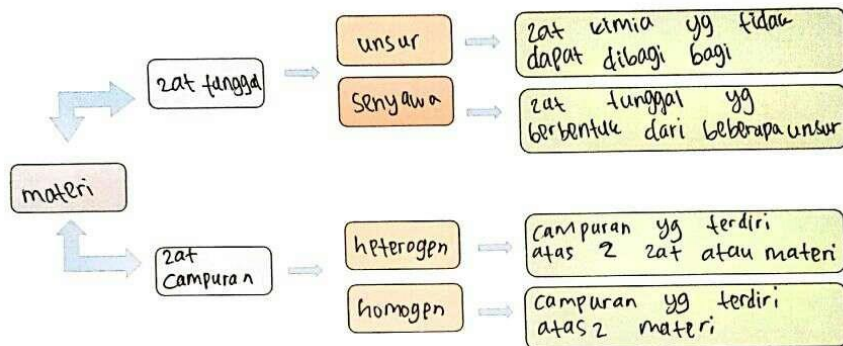
Setelah kalian mengamati materi pembelajaran yang ada pada *slide power point*. Silahkan kalian berdiskusi dan tuliskan informasi yang terdapat dalam *slide*, mengenai zat tunggal dan zat campuran.

Kesimpulan: Materi

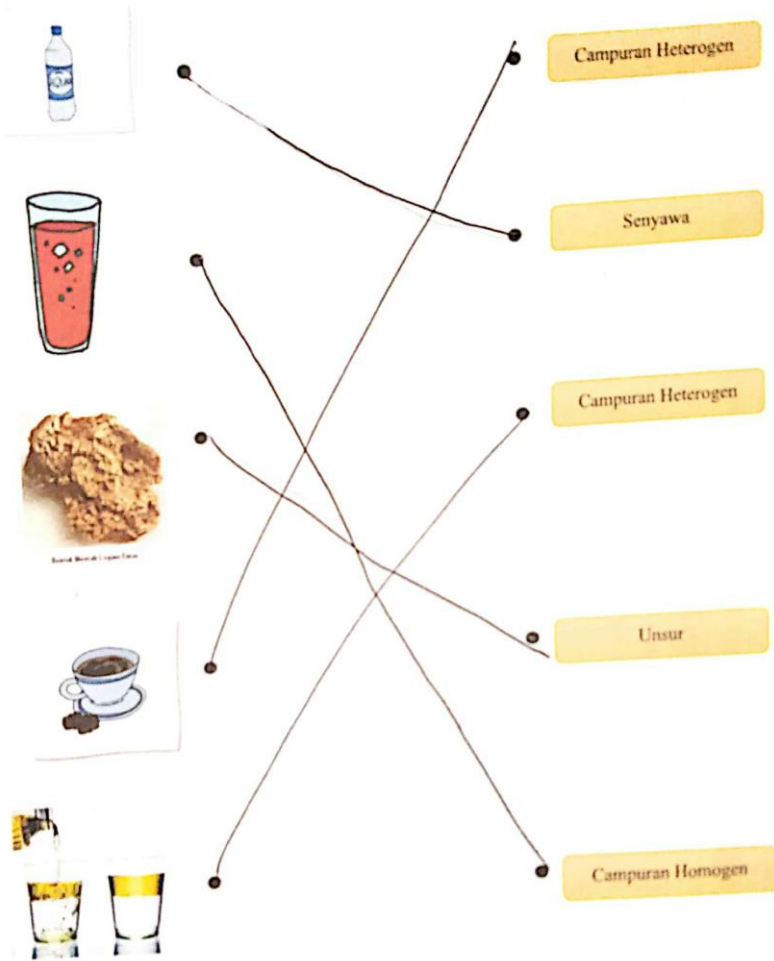
1. Berdasarkan zat komponennya menjadi 2, yaitu zat tunggal dan zat campuran.
 - a) zat tunggal adalah zat yg komponennya penyusunnya hanya satu zat atau materi
 - 1) unsur
 - 2) senyawa
 contoh = emas, gula, garam, perak, air, tembaga
 - b) zat campuran adalah zat yg komponen penyusunnya terdiri atas 2 atau lebih zat / materi
 - 1.) campuran homogen
 - contoh = campuran air dengan garam (larutan garam)
 - = campuran air dengan gula (larutan gula)
 - = campuran gas-gas
 - = campuran air dengan sirup (larutan sirup)

2.) campuran heterogen
Contoh =
- air dengan minyak
- air dengan kopi
- air dengan tanah

Setelah membuat kesimpulan, tuangkanlah kesimpulan tersebut ke dalam bentuk bagan tentang materi lengkap dengan jenis materi berdasarkan komponen penyusunannya beserta contohnya. Bentuk bagan seperti berikut.




Menjodohkan



Good Job
Kalian Hebat!!!




Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan Ke-2




LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Anggota Kelompok : Greysia
 Nayla
 Rayya
 Saima
 Riska
 ferdi

Kelas 5A (VA) :
 Hari/ tanggal : Jumat-08 Juni 2022





Ayo Berlatih

Apa yang dimaksud dengan iklan elektronik?

Iklan yang dalam penyampaiannya melalui media elektronik, seperti : Televisi, radio dan internet

Sekarang, coba kamu sebutkan unsur-unsur iklan elektronik pada radio, televisi, dan internet. Lakukan kegiatan dengan mengisi kolom berikut.

Unsur Iklan Elektronik			
No.	Radio	Televisi	Internet
1.	perhatian (attention)	Perhatian (attention)	Perhatian (attention)
2.	Minat (interest)	Minat (interest)	minat (interest)
3.	keinginan (desire)	keinginan (desire)	keinginan (desire)
4.	Rasa percaya (conviction)	Rasa percaya (conviction)	Rasa percaya (conviction)
5.	Tindakan (action)	Tindakan (action)	Tindakan (action)
6.	Hanya dapat didengar.	Dapat dilihat.	Hanya dapat dibaca.

Ayo Berlatih

Beri penilaian terhadap iklan-iklan elektronik pada gambar di bawah ini!
 Apakah iklan itu sesuai dengan unsur-unsur yang ada? Sertakan pula alasan penilaianmu terhadap iklan tersebut. Kaitkan dengan unsur-unsur iklan elektronik.



1. Penilaian:
 Belum sesuai

Alasan:
 Tidak ada nama produk, tidak ada harga, tidak ada alamat, dan tidak ada no telepon.



2. Penilaian:
 Belum sesuai

Alasan:
 hanya foto dan gambar saja



3. Penilaian:
 tidak sesuai

Alasan:
 tidak ada harga, tidak ada alamat



Ayo Berdiskusi

Diskusikan dengan teman satu kelompokmu untuk mencari contoh lain materi yang termasuk zat tunggal, zat campuran homogen dan zat campuran heterogen. Berikan alasan mengapa materi tersebut termasuk zat tunggal, zat campuran homogen atau heterogen. Setiap kelompok minimal membuat lima contoh materi. Tulislah laporan hasil diskusi kelompokmu di bawah ini!

Laporan Hasil Diskusi

Hasil Diskusi


Materi:

1. Oksida (zat tunggal)
2. air dan minyak (zat campuran heterogen)
3. air dan sirup (zat campuran homogen)
4. air dan kopi (zat campuran heterogen)
5. es campur (zat campuran heterogen)

Alasannya:

1. karena terdiri dari satu zat.
2. karena terdiri dari dua zat yang tidak dapat dipisahkan
3. karena diguk dalam satu wadah dan tidak dipisahkan
4. karena terdiri dari dua zat yang dapat dipisahkan
5. karena terdiri dari dua zat yang dapat dipisahkan

Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan Ke-3





LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Anggota Kelompok : Thafun.....
 Putri.....
 Alessandro.....
 Cahaya.....
 Wildan.....
 Iyan.....

Kelas :

Hari/ tanggal :






Ayo Berlatih

Iklan televisi merupakan iklan elektronik. Selain iklan televisi, iklan elektronik dapat berupa iklan internet dan radio. Perhatikan cuplikan gambar iklan televisi dan iklan internet berikut. Buat kesimpulan informasi penting tentang isi iklan elektronik melalui media televisi dan internet berikut.

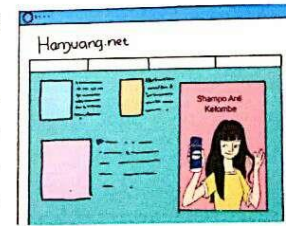
1. Kesimpulan informasi penting tentang isi iklan elektronik pada gambar.

a. menyikat gigi membuat gigi.....
 sehat, bersih dan berkilau.....



2. Kesimpulan informasi penting tentang isi iklan elektronik pada gambar.

menyikat rambut sampai akar rambut.....
 agar rambut tidak berketombe dan.....
 bau.....



3. Kesimpulan informasi penting tentang isi iklan elektronik.

Minuman siprop di siang hari
membuat dengan ofokan segar



Ayo Berdiskusi!

Kamu telah memahami komponen penyusun campuran. Pada dasarnya, komponen penyusun campuran bisa berupa campuran unsur dengan unsur, unsur dengan senyawa, dan senyawa dengan senyawa. Pernahkah kamu membuat minuman susu? Ketika membuat minuman susu kita mencampurkan susu bubuk dengan air panas. Setelah itu diaduk secara merata sehingga susu bubuk yang awalnya berwujud padat menjadi tidak terlihat. Susu bubuk yang telah bercampur dengan air dinamakan campuran.

Sekarang, coba kamu tuliskan beberapa jenis campuran (kamu bebas menentukan jenis campurannya). Selanjutnya, identifikasi komponen penyusun campurannya dan tuliskan pula sifat-sifat atau ciri-ciri campuran tersebut. Diskusikan bersama teman satu kelompokmu. Tuliskan hasil diskusi kelompokmu dalam bentuk tabel seperti contoh berikut.

No.	Jenis Campuran	Komponen Penyusun Campuran	Sifat Campuran
1.	Air Sirop	Air mineral, gula, dan sari buah	Campuran tersusun atas dua atau lebih unsur atau senyawa.
2.	sirop buah	buah-buahan air, sirop es batu susu	campuran ter susun atas dua / lebih lebih unsur / senyawa
3.	susu	air, susu	campuran tersusun atas dua / lebih unsur senyawa
4.	kopi	Air, kopi	campuran heterogen yang tersusun atas dua jenis

Siti dan teman-temannya mulai berlatih. Mereka berlatih menari. Ayah Siti meminta Siti dan teman-temannya berlatih dengan sungguh-sungguh. Siti dan teman-temannya harus melakukan gerakan secara benar dan kompak. Mereka juga memperagakan gerak dengan pola lantai supaya tarian mereka terlihat lebih indah. Berikut gerak-gerak yang mereka lakukan.



Ayo Berlatih!!!

1. Berdasarkan gerak tari yang dilakukan Siti dan teman-teman di atas, sebutkan bentuk pola lantainya. Tuliskan pada kolom berikut.

Bentuk pola lantai pada gerak di atas:

1. Vertikal
2. Zig-zag
3. melengkung
4. horizontal

2. Buatlah kelompok terdiri atas lima peserta didik. Kemudian, berlatihlah memperagakan gerak tari di atas.

Lampiran 29

Pretest Kelas Eksperimen 1 Pertemuan Ke-1

EVALUASI PEMBELAJARAN

Petunjuk mengerjakan:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal
- Kerjakanlah dari soal yang paling mudah
- Kerjakan dengan teliti dan benar

No.Absen	Nama Siswa	Kelas	Nilai	Paraf Guru
04	Ajeng Eka Putri	5 (VA)		

Pilihlah salah satu huruf A, B, C atau D dan berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

- Beni dan ibunya ingin berjualan pakaian. Beni ingin usaha jual pakaiannya diketahui khalayak ramai. Cara yang digunakan Beni dan ibunya untuk menawarkan atau mempromosikan suatu barang atau jasa disebut ...
 - Iklan
 - Media
 - Banner
 - Koran
- Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
 - Bahasa yang jarang didengar orang
 - Kata-kata yang jelas
 - Gambar-gambar yang menarik
 - Tulisan yang banyak
 - Keunggulan produk
 Agar menarik perhatian pembeli, iklan harus memuat hal-hal ditunjukkan oleh nomor ...
 - (1), (2), dan (3)
 - (2), (4), dan (5)
 - (1), (2), dan (4)
 - (2), (3), dan (5)
- Perhatikan uraian berikut!
 - Radio
 - Koran
 - Internet
 - Televisi
 - Banner
 Alat yang dapat dijadikan sebagai media untuk iklan elektronik ditunjukkan oleh nomor ...
 - 1-3-4
 - 1-2-3
 - 2-3-4
 - 1-2-5
- Lani diminta oleh gurunya untuk membuat iklan. Rencana yang akan dilakukan Lani untuk membuat iklan yang berisi hal-hal penting yang terdapat pada iklan disebut ...
 - Layout
 - Storyboard
 - Rancangan Iklan
 - Kata kunci

Perhatikan gambar di bawah ini!



1. Iklan di atas merupakan iklan elektronik yang ditayangkan melalui televisi. Kesimpulan dari gambar iklan di atas adalah ...
- Iklan tersebut mengajak masyarakat untuk rajin berolahraga supaya tubuh sehat dan kuat
 - Iklan pada gambar mengajak khalayak untuk rajin minum air putih
 - Iklan pada gambar mengajak masyarakat untuk minum susu "Zee"
 - Iklan tersebut mengajak khalayak untuk menjaga tubuh agar tetap sehat
2. Ibu Siti adalah seorang dokter. Ia ingin membuat iklan bertema kesehatan, maka salah satu kalimat yang tepat digunakan adalah ...
- Nafas lega tanpa asap rokok
 - Dari kecil menabung, masa tua beruntung
 - Dengan membaca kita melihat dunia
 - Hutan adalah paru-paru dunia
3. Perhatikan gambar di samping!
Kalimat yang tepat untuk iklan di samping adalah ...
- Harum, lembut, tidak perih dimata, hanya my baby
 - My baby semakin bersinar
 - Sabun my baby, harganya mahal
 - Adik sudah membeli sabun my baby



4. Perhatikan gambar di bawah ini!



Iklan di atas merupakan iklan yang ditayangkan melalui internet. Iklan tersebut menawarkan produk ...

- Mie instan
 - Bakso
 - Minuman
 - Pasta Gigi
5. Berdasarkan komponen penyusunnya, materi dapat dibedakan menjadi zat tunggal dan zat campuran. Selain berdasarkan komponen penyusunnya, materi juga dapat dikelompokkan berdasarkan wujudnya yaitu ...
- Unsur dan senyawa
 - Padat, cair, dan gas
 - Larutan dan Campuran
 - Logam dan non logam

10. Berdasarkan zat penyusunnya, materi dibedakan menjadi dua. Adapun zat murni yang tersusun dari satu materi sejenis adalah pengertian dari ...

- a. Zat tunggal
- b. Zat cair
- c. Zat Campuran
- d. Larutan

11. Perhatikan uraian di bawah ini!

- (1) Sirup
- (2) Air
- (3) Garam
- (4) Gula
- (5) Kopi

Yang termasuk ke dalam zat tunggal, ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 1-2-3
- b. 2-3-4
- c. 1-3-5
- d. 1-4-5

12. Zat tunggal merupakan zat yang terdiri dari satu materi saja. Jika, hasil penggabungan dua atau lebih zat tunggal yang berbeda disebut dengan ...

- a. Gas
- b. Campuran
- c. Unsur Logam
- d. Materi

13. Zat Campuran terbagi menjadi dua, yaitu zat yang dapat tercampur secara sempurna dan yang tidak dapat tercampur secara sempurna. Hal tersebut disebut juga dengan ...

- a. Zat homogen dan heterogen
- b. Zat tunggal dan zat campuran
- c. Unsur dan senyawa
- d. Semuanya salah

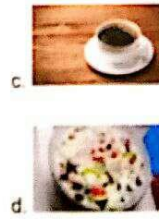
14. Sepulang sekolah, Siti dan Edo membeli minuman berupa sirup. Campuran antara air dan sirup termasuk ke dalam campuran ...

- a. Sejenis
- b. Homogen
- c. Senilai
- d. Heterogen

15. Zat campuran heterogen merupakan campuran zat yang komponen penyusunnya tidak dapat tercampur secara sempurna. merupakan zat yang terdiri atas materi sejenis. Contoh benda termasuk dalam zat campuran heterogen adalah

- a. Campuran air dengan minyak dan kopi
- b. Air, garam dan gula
- c. Campuran air dengan kopi dan sirup
- d. Campuran air dengan sirup dan oralit

16. Campuran merupakan suatu materi yang terdiri atas dua zat atau lebih yang masih mempunyai sifat zat asalnya. Berikut ini merupakan contoh yang kurang tepat mengenai campuran ialah ...



17. Perhatikan uraian berikut!

- (1) Memiliki dua jenis zat atau lebih
- (2) Tidak dapat diuraikan kembali dengan proses biasa
- (3) Zat penyusun masih memiliki sifat asli
- (4) Terdiri dari satu jenis zat

Yang merupakan ciri-ciri dari zat campuran dapat ditunjukkan oleh nomor ...

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

18. Zat tunggal merupakan zat yang hanya tersusun satu materi saja. Dibawah ini yang merupakan contoh dari zat tunggal ialah ...

- a. Gula, emas, dan perak
- b. Sirup, teh, dan kopi
- c. Oralit, mineral, dan teh
- d. Besi, mineral, dan kopi

19. Campuran terbagi menjadi dua yaitu homogen dan heterogen. Dibawah ini, contoh campuran yang memiliki persamaan sifat seperti air dan garam dapur ialah ...

- a. Air dan minyak
- b. Air dan gula
- c. Air dan tanah
- d. Air dan kopi

20. Selain terbagi berdasarkan zat penyusunnya, materi juga dapat dibagi berdasarkan wujudnya. Berikut yang bukan merupakan wujud dari materi ialah ...

- a. Gas
- b. Es
- c. Cair
- d. Padat

Perhatikan tabel berikut untuk menjawab soal nomor 21 dan 22!

No.	Sifat Zat Tunggal	Sifat Zat Campuran
1.	Terdiri dari satu jenis materi	Terdiri dari dua jenis materi atau lebih
2.	Terbagi menjadi unsur dan senyawa	Terbagi menjadi campuran homogen dan heterogen
3.	Terdiri dari dua jenis materi atau lebih	Terdiri dari satu jenis materi saja

21. Berdasarkan tabel di atas, pernyataan yang tidak sesuai mengenai zat tunggal dan zat campuran ditunjukkan oleh nomor...

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. Semuanya tidak sesuai

22. Berdasarkan tabel di atas, pernyataan yang sesuai mengenai zat tunggal dan zat campuran, ditunjukkan oleh nomor ...

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

23. Sepulang sekolah Edo bercerita kepada ibunya bahwa ia di sekolah mempelajari materi. Ibu guru menjelaskan bahwa materi berdasarkan zat penyusunnya dibagi menjadi dua, yaitu ...

- a. Unsur dan senyawa
- b. Zat tunggal dan zat campuran
- c. Campuran homogen dan heterogen
- d. Padat, cair, dan gas

24. Perhatikan pernyataan mengenai campuran berikut!

- Terdiri dari dua atau lebih materi
- Zat yang tercampur merata secara sempurna
- Setiap partikelnya tidak dapat dipisahkan
- Contoh, larutan sirup, oralit, dan lain sebagainya

Ciri- ciri campuran di atas dimiliki oleh ...

- a. Unsur
- b. Senyawa
- c. Campuran heterogen
- d. Campuran homogen

25. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa terdapat air kopi dan endapan yang tersisa. Gambar tersebut merupakan contoh ...

- a. Campuran homogen
- b. Unsur
- c. Senyawa
- d. Campuran heterogen

Pretest Kelas Eksperimen 1 Pertemuan Ke-2

INSTRUMEN EVALUASI

Petunjuk mengerjakan:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal
- Kerjakanlah dari soal yang paling mudah
- Kerjakan dengan teliti dan benar

No.Absen	Nama Siswa	Kelas	Nilai	Paraf Guru
18	HAMKA BAIKADI AKBAR		50	

Pilihlah salah satu huruf A, B, C atau D dan berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

- Ridho akan mempromosikan pakaian yang akan ia jual melalui iklan elektronik. Dibawah ini yang merupakan iklan media elektronik adalah ...


a. Koran, internet, banner	c. Billboard, banner, koran
b. Majalah, brosur dan radio	<input checked="" type="checkbox"/> d. Televisi, radio dan internet
- Perhatikan uraian berikut!

(1) Radio	(4) Televisi
(2) Koran	(5) Majalah
(3) Internet	

Alat yang dapat dijadikan sebagai media untuk iklan elektronik ditunjukkan oleh nomor ...

<input checked="" type="checkbox"/> a. 1-3-4	c. 2-3-4
b. 1-2-3	d. 1-2-3

B210
520
- Perhatikan gambar di bawah ini!



Lani dan ayah sedang bermain komputer bersama. Mereka melihat iklan seperti gambar di samping. Iklan tersebut mempromosikan mengenai ...

<input checked="" type="checkbox"/> a. Pentingnya air	c. Ciri-ciri air bersih
b. Tubuh memerlukan air	d. Air membuat sehat manusia
- Iklan memiliki peranan yang sangat penting dalam memasarkan produk. Berikut ini yang tidak termasuk tujuan pembuatan iklan adalah ...

a. Menjual barang	c. Menawarkan jasa
<input checked="" type="checkbox"/> d. Meminta uang	d. Menawarkan barang

- ✓ 5. Dalam pembuatan iklan, ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar tujuan dari iklan tersebut dapat tersampaikan. Di bawah yang perlu diperhatikan dalam membuat iklan, kecuali ...
- Kalimatnya singkat dan jelas
 - Bahasanya mudah dipahami dan menarik
 - Gambar bertentangan dengan tema
 - Tulisan dan gambarnya menarik

- ✓ 6. Perhatikan gambar di samping!

- Isi dari paparan iklan di samping ialah ...
- Iklan tersebut mengajak masyarakat untuk rajin berolahraga supaya tubuh sehat dan kuat
 - Iklan pada gambar mengajak khalayak untuk rajin minum air putih
 - Iklan pada gambar mengajak masyarakat untuk minum susu "Zee"
 - Iklan tersebut mengajak khalayak untuk menjaga tubuh agar tetap sehat



- ✓ 7. Dalam pembuatan iklan yang baik, perlu memerhatikan beberapa unsur. Berikut ini yang tidak termasuk unsur-unsur dalam sebuah iklan media elektronik adalah ...
- Perhatian
 - Minat
 - Keinginan
 - Rasa tidak percaya

- ✓ 8. Dalam pembuatan iklan, perlu adanya tindakan yang menarik konsumen agar dapat membeli produk tersebut. Hal tersebut sesuai dengan unsur- unsur iklan yaitu ...
- Tindakan
 - Minat
 - Perhatian
 - Keinginan

- ✓ 9. Perhatikan pernyataan- pernyataan berikut!

- Bahasa yang jarang didengar orang
- Kata-kata yang jelas
- Gambar-gambar yang menarik
- Tulisan yang banyak
- Keunggulan produk

Iklan berfungsi untuk menawarkan suatu produk barang atau jasa. Hal- hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan iklan ditunjukkan oleh nomor ...

- (1), (2), dan (3)
- (2), (4), dan (5)
- (1), (2), dan (4)
- (2), (3), dan (5)

- ✓ 10. Perhatikan uraian di bawah ini!

- Unsur dan Senyawa
- Unsur dan Campuran Homogen
- Unsur dan Campuran Heterogen
- Zat Tunggal dan Zat Campuran

Berdasarkan komponen penyusunannya, materi dapat dibedakan menjadi 2 jenis. Hal tersebut dapat ditunjukkan oleh nomor ...

- (1)
- (2)
- (3)
- (4)

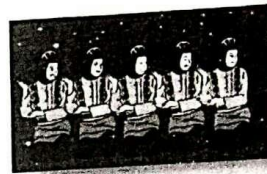
11. Zat Campuran terbagi menjadi dua, yaitu zat yang dapat tercampur secara sempurna dan yang tidak dapat tercampur secara sempurna. Hal tersebut disebut juga dengan ...
- a. Zat homogen dan heterogen c. Unsur dan senyawa
~~X~~ b. Zat tunggal dan zat campuran d. Semuanya salah
12. Berdasarkan zat penyusunnya, materi dibedakan menjadi dua. Zat murni yang tersusun dari satu materi sejenis adalah pengertian dari ...
- a. Zat tunggal ~~X~~ b. Zat campuran
 b. Zat cair d. Larutan
13. Zat tunggal merupakan zat yang terdiri dari satu materi saja. Jika, hasil penggabungan dua atau lebih zat tunggal yang berbeda disebut dengan ...
- a. Gas ~~X~~ b. Unsur logam
 b. Materi d. Campuran
14. Zat campuran heterogen merupakan campuran zat yang komponen penyusunnya tidak dapat tercampur secara sempurna. Contoh benda termasuk dalam zat campuran heterogen adalah ...
- ~~X~~ a. Campuran air dengan minyak dan kopi
 b. Air, garam dan gula
 c. Campuran air dengan kopi dan sirup
 d. Campuran air dengan sirup dan oralit
15. Dalam menari, Siti dan teman-temannya perlu memerhatikan garis panduan atau pola yang digunakan sebagai lintasan bagi penari ketika bergerak, bergeser, maupun berpindah ketika menari. Hal tersebut dinamakan dengan ...
- a. Gerakan tari c. Pola tarian
 b. Pola lantai ~~X~~ d. Tari daerah
16. Sekolah Lani sedang mengadakan pertunjukkan pentas seni. Lani bersama teman-temannya menampilkan tarian yang membentuk garis lurus dari depan ke belakang atau dari belakang ke depan. Pola garis tersebut dinamakan dengan pola lantai ...
- ~~X~~ a. Vertikal c. Diagonal
 b. Horizontal d. Lengkung
17. Perhatikan gambar di bawah ini!



Selain Lani dan teman-temannya, kelompok Siti pun menampilkan tarian yang berasal dari Bali yaitu tari Kecak. Pada tari Kecak, penari membentuk sebuah lingkaran. Pola tersebut dinamakan dengan ...

- a. Pola lantai vertical c. Pola lantai diagonal
 b. Pola lantai horizontal ~~X~~ d. Pola lantai garis melengkung

18. Para penari Saman menggunakan pola lantai yaitu garis lurus berupa horizontal. Berikut ini yang tidak termasuk pola lantai berupa garis lurus adalah pola lantai ...
- a. Vertikal
 - b. Diagonal
 - c. Lingkaran
 - d. Zig zag
19. Pola lantai menjadi hal dasar yang perlu dipelajari bagi para penari. Manfaat adanya pola lantai dalam tarian antara lain adalah ...
- a. Membuat penari menjadi tambah cepat gerakannya
 - b. Menciptakan kekompakan antar penari
 - c. Menjadikan penari saling bersaing
 - d. Membuat suara penari menjadi merdu
20. Perhatikan gambar di samping!
Tari seperti gambar di samping adalah tari Saman yang berasal dari Aceh. Merupakan salah satu tarian daerah yang mempunyai pola lantai ...
- a. Melingkar
 - b. Melengkung
 - c. Diagonal
 - d. Horizontal



Lampiran 30

Pretest Kelas Eksperimen 2 Pertemuan Kesatu

EVALUASI PEMBELAJARAN

Petunjuk mengerjakan:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal
- Kerjakanlah dari soal yang paling mudah
- Kerjakan dengan teliti dan benar

~~47/2~~ 15 x 2 = 30 : 5
28 : 5 9.8 60

No.Absen	Nama Siswa	Kelas	Nilai	Paraf Guru
	Julio		60	

Pilihlah salah satu huruf A, B, C atau D dan berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

- Beni dan ibunya ingin berjualan pakaian. Beni ingin usaha jual pakaiannya diketahui khalayak ramai. Cara yang digunakan Beni dan ibunya untuk menawarkan atau mempromosikan suatu barang atau jasa disebut ...
 - Iklan
 - Media
 - Banner
 - Koran
- Perhatikan pernyataan- pernyataan berikut!
 - Bahasa yang jarang didengar orang
 - Kata-kata yang jelas
 - Gambar-gambar yang menarik
 - Tulisan yang banyak
 - Keunggulan produk
 Agar menarik perhatian pembeli, iklan harus memuat hal-hal ditunjukkan oleh nomor ...
 - (1), (2), dan (3)
 - (2), (4), dan (5)
 - (1), (2), dan (4)
 - (2), (3), dan (5)
- Perhatikan uraian berikut!
 - Radio
 - Koran
 - Internet
 - Televisi
 - Banner
 Alat yang dapat dijadikan sebagai media untuk iklan elektronik ditunjukkan oleh nomor ...
 - 1-3-4
 - 1-2-3
 - 2-3-4
 - 1-2-5
- Lani diminta oleh gurunya untuk membuat iklan. Rencana yang akan dilakukan Lani untuk membuat iklan yang berisi hal-hal penting yang terdapat pada iklan disebut ...
 - Layout
 - Storyboard
 - Rancangan Iklan
 - Kata kunci

Perhatikan gambar di bawah ini!



5. Iklan di atas merupakan iklan elektronik yang ditayangkan melalui televisi. Kesimpulan dari gambar iklan di atas adalah ...
- Iklan tersebut mengajak masyarakat untuk rajin berolahraga supaya tubuh sehat dan kuat
 - Iklan pada gambar mengajak khalayak untuk rajin minum air putih
 - Iklan pada gambar mengajak masyarakat untuk minum susu "Zee"
 - Iklan tersebut mengajak khalayak untuk menjaga tubuh agar tetap sehat
6. Ibu Siti adalah seorang dokter. Ia ingin membuat iklan bertema kesehatan, maka salah satu kalimat yang tepat digunakan adalah ...
- Nafas lega tanpa asap rokok
 - Dari kecil menabung, masa tua beruntung
 - Dengan membaca kita melihat dunia
 - Hutan adalah paru-paru dunia

7. Perhatikan gambar di samping!
Kalimat yang tepat untuk iklan di samping adalah ...
- Harum, lembut, tidak perih dimata, hanya my baby
 - My baby semakin bersinar
 - Sabun my baby, harganya mahal
 - Adik sudah membeli sabun my baby



8. Perhatikan gambar di bawah ini!



Iklan di atas merupakan iklan yang ditayangkan melalui internet. Iklan tersebut menawarkan produk ...

- Mie instan
- Bakso
- Minuman
- Pasta Gigi

9. Berdasarkan komponen penyusunnya, materi dapat dibedakan menjadi zat tunggal dan zat campuran. Selain berdasarkan komponen penyusunnya, materi juga dapat dikelompokkan berdasarkan wujudnya yaitu ...
- Unsur dan senyawa
 - Padat, cair, dan gas
 - Larutan dan Campuran
 - Logam dan non logam

10. Berdasarkan zat penyusunnya, materi dibedakan menjadi dua. Adapun zat murni yang tersusun dari satu materi sejenis adalah pengertian dari ...

- a. Zat tunggal
 b. Zat cair
 c. Zat Campuran
 d. Larutan

0

11. Perhatikan uraian di bawah ini!

- (1) Sirup (4) Gula
 (2) Air (5) Kopi
 (3) Garam

Yang termasuk ke dalam zat tunggal, ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 1-2-3
 b. 2-3-4
 c. 1-3-5
 d. 1-4-5

12. Zat tunggal merupakan zat yang terdiri dari satu materi saja. Jika, hasil penggabungan dua atau lebih zat tunggal yang berbeda disebut dengan ...

- a. Gas
 b. Campuran
 c. Unsur Logam
 d. Materi

/

13. Zat Campuran terbagi menjadi dua, yaitu zat yang dapat tercampur secara sempurna dan yang tidak dapat tercampur secara sempurna. Hal tersebut disebut juga dengan ...

- a. Zat homogen dan heterogen
 b. Zat tunggal dan zat campuran
 c. Unsur dan senyawa
 d. Semuanya salah

/

14. Sepulang sekolah, Siti dan Edo membeli minuman berupa sirup. Campuran antara air dan sirup termasuk ke dalam campuran

- a. Sejenis
 b. Homogen
 c. Senilai
 d. Heterogen

/

15. Zat campuran heterogen merupakan campuran zat yang komponen penyusunnya tidak dapat tercampur secara sempurna merupakan zat yang terdiri atas materi sejenis. Contoh benda termasuk dalam zat campuran heterogen adalah ...

- a. Campuran air dengan minyak dan kopi
 b. Air, garam dan gula
 c. Campuran air dengan kopi dan sirup
 d. Campuran air dengan sirup dan oralit

0

16. Campuran merupakan suatu materi yang terdiri atas dua zat atau lebih yang masih mempunyai sifat zat asalnya. Berikut ini merupakan contoh yang kurang tepat mengenai campuran ialah



c

0



d

d. Padat, cair, dan gas

24. Perhatikan pernyataan mengenai campuran berikut!

- Terdiri dari dua atau lebih materi
- Zat yang tercampur merata secara sempurna
- Setiap partikelnya tidak dapat dipisahkan
- Contoh, larutan sirup, oralit, dan lain sebagainya

Ciri-ciri campuran di atas dimiliki oleh ...

- a. Unsur
- b. Senyawa
- c. Campuran heterogen
- d. Campuran homogen

25. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa terdapat air kopi dan endapan yang tersisa. Gambar tersebut merupakan contoh ...

- a. Campuran homogen
- b. Unsur
- c. Senyawa
- d. Campuran heterogen

Pretest Kelas Eksperimen 2 Pertemuan Kedua

INSTRUMEN EVALUASI

Petunjuk mengerjakan:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal
- Kerjakanlah dari soal yang paling mudah
- Kerjakan dengan teliti dan benar

45

No.Absen	Nama Siswa	Kelas	Nilai	Paraf Guru
20	Pangestika Ferayanti	5D		


Pilihlah salah satu huruf A, B, C atau D dan berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

- Ridho akan mempromosikan pakaian yang akan ia jual melalui iklan elektronik. Dibawah ini yang merupakan iklan media elektronik adalah ...
 - Koran, internet, banner
 - Majalah, brosur dan radio
 - Billboard, banner, koran
 - Televisi, radio dan internet
- Perhatikan uraian berikut!

(1) Radio	(4) Televisi
(2) Koran	(5) Majalah
(3) Internet	

 Alat yang dapat dijadikan sebagai media untuk iklan elektronik ditunjukkan oleh nomor ...
 - 1-3-4-5
 - 1-2-3-4
 - 2-3-4-5
 - 1-2-3-5
- Perhatikan gambar di samping!

Lani dan ayah sedang bermain komputer bersama. Mereka melihat iklan seperti gambar di samping. Iklan tersebut mempromosikan mengenai ...


 - Pentingnya air bersih
 - Tubuh memerlukan air
 - Ciri-ciri air
 - Air membuat sehat manusia
- Iklan memiliki peranan yang sangat penting dalam memasarkan produk. Berikut ini yang tidak termasuk tujuan pembuatan iklan adalah ...
 - Menjual barang
 - Meminta uang
 - Menawarkan jasa
 - Menawarkan barang
- Dalam pembuatan iklan, ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar tujuan dari iklan tersebut dapat tersampaikan. Di bawah yang perlu diperhatikan dalam membuat iklan, kecuali ...
 - Kalimatnya singkat dan jelas
 - Bahasanya mudah dipahami dan menarik
 - Gambar bertentangan dengan tema
 - Tulisan dan gambarnya menarik

6. Perhatikan gambar di samping!

Isi dari paparan iklan di samping ialah ...

- a. Iklan tersebut mengajak masyarakat untuk rajin berolahraga supaya tubuh sehat dan kuat
- b. Iklan pada gambar mengajak khalayak untuk rajin minum air putih
- c. Iklan pada gambar mengajak masyarakat untuk minum susu "Zee"
- d. Iklan tersebut mengajak khalayak untuk menjaga tubuh agar tetap sehat



7. Dalam pembuatan iklan yang baik, perlu memerhatikan beberapa unsur. Berikut ini yang tidak termasuk unsur-unsur dalam sebuah iklan media elektronik adalah ...

- a. Perhatian
- b. Minat
- c. Keinginan
- d. Rasa tidak percaya

8. Dalam pembuatan iklan, perlu adanya tindakan yang menarik konsumen agar dapat membeli produk tersebut. Hal tersebut sesuai dengan unsur-unsur iklan yaitu ...

- a. Tindakan
- b. Minat
- c. Perhatian
- d. Keinginan

9. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- (1) Bahasa yang jarang didengar orang
- (2) Kata-kata yang jelas
- (3) Gambar-gambar yang menarik
- (4) Tulisan yang banyak
- (5) Keunggulan produk

Iklan berfungsi untuk menawarkan suatu produk barang atau jasa. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan iklan ditunjukkan oleh nomor ...

- a. (1), (2), dan (3)
- b. (2), (4), dan (5)
- c. (1), (2), dan (4)
- d. (2), (3), dan (5)

10. Perhatikan uraian di bawah ini!


- (1) Unsur dan Senyawa
- (2) Unsur dan Campuran Homogen
- (3) Unsur dan Campuran Heterogen
- (4) Zat Tunggal dan Zat Campuran

Berdasarkan komponen penyusunannya, materi dapat dibedakan menjadi 2 jenis. Hal tersebut dapat ditunjukkan oleh nomor ...

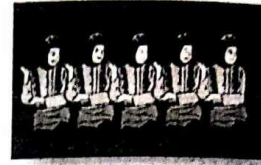
- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

11. Zat Campuran terbagi menjadi dua, yaitu zat yang dapat tercampur secara sempurna dan yang tidak dapat tercampur secara sempurna. Hal tersebut disebut juga dengan ...

- a. Zat homogen dan heterogen
- b. Zat tunggal dan zat campuran
- c. Unsur dan senyawa
- d. Semuanya salah

12. Berdasarkan zat penyusunnya, materi dibedakan menjadi dua. Zat mumi yang tersusun dari satu materi sejenis adalah pengertian dari ...
- a. Zat tunggal
 b. Zat cair
 c. Zat campuran
 d. Larutan
13. Zat tunggal merupakan zat yang terdiri dari satu materi saja. Jika, hasil penggabungan dua atau lebih zat tunggal yang berbeda disebut dengan ...
- a. Gas
 b. Materi
 c. Unsur logam
 d. Campuran
14. Zat campuran heterogen merupakan campuran zat yang komponen penyusunnya tidak dapat tercampur secara sempurna. Contoh benda termasuk dalam zat campuran heterogen adalah ...
- a. Campuran air dengan minyak dan kopi
 b. Air, garam dan gula
 c. Campuran air dengan kopi dan sirup
 d. Campuran air dengan sirup dan oralit
15. Dalam menari, Siti dan teman-temannya perlu memerhatikan garis panduan atau pola yang digunakan sebagai lintasan bagi penari ketika bergerak, bergeser, maupun berpindah ketika menari. Hal tersebut dinamakan dengan ...
- a. Gerakan tari
 b. Pola lantai
 c. Pola tarian
 d. Tari daerah
16. Sekolah Lani sedang mengadakan pertunjukkan pentas seni. Lani bersama teman-temannya menampilkan tarian yang membentuk garis lurus dari depan ke belakang atau dari belakang ke depan. Pola garis tersebut dinamakan dengan pola lantai ...
- a. Vertikal
 b. Horizontal
 c. Diagonal
 d. Lengkung
17. Perhatikan gambar di samping!
 Selain Lani dan teman-temannya, kelompok Siti pun menampilkan tarian yang berasal dari Bali yaitu tari Kecak. Pada tari Kecak, penari membentuk sebuah lingkaran. Pola tersebut dinamakan dengan ...
- a. Pola lantai vertical
 b. Pola lantai horizontal melengkung
 c. Pola lantai diagonal
 d. Pola lantai garis
- 
18. Para penari Saman menggunakan pola lantai yaitu garis lurus berupa horizontal. Berikut ini yang tidak termasuk pola lantai berupa garis lurus adalah pola lantai ...
- a. Vertikal
 b. Diagonal
 c. Lingkaran
 d. Zig zag
19. Pola lantai menjadi hal dasar yang perlu dipelajari bagi para penari. Manfaat adanya pola lantai dalam tarian antara lain adalah ...
- a. Membuat penari menjadi tambah cepat gerakannya
 b. Menciptakan kekompakan antar penari
 c. Menjadikan penari saling bersaing
 d. Membuat suara penari menjadi merdu

20. Perhatikan gambar di samping!
Tari seperti gambar di samping adalah tari Saman yang berasal dari Aceh. Merupakan salah satu tarian daerah yang mempunyai pola lantai ...
- a. Melingkar
 - b. Melengkung
 - c. Diagonal
 - d. Horizontal



Pretest Kelas Eksperimen 2 Pertemuan Ketiga

EVALUASI PEMBELAJARAN

Petunjuk mengerjakan:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal
- Kerjakanlah dari soal yang paling mudah
- Kerjakan dengan teliti dan benar

$$B = \frac{3}{14} \quad S = 11$$

No.Absen	Nama Siswa	Kelas	Nilai	Paraf Guru
22	Putri Inayah + Uzzuliyah	5D	54	

Pilihlah salah satu huruf A, B, C atau D dan berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

Perhatikan gambar di samping untuk menjawab soal nomor 1 dan 2!



- Iklan di samping berisi tentang ...
 - Agar tubuh sehat, kita harus minum susu setiap hari.
 - Cara agar tubuh sehat dan kuat dengan minum susu "zee".
 - Susu sapi membuat tubuh sehat dan kuat
 - Agar tubuh sehat dan kuat, makanlah coklat
- Dari gambar iklan di atas dapat kita simpulkan bahwa ...
 - Iklan tersebut mengajak masyarakat untuk rajin berolahraga supaya tubuh sehat dan kuat.
 - Iklan pada gambar mengajak khalayak untuk rajin minum air putih.
 - Iklan pada gambar mengajak masyarakat untuk minum susu "Zee".
 - Iklan tersebut mengajak khalayak untuk menjaga tubuh agar tetap sehat

- Perhatikan gambar di samping!
Kalimat sesuai untuk mengiklankan produk di samping adalah ...

- Harum, lembut, tidak perih dimata, hanya my baby
- My baby semakin bersinar
- Sabun my baby, harganya mahal
- Adik sudah membeli sabun my baby



- Edo ingin berjualan pakaian. Edo disarankan oleh temannya untuk membuat iklan terkait pakaian yang akan ia jual. Dengan begitu, pembuatan iklan memiliki tujuan untuk ...
 - Memaksa orang lain memakai suatu produk atau layanan jasa
 - Meminta kepada orang lain untuk memberikan pendapat terhadap suatu produk atau layanan jasa
 - Menarik perhatian banyak orang terhadap suatu produk atau layanan jasa
 - Mewajibkan banyak orang untuk membeli suatu produk atau layanan jasa

Perhatikan gambar di bawah ini !



5. Budi membuat iklan seperti gambar di atas untuk menawarkan suatu produk yang akan ia jual. Adapun iklan tersebut menawarkan produk ...

- a. Mie instan
 b. Bakso
 c. Minuman
 d. Pasta Gigi

6. Perhatikan iklan di bawah ini!



Iklan di atas menawarkan sebuah produk yaitu ...

- a. Rempah-rempah
 b. Indomie goreng Aceh
 c. Minuman
 d. Krupuk

7. Bacalah iklan berikut!

Stop!!!

TV kabel illegal

Pastikan Anda memiliki TV berbayar yang resmi untuk memberikan tayangan kesayangan unggulan keluarga anda

Maksud dari iklan diatas adalah ...

- a. Ajakan berhenti menonton televisi berbayar
 b. Ajakan menonton televisi yang memiliki saluran berbayar yang resmi
 c. Ajakan membayar televisi yang kita tonton setiap hari
 d. Ajakan untuk tidak menonton televisi

8. Perhatikan gambar iklan di bawah ini!



Berdasarkan gambar iklan di atas, informasi yang tidak ada dalam iklan ialah ...

- a. Kegunaan produk
 b. Keunggulan produk
 c. Harga Produk
 d. Sasaran Produk

9. Sepulang sekolah, Siti dan Edo membeli minuman berupa larutan teh. Campuran antara air dan teh termasuk ke dalam campuran ...

- a. Sejenis
 b. Homogen
 c. Senilai
 d. Heterogen

10. Perhatikan pernyataan mengenai campuran berikut!

- Terdiri dari dua atau lebih materi
- Zat yang tercampur merata secara sempurna!
- Setiap partikelnya tidak dapat dipisahkan
- Contoh, larutan sirup, oralit, dan lain sebagainya

Ciri-ciri campuran di atas dimiliki oleh ...

- a. Unsur Campuran heterogen
 b. Senyawa d. Campuran homogen

11. Sepulang sekolah Edo bercerita kepada ibunya bahwa ia di sekolah mempelajari materi. Ibu guru menjelaskan bahwa materi berdasarkan zat penyusunnya dibagi menjadi dua, yaitu ...

- a. Unsur dan senyawa c. Campuran homogen dan heterogen
 b. Zat tunggal dan zat campuran d. Padat, cair, dan gas

Perhatikan tabel di bawah ini untuk menjawab soal nomor 12 dan 13!

No.	Sifat Zat Tunggal	Sifat Zat Campuran
1.	Terdiri dari satu jenis materi	Terdiri dari dua jenis materi atau lebih
2.	Terbagi menjadi unsur dan senyawa	Terbagi menjadi campuran homogen dan heterogen
3.	Terdiri dari dua jenis materi atau lebih	Terdiri dari satu jenis materi saja

12. Berdasarkan tabel di atas, pernyataan yang tidak sesuai mengenai zat tunggal dan zat campuran ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 1 c. 3
 b. 2 d. Semuanya tidak sesuai

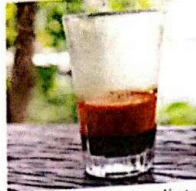
13. Berdasarkan tabel di atas, pernyataan yang sesuai mengenai zat tunggal dan zat campuran, ditunjukkan oleh nomor ...

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

14. Lani sedang berlibur bersama keluarganya. Lani berlibur ke pantai. Lani mencoba untuk menyampurkan pasir dengan air. Ternyata air dan pasir merupakan campuran heterogen. Hal tersebut dikarenakan ...

- a. Berwama berbeda c. Mempunyai volume berbeda
 b. Dapat tercampur sempurna d. Masih dapat dibedakan

15. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa terdapat air kopi dan endapan yang tersisa. Gambar tersebut merupakan contoh ...

- a. Campuran homogen
 b. Unsur
 c. Senyawa
 d. Campuran heterogen

16. Campuran merupakan suatu materi yang terdiri atas dua zat atau lebih yang masih mempunyai sifat zat asalnya. Berikut ini merupakan contoh dari campuran, kecuali ...



b.



17. Andi membuat minuman dari kopi dan susu dalam sebuah gelas, setelah diaduk rata ternyata nampak endapan kopi di bagian bawah gelas. Dengan demikian campuran antara air, kopi dan susu termasuk zat ...

- a. Tunggal homogen
 b. Senyawa heterogen
 c. Campuran heterogen
 d. Campuran homogen

18. Bayu mengamati sirop melon yang ia buat di dalam sebuah gelas. Sirop melon itu tercampur merata dan sempurna dengan air putih. Hal itu menandakan bahwa campuran antara sirop dan air putih termasuk ...

- a. Senyawa homogen
 b. Zat tunggal heterogen
 c. Unsur heterogen
 d. Campuran homogen

19. Campuran homogen ialah campuran yang partikelnya dapat tercampur secara sempurna. Campuran di bawah ini yang tidak termasuk campuran homogen adalah ...

- a. Campuran air dengan garam
 b. Campuran air dengan pasir
 c. Campuran air dengan gula
 d. Campuran air dengan susu

20. Dalam menari, Lani dan teman-temannya perlu memerhatikan garis panduan atau pola yang digunakan sebagai lintasan bagi penari ketika bergerak, bergeser, maupun berpindah ketika menari. Adapun hal tersebut dinamakan dengan ...

- a. Gerakan tari
 b. Pola lantai
 c. Pola tarian
 d. Tari daerah

21. Selain Lani, kelompok Siti pun menampilkan tarian yang berasal dari Bali yaitu tari Kecak. Pada tari Kecak, penari membentuk sebuah lingkaran. Pola tersebut dinamakan dengan ...
- a. Pola lantai vertical
 - b. Pola lantai horizontal
 - c. Pola lantai diagonal
 - d. Pola lantai garis melengkung

22. Para penari Saman menggunakan pola lantai yaitu garis lurus berupa horizontal. Berikut ini yang tidak termasuk pola lantai berupa garis lurus adalah pola lantai ...
- a. Vertikal
 - b. Diagonal
 - c. Lingkaran
 - d. Zig zag

23. Perhatikan gambar di samping!
Pernyataan yang sesuai dengan pola gerak pada gambar di samping yaitu ...
- a. Penari membentuk formasi angka delapan
 - b. Penari membentuk formasi melingkar
 - c. Penari membentuk titik tengah dari kiri
 - d. Penari membentuk garis saling bersilangan



24. Perhatikan gambar di samping!
Tari seperti gambar di samping adalah tari Saman yang berasal dari Aceh. Tari Saman merupakan salah satu tarian daerah yang mempunyai pola lantai ...
- a. Melingkar
 - b. Melengkung
 - c. Diagonal
 - d. Horizontal



Lampiran 31

Posttest Kelas Eksperimen 1 Pertemuan Kesatu

EVALUASI PEMBELAJARAN

Petunjuk mengerjakan:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal
- Kerjakanlah dari soal yang paling mudah
- Kerjakan dengan teliti dan benar

No.Absen	Nama Siswa	Kelas	Nilai	Paraf Guru
17	Greysia Khairatul Jannah	V(5) A	96	

Pilihlah salah satu huruf A, B, C atau D dan berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

- Beni dan ibunya ingin berjualan pakaian. Beni ingin usaha jual pakaiannya diketahui khalayak ramai. Cara yang digunakan Beni dan ibunya untuk menawarkan atau mempromosikan suatu barang atau jasa disebut ...
 - Iklan
 - Media
 - Banner
 - Koran
- Perhatikan pernyataan- pernyataan berikut!
 - Bahasa yang jarang didengar orang
 - Kata-kata yang jelas
 - Gambar-gambar yang menarik
 - Tulisan yang banyak
 - Keunggulan produk
 Agar menarik perhatian pembeli, iklan harus memuat hal-hal ditunjukkan oleh nomor ...
 - (1), (2), dan (3)
 - (2), (4), dan (5)
 - (1), (2), dan (4)
 - (2), (3), dan (5)
- Perhatikan uraian berikut!
 - Radio
 - Koran
 - Internet
 - Televisi
 - Banner
 Alat yang dapat dijadikan sebagai media untuk iklan elektronik ditunjukkan oleh nomor ...
 - 1-3-4
 - 1-2-3
 - 2-3-4
 - 1-2-5
- Lani diminta oleh gurunya untuk membuat iklan. Rencana yang akan dilakukan Lani untuk membuat iklan yang berisi hal-hal penting yang terdapat pada iklan disebut ...
 - Layout
 - Storyboard
 - Rancangan Iklan
 - Kata kunci

Perhatikan gambar di bawah ini!



5. ✓ Iklan di atas merupakan iklan elektronik yang ditayangkan melalui televisi. Kesimpulan dari gambar iklan di atas adalah ...
- Iklan tersebut mengajak masyarakat untuk rajin berolahraga supaya tubuh sehat dan kuat
 - Iklan pada gambar mengajak khalayak untuk rajin minum air putih
 - Iklan pada gambar mengajak masyarakat untuk minum susu "Zee"
 - Iklan tersebut mengajak khalayak untuk menjaga tubuh agar tetap sehat
6. ✓ Ibu Siti adalah seorang dokter. Ia ingin membuat iklan bertema kesehatan, maka salah satu kalimat yang tepat digunakan adalah ...
- Nafas lega tanpa asap rokok
 - Dari kecil menabung, masa tua beruntung
 - Dengan membaca kita melihat dunia
 - Hutan adalah paru-paru dunia
7. ✓ Perhatikan gambar di samping!
Kalimat yang tepat untuk iklan di samping adalah ...
- Harum, lembut, tidak perih dimata, hanya my baby
 - My baby semakin bersinar
 - Sabun my baby, harganya mahal
 - Adik sudah membeli sabun my baby



8. ✓ Perhatikan gambar di bawah ini!



Iklan di atas merupakan iklan yang ditayangkan melalui internet. Iklan tersebut menawarkan produk ...

- Mie instan
 - Bakso
 - Minuman
 - Pasta Gigi
9. ✗ Berdasarkan komponen penyusunnya, materi dapat dibedakan menjadi zat tunggal dan zat campuran. Selain berdasarkan komponen penyusunnya, materi juga dapat dikelompokkan berdasarkan wujudnya yaitu ...
- Unsur dan senyawa
 - Padat, cair, dan gas
 - Larutan dan Campuran
 - Logam dan non logam

17. Perhatikan uraian berikut!

- (1) Memiliki dua jenis zat atau lebih
- (2) Tidak dapat diuraikan kembali dengan proses biasa
- (3) Zat penyusun masih memiliki sifat asli
- (4) Terdiri dari satu jenis zat

Yang merupakan ciri-ciri dari zat campuran dapat ditunjukkan oleh nomor ...

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

18. Zat tunggal merupakan zat yang hanya tersusun satu materi saja. Dibawah ini yang merupakan contoh dari zat tunggal ialah ...

- a. Gula, emas, dan perak
- b. Sirup, teh, dan kopi
- c. Oralit, mineral, dan teh
- d. Besi, mineral, dan kopi

19. Campuran terbagi menjadi dua yaitu homogen dan heterogen. Dibawah ini, contoh campuran yang memiliki persamaan sifat seperti air dan garam dapur ialah ...

- a. Air dan minyak
- b. Air dan gula
- c. Air dan tanah
- d. Air dan kopi

20. Selain terbagi berdasarkan zat penyusunnya, materi juga dapat dibagi berdasarkan wujudnya. Berikut yang bukan merupakan wujud dari materi ialah ...

- a. Gas
- b. Es
- c. Cair
- d. Padat

Perhatikan tabel berikut untuk menjawab soal nomor 21 dan 22!

No.	Sifat Zat Tunggal	Sifat Zat Campuran
1.	Terdiri dari satu jenis materi	Terdiri dari dua jenis materi atau lebih
2.	Terbagi menjadi unsur dan senyawa	Terbagi menjadi campuran homogen dan heterogen
3.	Terdiri dari dua jenis materi atau lebih	Terdiri dari satu jenis materi saja

21. Berdasarkan tabel di atas, pernyataan yang tidak sesuai mengenai zat tunggal dan zat campuran ditunjukkan oleh nomor...

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. Semuanya tidak sesuai

22. Berdasarkan tabel di atas, pernyataan yang sesuai mengenai zat tunggal dan zat campuran, ditunjukkan oleh nomor ...

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

23. Sepulang sekolah Edo bercerita kepada ibunya bahwa ia di sekolah mempelajari materi. Ibu guru menjelaskan bahwa materi berdasarkan zat penyusunnya dibagi menjadi dua, yaitu ...

- a. Unsur dan senyawa
- b. Zat tunggal dan zat campuran
- c. Campuran homogen dan heterogen
- d. Padat, cair, dan gas

24. Perhatikan pernyataan mengenai campuran berikut!

- Terdiri dari dua atau lebih materi
- Zat yang tercampur merata secara sempurna
- Setiap partikelnya tidak dapat dipisahkan
- Contoh, larutan sirup, oralit, dan lain sebagainya

Ciri- ciri campuran di atas dimiliki oleh ...

- a. Unsur
- b. Senyawa
- c. Campuran heterogen
- d. Campuran homogen

25. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa terdapat air kopi dan endapan yang tersisa. Gambar tersebut merupakan contoh ...

- a. Campuran homogen
- b. Unsur
- c. Senyawa
- d. Campuran heterogen

Postest Kelas Eksperimen 1 Pertemuan Kedua

INSTRUMEN EVALUASI

Petunjuk mengerjakan:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal
- Kerjakanlah dari soal yang paling mudah
- Kerjakan dengan teliti dan benar

No.Absen	Nama Siswa	Kelas	Nilai	Paraf Guru
6	AhriSa rahmawati	5 A ✓		

Pilihlah salah satu huruf A, B, C atau D dan berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

- Ridho akan mempromosikan pakaian yang akan ia jual melalui iklan elektronik. Dibawah ini yang merupakan iklan media elektronik adalah ...
 - Koran, internet, banner
 - Majalah, brosur dan radio
 - Biliboard, banner, koran
 - Televisi, radio dan internet
- Perhatikan uraian berikut!

(1) Radio	(4) Televisi
(2) Koran	(5) Majalah
(3) Internet	

Alat yang dapat dijadikan sebagai media untuk iklan elektronik ditunjukkan oleh nomor ...

 - 1-3-4
 - 1-2-3
 - 2-3-4
 - 1-2-3
- Perhatikan gambar di bawah ini!



Lani dan ayah sedang bermain komputer bersama. Mereka melihat iklan seperti gambar di samping. Iklan tersebut mempromosikan mengenai ...

- Pentingnya air
 - Tubuh memerlukan air
 - Ciri-ciri air bersih
 - Air membuat sehat manusia
- Iklan memiliki peranan yang sangat penting dalam memasarkan produk. Berikut ini yang tidak termasuk tujuan pembuatan iklan adalah ...
 - Menjual barang
 - Meminta uang
 - Menawarkan jasa
 - Menawarkan barang

5. Dalam pembuatan iklan, ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar tujuan dari iklan tersebut dapat tersampaikan. Di bawah yang perlu diperhatikan dalam membuat iklan, kecuali ...
- Kalimatnya singkat dan jelas
 - Bahasanya mudah dipahami dan menarik
 - Gambar bertentangan dengan tema
 - Tulisan dan gambarnya menarik

6. Perhatikan gambar di samping!

Isi dari paparan iklan di samping ialah ...

- Iklan tersebut mengajak masyarakat untuk rajin berolahraga supaya tubuh sehat dan kuat
- Iklan pada gambar mengajak khalayak untuk rajin minum air putih
- Iklan pada gambar mengajak masyarakat untuk minum susu "Zee"
- Iklan tersebut mengajak khalayak untuk menjaga tubuh agar tetap sehat



7. Dalam pembuatan iklan yang baik, perlu memerhatikan beberapa unsur. Berikut ini yang tidak termasuk unsur-unsur dalam sebuah iklan media elektronik adalah ...
- Perhatian
 - Minat
 - Keinginan
 - Rasa tidak percaya

8. Dalam pembuatan iklan, perlu adanya tindakan yang menarik konsumen agar dapat membeli produk tersebut. Hal tersebut sesuai dengan unsur-unsur iklan yaitu ...
- Tindakan
 - Minat
 - Perhatian
 - Keinginan

9. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- Bahasa yang jarang didengar orang
- Kata-kata yang jelas
- Gambar-gambar yang menarik
- Tulisan yang banyak
- Keunggulan produk

Iklan berfungsi untuk menawarkan suatu produk barang atau jasa. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan iklan ditunjukkan oleh nomor ...

- (1), (2), dan (3)
- (2), (4), dan (5)
- (1), (2), dan (4)
- (2), (3), dan (5)

10. Perhatikan uraian di bawah ini!

- Unsur dan Senyawa
- Unsur dan Campuran Homogen
- Unsur dan Campuran Heterogen
- Zat Tunggal dan Zat Campuran

Berdasarkan komponen penyusunannya, materi dapat dibedakan menjadi 2 jenis. Hal tersebut dapat ditunjukkan oleh nomor ...

- (1)
- (2)
- (3)
- (4)

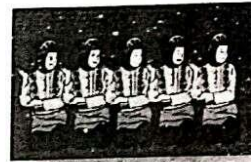
11. Zat Campuran terbagi menjadi dua, yaitu zat yang dapat tercampur secara sempurna dan yang tidak dapat tercampur secara sempurna. Hal tersebut disebut juga dengan ...
- a. Zat homogen dan heterogen c. Unsur dan senyawa
 b. Zat tunggal dan zat campuran d. Semuanya salah
12. Berdasarkan zat penyusunnya, materi dibedakan menjadi dua. Zat murni yang tersusun dari satu materi sejenis adalah pengertian dari ...
- a. Zat tunggal c. Zat campuran
 b. Zat cair d. Larutan
13. Zat tunggal merupakan zat yang terdiri dari satu materi saja. Jika, hasil penggabungan dua atau lebih zat tunggal yang berbeda disebut dengan ...
- a. Gas c. Unsur logam
 b. Materi d. Campuran
14. Zat campuran heterogen merupakan campuran zat yang komponen penyusunnya tidak dapat tercampur secara sempurna. Contoh benda termasuk dalam zat campuran heterogen adalah ...
- a. Campuran air dengan minyak dan kopi
 b. Air, garam dan gula
 c. Campuran air dengan kopi dan sirup
 d. Campuran air dengan sirup dan oralit
15. Dalam menari, Siti dan teman-temannya perlu memerhatikan garis panduan atau pola yang digunakan sebagai lintasan bagi penari ketika bergerak, bergeser, maupun berpindah ketika menari. Hal tersebut dinamakan dengan ...
- a. Gerakan tari c. Pola tarian
 b. Pola lantai d. Tari daerah
16. Sekolah Lani sedang mengadakan pertunjukkan pentas seni. Lani bersama teman-temannya menampilkan tarian yang membentuk garis lurus dari depan ke belakang atau dari belakang ke depan. Pola garis tersebut dinamakan dengan pola lantai ...
- a. Vertikal c. Diagonal
 b. Horizontal d. Lengkung
17. Perhatikan gambar di bawah ini!



Selain Lani dan teman-temannya, kelompok Siti pun menampilkan tarian yang berasal dari Bali yaitu tari Kecak. Pada tari Kecak, penari membentuk sebuah lingkaran. Pola tersebut dinamakan dengan

- ...
- a. Pola lantai vertical c. Pola lantai diagonal
 b. Pola lantai horizontal d. Pola lantai garis melengkung

18. Para penari Saman menggunakan pola lantai yaitu garis lurus berupa horisontal. Berikut ini yang tidak termasuk pola lantai berupa garis lurus adalah pola lantai ...
- a. Vertikal
 - b. Diagonal
 - c. Lingkaran
 - d. Zig zag
19. Pola lantai menjadi hal dasar yang perlu dipelajari bagi para penari. Manfaat adanya pola lantai dalam tarian antara lain adalah ...
- a. Membuat penari menjadi tambah cepat gerakannya
 - b. Menciptakan kekompakan antar penari
 - c. Menjadikan penari saling bersaing
 - d. Membuat suara penari menjadi merdu
20. Perhatikan gambar di samping!
- Tari seperti gambar di samping adalah tari Saman yang berasal dari Aceh. Merupakan salah satu tarian daerah yang mempunyai pola lantai ...
- a. Melingkar
 - b. Melengkung
 - c. Diagonal
 - d. Horizontal



Perhatikan gambar di bawah ini!



5. Iklan di atas merupakan iklan elektronik yang ditayangkan melalui televisi. Kesimpulan dari gambar iklan di atas adalah ...
- Iklan tersebut mengajak masyarakat untuk rajin berolahraga supaya tubuh sehat dan kuat
 - Iklan pada gambar mengajak khalayak untuk rajin minum air putih
 - Iklan pada gambar mengajak masyarakat untuk minum susu "Zee"
 - Iklan tersebut mengajak khalayak untuk menjaga tubuh agar tetap sehat
6. Ibu Siti adalah seorang dokter. Ia ingin membuat iklan bertema kesehatan, maka salah satu kalimat yang tepat digunakan adalah ...
- Nafas lega tanpa asap rokok
 - Dari kecil menabung, masa tua beruntung
 - Dengan membaca kita melihat dunia
 - Hutan adalah paru-paru dunia
7. Perhatikan gambar di samping!
Kalimat yang tepat untuk iklan di samping adalah ...
- Harum, lembut, tidak perih dimata, hanya my baby
 - My baby semakin bersinar
 - Sabun my baby, harganya mahal
 - Adik sudah membeli sabun my baby



8. Perhatikan gambar di bawah ini!



Iklan di atas merupakan iklan yang ditayangkan melalui internet. Iklan tersebut menawarkan produk ...

- Mie instan
 - Bakso
 - Minuman
 - Pasta Gigi
9. Berdasarkan komponen penyusunnya, materi dapat dibedakan menjadi zat tunggal dan zat campuran. Selain berdasarkan komponen penyusunnya, materi juga dapat dikelompokkan berdasarkan wujudnya yaitu ...
- Unsur dan senyawa
 - Padat, cair, dan gas
 - Larutan dan Campuran
 - Logam dan non logam

10. Berdasarkan zat penyusunnya, materi dibedakan menjadi dua. Adapun zat murni yang tersusun dari satu materi sejenis adalah pengertian dari ...
 a. Zat tunggal
 b. Zat cair
 c. Zat Campuran
 d. Larutan
11. Perhatikan uraian di bawah ini!
 (1) Sirup (4) Gula
 (2) Air (5) Kopi
 (3) Garam
 Yang termasuk ke dalam zat tunggal, ditunjukkan oleh nomor ...
 a. 1-2-3
 b. 2-3-4
 c. 1-3-5
 d. 1-4-5
12. Zat tunggal merupakan zat yang terdiri dari satu materi saja. Jika, hasil penggabungan dua atau lebih zat tunggal yang berbeda disebut dengan ...
 a. Gas
 b. Campuran
 c. Unsur Logam
 d. Materi
13. Zat Campuran terbagi menjadi dua, yaitu zat yang dapat tercampur secara sempurna dan yang tidak dapat tercampur secara sempurna. Hal tersebut disebut juga dengan ...
 a. Zat homogen dan heterogen
 b. Zat tunggal dan zat campuran
 c. Unsur dan senyawa
 d. Semuanya salah
14. Sepulang sekolah, Siti dan Edo membeli minuman berupa sirup. Campuran antara air dan sirup termasuk ke dalam campuran ...
 a. Sejenis
 b. Homogen
 c. Senilai
 d. Heterogen
15. Zat campuran heterogen merupakan campuran zat yang komponen penyusunnya tidak dapat tercampur secara sempurna. merupakan zat yang terdiri atas materi sejenis. Contoh benda termasuk dalam zat campuran heterogen adalah
 a. Campuran air dengan minyak dan kopi
 b. Air, garam dan gula
 c. Campuran air dengan kopi dan sirup
 d. Campuran air dengan sirup dan oralit
16. Campuran merupakan suatu materi yang terdiri atas dua zat atau lebih yang masih mempunyai sifat zat asalnya. Berikut ini merupakan contoh yang kurang tepat mengenai campuran ialah ...



c.



d.

17. Perhatikan uraian berikut!
- (1) Memiliki dua jenis zat atau lebih
 - (2) Tidak dapat diuraikan kembali dengan proses biasa
 - (3) Zat penyusun masih memiliki sifat asli
 - (4) Terdiri dari satu jenis zat
- Yang merupakan ciri-ciri dari zat campuran dapat ditunjukkan oleh nomor ...
- a. 1-2-4
 - b. 2-3-4
 - c. 1-3-4
 - d. 1-2-3
18. Zat tunggal merupakan zat yang hanya tersusun satu materi saja. Dibawah ini yang merupakan contoh dari zat tunggal ialah ...
- a. Gula, emas, dan perak
 - b. Sirup, teh, dan kopi
 - c. Oralit, mineral, dan teh
 - d. Besi, mineral, dan kopi
19. Campuran terbagi menjadi dua yaitu homogen dan heterogen. Dibawah ini, contoh campuran yang memiliki persamaan sifat seperti air dan garam dapur ialah ...
- a. Air dan minyak
 - b. Air dan gula
 - c. Air dan tanah
 - d. Air dan kopi
20. Selain terbagi berdasarkan zat penyusunnya, materi juga dapat dibagi berdasarkan wujudnya. Berikut yang bukan merupakan wujud dari materi ialah ...
- a. Gas
 - b. Es
 - c. Cair
 - d. Padat

Perhatikan tabel berikut untuk menjawab soal nomor 21 dan 22!

No.	Sifat Zat Tunggal	Sifat Zat Campuran
1.	Terdiri dari satu jenis materi	Terdiri dari dua jenis materi atau lebih
2.	Terbagi menjadi unsur dan senyawa	Terbagi menjadi campuran homogen dan heterogen
3.	Terdiri dari dua jenis materi atau lebih	Terdiri dari satu jenis materi saja

21. Berdasarkan tabel di atas, pernyataan yang tidak sesuai mengenai zat tunggal dan zat campuran ditunjukkan oleh nomor...
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. Semuanya tidak sesuai
22. Berdasarkan tabel di atas, pernyataan yang sesuai mengenai zat tunggal dan zat campuran, ditunjukkan oleh nomor ...
- a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 3
 - c. 2 dan 3
 - d. 1, 2, dan 3
23. Sepulang sekolah Edo bercerita kepada ibunya bahwa ia di sekolah mempelajari materi. Ibu guru menjelaskan bahwa materi berdasarkan zat penyusunnya dibagi menjadi dua, yaitu ...
- a. Unsur dan senyawa
 - b. Zat tunggal dan zat campuran
 - c. Campuran homogen dan heterogen
 - d. Padat, cair, dan gas

- ✓ 24. Perhatikan pernyataan mengenai campuran berikut!
- Terdiri dari dua atau lebih materi
 - Zat yang tercampur merata secara sempurna
 - Setiap partikelnya tidak dapat dipisahkan
 - Contoh, larutan sirup, oralit, dan lain sebagainya

Ciri-ciri campuran di atas dimiliki oleh ...

- a. Unsur
- b. Senyawa
- c. Campuran heterogen
- d. Campuran homogen

- ✓ 25. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa terdapat air kopi dan endapan yang tersisa. Gambar tersebut merupakan contoh ...

- a. Campuran homogen
- b. Unsur
- c. Senyawa
- d. Campuran heterogen

Posttest Kelas Eksperimen 2 Pertemuan Kedua

INSTRUMEN EVALUASI

Petunjuk mengerjakan:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal
- Kerjakanlah dari soal yang paling mudah
- Kerjakan dengan teliti dan benar

9,5

No.Absen	Nama Siswa	Kelas	Nilai	Paraf Guru
26	Risa khocrunisa	50		


Pilihlah salah satu huruf A, B, C atau D dan berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

- Ridho akan mempromosikan pakaian yang akan ia jual melalui iklan elektronik. Dibawah ini yang merupakan iklan media elektronik adalah ...
 - Koran, internet, banner
 - Majalah, brosur dan radio
 - Billboard, banner, koran
 - Televisi, radio dan internet
- Perhatikan uraian berikut!

(1) Radio	(4) Televisi
(2) Koran	(5) Majalah
(3) Internet	

 Alat yang dapat dijadikan sebagai media untuk iklan elektronik ditunjukkan oleh nomor ...
 - 1-3-4-5
 - 1-2-3-4
 - 2-3-4-5
 - 1-2-3-5
- Perhatikan gambar di samping!

Lani dan ayah sedang bermain komputer bersama. Mereka melihat iklan seperti gambar di samping. Iklan tersebut mempromosikan mengenai ...


 - Pentingnya air bersih
 - Tubuh memerlukan air
 - Ciri-ciri air
 - Air membuat sehat manusia
- Iklan memiliki peranan yang sangat penting dalam memasarkan produk. Berikut ini yang tidak termasuk tujuan pembuatan iklan adalah ...
 - Menjual barang
 - Meminta uang
 - Menawarkan jasa
 - Menawarkan barang
- Dalam pembuatan iklan, ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar tujuan dari iklan tersebut dapat tersampaikan. Di bawah yang perlu diperhatikan dalam membuat iklan, kecuali ...
 - Kalimatnya singkat dan jelas
 - Bahasanya mudah dipahami dan menarik
 - Gambar bertentangan dengan tema
 - Tulisan dan gambarnya menarik

6. Perhatikan gambar di samping!

Isi dari paparan iklan di samping ialah ...

- Iklan tersebut mengajak masyarakat untuk rajin berolahraga supaya tubuh sehat dan kuat
- Iklan pada gambar mengajak khalayak untuk rajin minum air putih
- Iklan pada gambar mengajak masyarakat untuk minum susu "Zee"
- Iklan tersebut mengajak khalayak untuk menjaga tubuh agar tetap sehat



7. Dalam pembuatan iklan yang baik, perlu memerhatikan beberapa unsur. Berikut ini yang tidak termasuk unsur-unsur dalam sebuah iklan media elektronik adalah ...

- Perhatian
- Minat
- Keinginan
- Rasa tidak percaya

8. Dalam pembuatan iklan, perlu adanya tindakan yang menarik konsumen agar dapat membeli produk tersebut. Hal tersebut sesuai dengan unsur-unsur iklan yaitu ...

- Tindakan
- Minat
- Perhatian
- Keinginan

9. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- Bahasa yang jarang didengar orang
- Kata-kata yang jelas
- Gambar-gambar yang menarik
- Tulisan yang banyak
- Keunggulan produk

Iklan berfungsi untuk menawarkan suatu produk barang atau jasa. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan iklan ditunjukkan oleh nomor ...

- (1), (2), dan (3)
- (2), (4), dan (5)
- (1), (2), dan (4)
- (2), (3), dan (5)

10. Perhatikan uraian di bawah ini!


- Unsur dan Senyawa
- Unsur dan Campuran Homogen
- Unsur dan Campuran Heterogen
- Zat Tunggal dan Zat Campuran

Berdasarkan komponen penyusunannya, materi dapat dibedakan menjadi 2 jenis. Hal tersebut dapat ditunjukkan oleh nomor ...

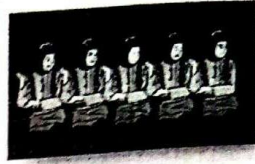
- (1)
- (2)
- (3)
- (4)

11. Zat Campuran terbagi menjadi dua, yaitu zat yang dapat tercampur secara sempurna dan yang tidak dapat tercampur secara sempurna. Hal tersebut disebut juga dengan ...

- Zat homogen dan heterogen
- Zat tunggal dan zat campuran
- Unsur dan senyawa
- Semuanya salah

12. Berdasarkan zat penyusunnya, materi dibedakan menjadi dua. Zat murni yang tersusun dari satu materi sejenis adalah pengertian dari ...
- a. Zat tunggal
 b. Zat cair
 c. Zat campuran
 d. Larutan
13. Zat tunggal merupakan zat yang terdiri dari satu materi saja. Jika, hasil penggabungan dua atau lebih zat tunggal yang berbeda disebut dengan ...
- a. Gas
 b. Materi
 c. Unsur logam
 d. Campuran
14. Zat campuran heterogen merupakan campuran zat yang komponen penyusunnya tidak dapat tercampur secara sempurna. Contoh benda termasuk dalam zat campuran heterogen adalah ...
- a. Campuran air dengan minyak dan kopi
 b. Air, garam dan gula
 c. Campuran air dengan kopi dan sirup
 d. Campuran air dengan sirup dan oralit
15. Dalam menari, Siti dan teman-temannya perlu memerhatikan garis panduan atau pola yang digunakan sebagai lintasan bagi penari ketika bergerak, bergeser, maupun berpindah ketika menari. Hal tersebut dinamakan dengan ...
- a. Gerakan tari
 b. Pola lantai
 c. Pola tarian
 d. Tari daerah
16. Sekoiah Lani sedang mengadakan pertunjukkan pentas seni. Lani bersama teman-temannya menampilkan tarian yang membentuk garis lurus dari depan ke belakang atau dari belakang ke depan. Pola garis tersebut dinamakan dengan pola lantai ...
- a. Vertikal
 b. Horizontal
 c. Diagonal
 d. Lengkung
17. Perhatikan gambar di samping!
 Selain Lani dan teman-temannya, kelompok Siti pun menampilkan tarian yang berasal dari Bali yaitu tari Kecak. Pada tari Kecak, penari membentuk sebuah lingkaran. Pola tersebut dinamakan dengan ...
- a. Pola lantai vertical
 b. Pola lantai horizontal
 c. Pola lantai diagonal
 d. Pola lantai garis melengkung
- 
18. Para penari Saman menggunakan pola lantai yaitu garis lurus berupa horizontal. Berikut ini yang tidak termasuk pola lantai berupa garis lurus adalah pola lantai ...
- a. Vertikal
 b. Diagonal
 c. Lingkaran
 d. Zig zag
19. Pola lantai menjadi hal dasar yang perlu dipelajari bagi para penari. Manfaat adanya pola lantai dalam tarian antara lain adalah ...
- a. Membuat penari menjadi tambah cepat gerakannya
 b. Menciptakan kekompakan antar penari
 c. Menjadikan penari saling bersaing
 d. Membuat suara penari menjadi merdu

20. Perhatikan gambar di samping!
Tari seperti gambar di samping adalah tari Saman yang berasal dari Aceh. Merupakan salah satu tarian daerah yang mempunyai pola lantai ...
- a. Melingkar
 - b. Melengkung
 - c. Diagonal
 - d. Horizontal



Posttest Kelas Eksperimen 2 Pertemuan Ketiga

EVALUASI PEMBELAJARAN

Petunjuk mengerjakan:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal
- Kerjakanlah dari soal yang paling mudah
- Kerjakan dengan teliti dan benar


B = 24 SC

No.Absen	Nama Siswa	Kelas	Nilai	Paraf Guru
16	Maylinda Felidiansyah	5D	100	

Pilihlah salah satu huruf A, B, C atau D dan berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!


Perhatikan gambar di samping untuk menjawab soal nomor 1 dan 2!

- Iklan di samping berisi tentang ...
 - Agar tubuh sehat, kita harus minum susu setiap hari.
 - Cara agar tubuh sehat dan kuat dengan minum susu "zee".
 - Susu sapi membuat tubuh sehat dan kuat
 - Agar tubuh sehat dan kuat, makanlah coklat
- Dari gambar iklan di atas dapat kita simpulkan bahwa ...
 - Iklan tersebut mengajak masyarakat untuk rajin berolahraga supaya tubuh sehat dan kuat.
 - Iklan pada gambar mengajak khalayak untuk rajin minum air putih.
 - Iklan pada gambar mengajak masyarakat untuk minum susu "Zee".
 - Iklan tersebut mengajak khalayak untuk menjaga tubuh agar tetap sehat

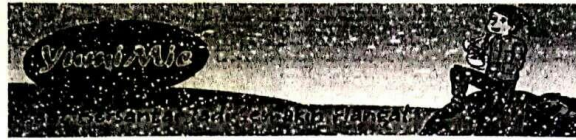


- Perhatikan gambar di samping!
Kalimat sesuai untuk mengiklankan produk di samping adalah ...
 - Harum, lembut, tidak perih dimata, hanya my baby
 - My baby semakin bersinar
 - Sabun my baby, harganya mahal
 - Adik sudah membeli sabun my baby
- Edo ingin berjualan pakaian. Edo disarankan oleh temannya untuk membuat iklan terkait pakaian yang akan ia jual. Dengan begitu, pembuatan iklan memiliki tujuan untuk ...
 - Memaksa orang lain memakai suatu produk atau layanan jasa
 - Meminta kepada orang lain untuk memberikan pendapat terhadap suatu produk atau layanan jasa
 - Menarik perhatian banyak orang terhadap suatu produk atau layanan jasa
 - Mewajibkan banyak orang untuk membeli suatu produk atau layanan jasa

- Perhatikan gambar di samping!
Kalimat sesuai untuk mengiklankan produk di samping adalah ...
 - Harum, lembut, tidak perih dimata, hanya my baby
 - My baby semakin bersinar
 - Sabun my baby, harganya mahal
 - Adik sudah membeli sabun my baby



Perhatikan gambar di bawah ini !



5. Budi membuat iklan seperti gambar di atas untuk menawarkan suatu produk yang akan ia jual. Adapun iklan tersebut menawarkan produk ...
- a. Mie instan
 b. Bakso
 c. Minuman
 d. Pasta Gigi

6. Perhatikan iklan di bawah ini!



- Iklan di atas menawarkan sebuah produk yaitu ...
- a. Rempah-rempah
 b. Indomie goreng Aceh
 c. Minuman
 d. Krupuk

7. Bacalah iklan berikut!

Stop!!!

TV kabel illegal

Pastikan Anda memiliki TV berbayar yang resmi untuk memberikan tayangan kesayangan unggulan keluarga anda

Maksud dari iklan diatas adalah ...

- a. Ajakan berhenti menonton televisi berbayar
 b. Ajakan menonton televisi yang memiliki saluran berbayar yang resmi
 c. Ajakan membayar televisi yang kita tonton setiap hari
 d. Ajakan untuk tidak menonton televisi

8. Perhatikan gambar iklan di bawah ini!



Berdasarkan gambar iklan di atas, informasi yang tidak ada dalam iklan ialah ...

- a. Kegunaan produk
 b. Keunggulan produk
 c. Harga Produk
 d. Sasaran Produk
9. Sepulang sekolah, Siti dan Edo membeli minuman berupa larutan teh. Campuran antara air dan teh termasuk ke dalam campuran ...
- a. Sejenis
 b. Heterogen
 c. Senilai
 d. Heterogen

10. Perhatikan pernyataan mengenai campuran berikut!
- Terdiri dari dua atau lebih materi
 - Zat yang tercampur merata secara sempurna
 - Setiap partikelnya tidak dapat dipisahkan
 - Contoh, larutan sirup, oralit, dan lain sebagainya
- Ciri-ciri campuran di atas dimiliki oleh ...
- a. Unsur
b. Senyawa
c. Campuran heterogen
 d. Campuran homogen
11. Sepulang sekolah Edo bercerita kepada ibunya bahwa ia di sekolah mempelajari materi. Ibu guru menjelaskan bahwa materi berdasarkan zat penyusunnya dibagi menjadi dua, yaitu ...
- a. Unsur dan senyawa
 b. Zat tunggal dan zat campuran
c. Campuran homogen dan heterogen
d. Padat, cair, dan gas

Perhatikan tabel di bawah ini untuk menjawab soal nomor 12 dan 13!

No.	Sifat Zat Tunggal	Sifat Zat Campuran
1.	Terdiri dari satu jenis materi	Terdiri dari dua jenis materi atau lebih
2.	Terbagi menjadi unsur dan senyawa	Terbagi menjadi campuran homogen dan heterogen
3.	Terdiri dari dua jenis materi atau lebih	Terdiri dari satu jenis materi saja

12. Berdasarkan tabel di atas, pernyataan yang tidak sesuai mengenai zat tunggal dan zat campuran ditunjukkan oleh nomor ...
- a. 1
b. 2
c. 3
d. Semuanya tidak sesuai
13. Berdasarkan tabel di atas, pernyataan yang sesuai mengenai zat tunggal dan zat campuran, ditunjukkan oleh nomor ...
- a. 1 dan 2
b. 1 dan 3
c. 2 dan 3
d. 1, 2, dan 3
14. Lani sedang berlibur bersama keluarganya. Lani berlibur ke pantai. Lani mencoba untuk menyampurkan pasir dengan air. Ternyata air dan pasir merupakan campuran heterogen. Hal tersebut dikarenakan ...
- a. Berwarna berbeda
b. Dapat tercampur sempurna
c. Mempunyai volume berbeda
 d. Masih dapat dibedakan

15. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa terdapat air kopi dan endapan yang tersisa. Gambar tersebut merupakan contoh ...

- a. Campuran homogen
b. Unsur

- c. Senyawa
 d. Campuran heterogen

16. Campuran merupakan suatu materi yang terdiri atas dua zat atau lebih yang masih mempunyai sifat zat asalnya. Berikut ini merupakan contoh dari campuran, kecuali ...



b.



c.



d.

17. Andi membuat minuman dari kopi dan susu dalam sebuah gelas, setelah diaduk rata ternyata nampak endapan kopi di bagian bawah gelas. Dengan demikian campuran antara air, kopi dan susu termasuk zat ...

- a. Tunggal homogen
b. Senyawa heterogen

- c. Campuran heterogen
d. Campuran homogen

18. Bayu mengamati sirop melon yang ia buat di dalam sebuah gelas. Sirop melon itu tercampur merata dan sempurna dengan air putih. Hal itu menandakan bahwa campuran antara sirop dan air putih termasuk ...

- a. Senyawa homogen
b. Zat tunggal heterogen

- c. Unsur heterogen
 d. Campuran homogen

19. Campuran homogen ialah campuran yang partikelnya dapat tercampur secara sempurna. Campuran di bawah ini yang tidak termasuk campuran homogen adalah ...

- a. Campuran air dengan garam
 b. Campuran air dengan pasir

- c. Campuran air dengan gula
d. Campuran air dengan susu

20. Dalam menari, Lani dan teman-temannya perlu memerhatikan garis panduan atau pola yang digunakan sebagai lintasan bagi penari ketika bergerak, bergeser, maupun berpindah ketika menari. Adapun hal tersebut dinamakan dengan ...

- a. Gerakan tari
 b. Pola lantai

- c. Pola tarian
d. Tari daerah

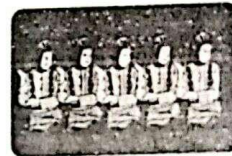
21. Selain Lani, kelompok Siti pun menampilkan tarian yang berasal dari Bali yaitu tari Kecak. Pada tari Kecak, penari membentuk sebuah lingkaran. Pola tersebut dinamakan dengan ...
- a. Pola lantai vertical
 - b. Pola lantai horizontal
 - c. Pola lantai diagonal
 - d. Pola lantai garis melengkung

22. Para penari Saman menggunakan pola lantai yaitu garis lurus berupa horizontal. Berikut ini yang tidak termasuk pola lantai berupa garis lurus adalah pola lantai ...
- a. Vertikal
 - b. Diagonal
 - c. Lingkaran
 - d. Zig zag

23. Perhatikan gambar di samping!
Pernyataan yang sesuai dengan pola gerak pada gambar di samping yaitu ...
- a. Penari membentuk formasi angka delapan
 - b. Penari membentuk formasi melingkar
 - c. Penari membentuk titik tengah dari kiri
 - d. Penari membentuk garis saling bersilangan



24. Perhatikan gambar di samping!
Tari seperti gambar di samping adalah tari Saman yang berasal dari Aceh. Tari Saman merupakan salah satu tarian daerah yang mempunyai pola lantai ...
- a. Melingkar
 - b. Melengkung
 - c. Diagonal
 - d. Horizontal



Lampiran 33

Daftar Hadir Peserta Didik Kelas 5A

No.	Nama Peserta Didik	Keterangan		
		Jumat, 03 Juni 2022	Sabtu, 04 Juni 2022	Senin, 06 Juni 2022
1.	Abdul Hamid	✓	✓	✓
2.	Ahmad Rofian	✓	✓	✓
3.	Aini Rahmadani	✓	✓	✓
4.	Ajeng Eka Putri	✓	✓	✓
5.	Annisa Rahmawatie	✓	✓	✓
6.	Assyifa Nabila Al Idrus	✓	✓	✓
7.	Atmafala Putra Adidaya	✓	i	i
8.	Azillia Salsabila Nadhifa	✓	✓	✓
9.	Azriel Luthfiansyah	✓	✓	✓
10.	Azzura Pacifica Salmon	✓	✓	✓
11.	Bilal Arham Maulana	✓	✓	✓
12.	Cinta Cantika Rizki	✓	✓	✓
13.	Dwi Handoko	✓	✓	✓
14.	Faola Aurelia Ramadhani	✓	✓	✓
15.	Ferdi Maulana	✓	✓	✓
16.	Greysia Khaulatul Jannah	✓	✓	✓
17.	Hamka Baihai Akbar	✓	✓	✓
18.	Kaffa Ilhamul Aziz	✓	✓	✓
19.	Keysia Tiorida Tambunan	✓	✓	✓
20.	Muhammad Al Roziqin	✓	✓	✓
21.	Mummad Zaka Albatar A	✓	✓	✓
22.	Mutia Ainun Mahya	✓	✓	✓
23.	Nadin Zavina Putri	✓	✓	✓
24.	Nayla Alifa Anaya	✓	✓	✓
25.	Raditya Ibnu Hardianto	✓	✓	✓

Daftar Hadir Peserta Didik Kelas 5A

No.	Nama Peserta Didik	Keterangan		
		Jumat, 03 Juni 2022	Selasa, 04 Juni 2022	Kamis, 2 Juni 2022
26.	Rafa Aldiyan Pratama	✓	✓	✓
27.	Rafka Al Nur Fadha	✓	✓	✓
28.	Rey Calista Vannessa M	✓	✓	✓
29.	Rizka Dwi Ramadani	✓	✓	✓
30.	Rizki Bima Putra	✓	✓	✓
31.	Salwa Nazhiifah	✓	✓	✓
32.	Salma Nur Rohmah	✓	✓	✓
33.	Teuku Syuhada Saputra	✓	✓	✓
34.	Vaneza Rayya Kamila	✓	✓	✓
35.	Velistha Vizi Violine	✓	✓	✓

Mengetahui,

Guru Kelas V-A



Davat, S.Pd

NIP. 196404272007011005

Bogor, 20 Juni 2022

Praktikan



Rizka Aditya Damayanti

NPM. 037118009

Mengetahui,

Kepala Sekolah,



SAJILI, S.Pd.I

NIP. 19640407 198412 1001

Lampiran 34

Daftar Hadir Peserta Didik Kelas 5D

No.	Nama Peserta Didik	Keterangan		
		Senin, 30 Mei 2022	Selasa, 31 Mei 2022	Kamis, 2 Juni 2022
1.	Wildan Ramadhan	✓	✓	✓
2.	Afif Khoirul Muttaqin	✓	✓	✓
3.	Alessandro J.B. Balukh	✓	✓	✓
4.	Althafunnisa Nur Afifah	✓	✓	✓
5.	Alvin Aprianto	✓	✓	✓
6.	Amira Aulia Rahmah	✓	✓	✓
7.	Aqillah Hafshah	✓	✓	✓
8.	Azzah Imtitsal	✓	✓	✓
9.	Davis Firmansyah	✓	✓	✓
10.	Eca Atika Sari	✓	✓	✓
11.	Fathiazka Mirza Umara	✓	✓	✓
12.	Gilang Putra Kurniawan	✓	✓	✓
13.	Kenji Dafi Saputra	✓	✓	✓
14.	Mari Almaris	✓	✓	✓
15.	Marsya Jalwa Nur F	✓	i	i
16.	Maylando Ferdinansyah	✓	✓	✓
17.	Meila Shofianda	✓	✓	✓
18.	Mochamad Roni Saputra	✓	✓	✓
19.	Muhammad Ziqni Arabi	✓	✓	✓
20.	Pangestika Ferayanti	✓	✓	✓
21.	Putri Ayu Ananda	✓	✓	✓
22.	Putri Inayatuz Zakiah	✓	✓	✓
23.	Putri Lekat Raniza	✓	✓	✓
24.	Ridwan Maulana	✓	✓	✓
25.	Revina Mutiara Eliza	✓	✓	✓

Daftar Hadir Peserta Didik Kelas 5D

No.	Nama Peserta Didik	Keterangan		
		Senin, 30 Mei 2022	Selasa, 31 Mei 2022	Kamis, 2 Juni 2022
26.	Risa Khoirunnisa	✓	✓	✓
27.	Septyan Aji Sugiarto	✓	✓	✓
28.	Siti Nurul Barkah	✓	✓	✓
29.	Syarefa Shaza Qory Aina	✓	✓	✓
30.	Tiziyen Kadafi	✓	✓	✓
31.	Neysya Kurnia	✓	✓	✓
32.	Cahaya Firjatullah	✓	✓	✓
33.	Salsabila Amalia Prasasti	✓	✓	✓
34.	Ramdhan Akbar Nugraha	✓	✓	✓
35.	Julio Saputra Siregar	✓	✓	✓
36.	Syven N. Munthie	✓	✓	✓

Mengetahui,

Bogor, 20 Juni 2022

Guru Kelas V-D

Praktikan





Wina Rahmawati, S.Pd
NUPTK. 4258763665300043

Rizka Aditya Damayanti
NPM.037118009

Mengetahui,

Kepala Sekolah,




SAJILI, S.Pd.I.

NIP. 19640407 198412 1001

Lampiran 35

**DATA SKOR PEROLEHAN NILAI N-GAIN PENILAIAN HASIL BELAJAR
SUBTEMA BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

Pertemuan Ke-1

No.	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	KKM	Makna	S-Max	N-Gain X 100	N-Gain	Keterangan
1	Wildan Ramadhan	36	82	73	Tuntas	100	72	0,72	Tinggi
2	Afif Khoirul Muttaqin	38	70	73	Belum Tuntas	100	52	0,52	Sedang
3	Alessandro J.B. Balukh	70	92	73	Tuntas	100	73	0,73	Tinggi
4	Althafunnisa Nur Afifah	60	90	73	Tuntas	100	75	0,75	Tinggi
5	Alvin Aprianto	65	90	73	Tuntas	100	71	0,71	Tinggi
6	Amira Aulia Rahmah	70	92	73	Tuntas	100	73	0,73	Tinggi
7	Aqillah Hafshah	36	70	73	Belum Tuntas	100	53	0,53	Sedang
8	Azzah Imtitsal	36	72	73	Belum Tuntas	100	56	0,56	Sedang
9	Davis Firmansyah	70	92	73	Tuntas	100	73	0,73	Tinggi
10	Eca Atika Sari	52	86	73	Tuntas	100	71	0,71	Tinggi
11	Fathiazka Mirza Umara	40	80	73	Tuntas	100	67	0,67	Sedang
12	Gilang Putra Kurniawan	54	88	73	Tuntas	100	74	0,74	Tinggi
13	Kenji Dafi Saputra	48	76	73	Tuntas	100	54	0,54	Sedang
14	Maria Almaris G	68	92	73	Tuntas	100	75	0,75	Tinggi
15	Marsya Jalwa Nur F	64	84	73	Tuntas	100	56	0,56	Sedang
16	Maylando Ferdinansyah	70	94	73	Tuntas	100	80	0,80	Tinggi
17	Meila Shofianda	44	89	73	Tuntas	100	80	0,80	Tinggi
18	Mochamad Roni Saputra	52	96	73	Tuntas	100	92	0,92	Tinggi
19	Muhammad Ziqni Arabi	40	76	73	Tuntas	100	60	0,60	Sedang
20	Pangestika Ferayanti	56	80	73	Tuntas	100	55	0,55	Sedang
21	Putri Ayu Ananda	50	86	73	Tuntas	100	72	0,72	Tinggi
22	Putri Inayatuz Zakiah	60	82	73	Tuntas	100	55	0,55	Sedang
23	Putri Lekat Raniza	60	82	73	Tuntas	100	55	0,55	Sedang
24	Ridwan Maulana	40	72	73	Belum Tuntas	100	53	0,53	Sedang
25	Revina Mutiara Eliza	32	80	73	Tuntas	100	71	0,71	Tinggi
26	Risa Khoerunnisa	72	88	73	Tuntas	100	57	0,57	Sedang
27	Septyan Aji Sugiarto	40	78	73	Tuntas	100	63	0,63	Sedang
28	Siti Nurul Barkah	56	80	73	Tuntas	100	55	0,55	Sedang
29	Syarefa Shaza Qory Aina	56	80	73	Tuntas	100	55	0,55	Sedang
30	Tiziyen Kadafi	64	84	73	Tuntas	100	56	0,56	Sedang
31	Neysha Kurnia	44	84	73	Tuntas	100	71	0,71	Tinggi
32	Cahaya Firjatullah	70	96	73	Tuntas	100	87	0,87	Tinggi
33	Salsabila Amalia Prasasti	44	92	73	Tuntas	100	86	0,86	Tinggi
34	Ramdhan Akbar Nugraha	68	88	73	Tuntas	100	63	0,63	Sedang
35	Julio Saputra Siregar	60	82	73	Tuntas	100	55	0,55	Sedang
36	Syven N. Munthie	44	84	73	Tuntas	100	71	0,71	Tinggi
Jumlah		1929	3029				2385	23,85	
Rata-Rata		53,6	84,1				66	0,663	
Skor Maks		72	96				91,7	0,92	
Skor Min		32	70				51,6	0,52	
Ketuntasan Hasil Belajar = $32 : 36 \times 100 = 89\%$									

**PERHITUNGAN STATISTIK DESKRIPTIF HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

Tabel Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas
Media Video Animasi Pertemuan Ke-1

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	F Kumulatif	F relatif
52 - 58	51,5 - 58,5	46,5	14	14	39%
59 - 65	58,5 - 65,5	56,5	3	17	8%
66 - 72	65,5 - 72,5	66,5	8	25	22%
73 - 79	72,5 - 79,5	76,5	6	31	17%
80 - 86	79,5 - 86,5	86,5	3	34	8%
87 - 93	86,5 - 93,5	96,5	2	36	6%
Jumlah			36	36	100%

Perhitungan :

1. Menentukan Range

$$\begin{aligned} \text{Range (R)} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 92 - 52 \\ &= 40 \end{aligned}$$

2. Menentukan Kelas Interval (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ K &= 1 + 3,3 \log 36 \\ K &= 1 + 5,13 \\ K &= 6,13 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

3. Menentukan Panjang Interval (P)

$$P = \frac{R}{K} = \frac{40}{6} = 6,67 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

4. Menentukan Rata-rata (Mean = \bar{x})

Diketahui:

$$\sum F_i \cdot X_i = 2.385 \quad n = 36$$

$$\bar{X} = \frac{\sum F_i \cdot X_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{2.385}{36} = 66,27$$

5. Menentukan Modus (Mo)

Diketahui:

$$b = 51,5 \qquad P = 7 \qquad b1 = 14 \qquad b2 = 11$$

$$\begin{aligned} mo &= b + P \left(\frac{b1}{b1+b2} \right) \\ &= 51,5 + 7 \left(\frac{14}{14+11} \right) \\ &= 51,5 + 7 (0,56) \\ &= 51,5 + 3,92 \\ &= 55,42 \text{ dibulatkan menjadi } 55 \end{aligned}$$

Keterangan:

Modus : Modus

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

p : panjang kelas

b1 : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sebelumnya

b2 : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sesudahnya

6. Menentukan Median (Me)

Diketahui:

$$b = 65,5 \qquad P = 7 \qquad n = 36 \qquad F = 17 \qquad f = 8$$

$$\begin{aligned} Me &= b + P \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\ Me &= 65,5 + 7 \left(\frac{\frac{1}{2}36 - 17}{8} \right) \\ Me &= 65,5 + 7 (0,125) \\ Me &= 65,5 + 0,875 = 66,37 \text{ dibulatkan menjadi } 66 \end{aligned}$$

Keterangan:

Me : Median

b : batas bawah kelas

p : panjang kelas

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : frekuensi

**DATA SKOR PEROLEHAN NILAI N-GAIN PENILAIAN HASIL BELAJAR
SUBTEMA BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

Pertemuan Ke-2

No.	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	KKM	Makna	S-Max	N-Gain X 100	N-Gain	Keterangan
1	Wildan Ramadhan	45	75	74	Tuntas	100	54,55	0,55	Sedang
2	Afif Khoirul Muttaqin	35	75	74	Tuntas	100	61,54	0,62	Sedang
3	Alessandro J.B. Balukh	55	90	74	Tuntas	100	77,78	0,78	Tinggi
4	Althafunnisa Nur Afifah	60	90	74	Tuntas	100	75	0,75	Tinggi
5	Alvin Aprianto	55	95	74	Tuntas	100	88,89	0,89	Tinggi
6	Amira Aulia Rahmah	55	95	74	Tuntas	100	88,89	0,89	Tinggi
7	Aqillah Hafshah	60	90	74	Tuntas	100	75	0,75	Tinggi
8	Azzah Imtitsal	40	75	74	Tuntas	100	58,33	0,58	Sedang
9	Davis Firmansyah	70	100	74	Tuntas	100	100	1,00	Tinggi
10	Eca Atika Sari	55	85	74	Tuntas	100	66,67	0,67	Sedang
11	Fathiazka Mirza Umara	45	75	74	Tuntas	100	54,55	0,55	Sedang
12	Gilang Putra Kurniawan	45	75	74	Tuntas	100	54,55	0,55	Sedang
13	Kenji Dafi Saputra	35	65	74	Belum Tuntas	100	46,15	0,46	Sedang
14	Maria Almaris G	60	90	74	Tuntas	100	75	0,75	Tinggi
15	Maylando Ferdinansyah	55	95	74	Tuntas	100	88,89	0,89	Tinggi
16	Meila Shofianda	55	75	74	Tuntas	100	44,44	0,44	Sedang
17	Mochamad Roni Saputra	60	85	74	Tuntas	100	62,5	0,63	Sedang
18	Muhammad Ziqni Arabi	40	65	74	Belum Tuntas	100	41,67	0,42	Sedang
19	Pangestika Ferayanti	45	85	74	Tuntas	100	72,73	0,73	Tinggi
20	Putri Ayu Ananda	50	90	74	Tuntas	100	80	0,80	Tinggi
21	Putri Inayatuz Zakiah	55	90	74	Tuntas	100	77,78	0,78	Tinggi
22	Putri Lekat Raniza	50	80	74	Tuntas	100	60	0,60	Sedang
23	Ridwan Maulana	40	65	74	Belum Tuntas	100	41,67	0,42	Sedang
24	Revina Mutiara Eliza	50	95	74	Tuntas	100	90	0,90	Tinggi
25	Risa Khoerunnisa	45	95	74	Tuntas	100	90,91	0,91	Tinggi
26	Septyan Aji Sugiarto	45	75	74	Tuntas	100	54,55	0,55	Sedang
27	Siti Nurul Barkah	65	85	74	Tuntas	100	57,14	0,57	Sedang
28	Syarefa Shaza Qory Aina	55	85	74	Tuntas	100	66,67	0,67	Sedang
29	Tiziyani Kadafi	50	95	74	Tuntas	100	90	0,90	Tinggi
30	Neysya Kurnia	60	90	74	Tuntas	100	75	0,75	Tinggi
31	Cahaya Firjatullah	60	85	74	Tuntas	100	62,5	0,63	Sedang
32	Salsabila Amalia Prasasti	55	85	74	Tuntas	100	66,67	0,67	Sedang
33	Ramdhan Akbar Nugraha	60	85	74	Tuntas	100	62,5	0,63	Sedang
34	Julio Saputra Siregar	45	85	74	Tuntas	100	72,73	0,73	Tinggi
35	Syven N. Munthie	50	90	74	Tuntas	100	80	0,80	Tinggi
Jumlah		1805	2955				2415	24,15	
Rata-Rata		51,6	84,4				69	0,69006	
Skor Maks		70	100				100	1	
Skor Min		35	65				41,7	0,42	
Ketuntasan Hasil Belajar = 32 : 35 X 100 = 91%									

Tabel Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas
Media Video Animasi Pertemuan Ke-2

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	F Kumulatif	F relatif
42 - 51	41,5 - 51,5	46,5	4	4	11%
52 - 61	51,5 - 61,5	56,5	7	11	20%
62 - 71	61,5 - 71,5	66,5	7	18	20%
72 - 81	71,5 - 81,5	76,5	10	28	29%
82 - 91	81,5 - 91,5	86,5	6	34	17%
92 - 101	91,5 - 101,5	96,5	1	35	3%
Jumlah			35	35	100%

Perhitungan :

1. Menentukan Range

$$\begin{aligned} \text{Range (R)} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 100 - 42 \\ &= 58 \end{aligned}$$

2. Menentukan Kelas Interval (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ K &= 1 + 3,3 \log 35 \\ K &= 1 + 5,13 \\ K &= 6,13 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

3. Menentukan Panjang Interval (P)

$$P = \frac{R}{K} = \frac{58}{6} = 9,67 \text{ dibulatkan menjadi } 10$$

4. Menentukan Rata-rata (Mean = \bar{x})

Diketahui:

$$\sum F_i \cdot X_i = 2.415 \quad n = 35$$

$$\bar{X} = \frac{\sum F_i \cdot X_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{2.415}{35} = 69$$

5. Menentukan Modus (Mo)

Diketahui:

$$b = 71,5 \quad P = 10 \quad b_1 = 3 \quad b_2 = 4$$

$$\begin{aligned} mo &= b + P \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 71,5 + 10 \left(\frac{3}{3 + 4} \right) \\ &= 71,5 + 10 (0,4) \\ &= 71,5 + 4 \\ &= 75,5 \text{ dibulatkan menjadi } 75 \end{aligned}$$

Keterangan:

Modus : Modus

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

p : panjang kelas

b₁ : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sebelumnya

b₂ : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sesudahnya

6. Menentukan Median (Me)

Diketahui:

$$b = 61,5 \quad P = 10 \quad n = 35 \quad F = 11 \quad f = 7$$

$$\begin{aligned} Me &= b + P \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\ Me &= 61,5 + 10 \left(\frac{\frac{1}{2}35 - 11}{7} \right) \\ Me &= 61,5 + 10 (0,92) \\ Me &= 61,5 + 9,2 = 70,78 \text{ dibulatkan menjadi } 71 \end{aligned}$$

Keterangan:

Me : Median

b : batas bawah kelas

p : panjang kelas

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : frekuensi

**DATA SKOR PEROLEHAN NILAI N-GAIN PENILAIAN HASIL BELAJAR
SUBTEMA BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN *MODEL
PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

Pertemuan Ke-3

No.	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	KKM	Makna	S-Max	N-Gain X 100	N-Gain	Keterangan
1	Wildan Ramadhan	58	91	74	Tuntas	100	78,571	0,79	Tinggi
2	Afif Khoirul Muttaqin	37	70	74	Belum Tuntas	100	52,381	0,52	Sedang
3	Alessandro J.B. Balukh	62	95	74	Tuntas	100	86,842	0,87	Tinggi
4	Althafunnisa Nur Afifah	70	95	74	Tuntas	100	83,333	0,83	Tinggi
5	Alvin Aprianto	62	100	74	Tuntas	100	100	1,00	Tinggi
6	Amira Aulia Rahmah	62	100	74	Tuntas	100	100	1,00	Tinggi
7	Aqillah Hafshah	62	80	74	Tuntas	100	47,368	0,47	Tinggi
8	Azzah Imtitsal	40	80	74	Tuntas	100	66,667	0,67	Sedang
9	Davis Firmansyah	54	95	74	Tuntas	100	89,130	0,89	Tinggi
10	Eca Atika Sari	52	80	74	Tuntas	100	58,333	0,58	Sedang
11	Fathiazka Mirza Umara	37	80	74	Tuntas	100	68,254	0,68	Sedang
12	Gilang Putra Kurniawan	41	87	74	Tuntas	100	77,966	0,78	Tinggi
13	Kenji Dafi Saputra	41	80	74	Tuntas	100	66,102	0,66	Sedang
14	Maria Almaris G	58	95	74	Tuntas	100	88,095	0,88	Tinggi
15	Maylando Ferdinansyah	70	100	74	Tuntas	100	100	1,00	Tinggi
16	Meila Shofianda	58	80	74	Tuntas	100	52,381	0,52	Sedang
17	Mochamad Roni Saputra	66	100	74	Tuntas	100	100	1,00	Tinggi
18	Muhammad Ziqni Arabi	41	68	74	Belum Tuntas	100	45,763	0,46	Sedang
19	Pangestika Ferayanti	58	87	74	Tuntas	100	69,048	0,69	Sedang
20	Putri Ayu Ananda	62	100	74	Tuntas	100	100	1,00	Tinggi
21	Putri Inayatuz Zakiah	54	80	74	Tuntas	100	56,522	0,57	Sedang
22	Putri Lekat Raniza	54	90	74	Tuntas	100	78,261	0,78	Tinggi
23	Ridwan Maulana	41	78	74	Tuntas	100	62,712	0,63	Sedang
24	Revina Mutiara Eliza	62	91	74	Tuntas	100	76,316	0,76	Tinggi
25	Risa Khoerunnisa	62	95	74	Tuntas	100	86,842	0,87	Tinggi
26	Septyan Aji Sugiarto	50	90	74	Tuntas	100	80	0,80	Tinggi
27	Siti Nurul Barkah	62	95	74	Tuntas	100	86,842	0,87	Tinggi
28	Syarefa Shaza Qory Aina	58	80	74	Tuntas	100	52,381	0,52	Sedang
29	Tiziyan Kadafi	60	95	74	Tuntas	100	87,5	0,88	Tinggi
30	Neysya Kurnia	54	100	74	Tuntas	100	100	1,00	Tinggi
31	Cahaya Firjatullah	62	91	74	Tuntas	100	76,316	0,76	Tinggi
32	Salsabila Amalia Prasasti	62	80	74	Tuntas	100	47,368	0,47	Sedang
33	Ramadhan Akbar Nugraha	70	90	74	Tuntas	100	66,667	0,67	Sedang
34	Julio Saputra Siregar	54	85	74	Tuntas	100	67,391	0,67	Sedang
35	Syven N. Munthie	66	88	74	Tuntas	100	64,706	0,65	Sedang
Jumlah		1962	3091				2620	26,20	
Rata-Rata		56,1	88,3				75	0,7486	
Skor Maks		70	100				100	1,00	
Skor Min		37	68				45,763	0,46	
Ketuntasan Hasil Belajar = 33 : 35 X 100 = 94%									

Tabel Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas
Media Video Animasi Pertemuan Ke-3

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	F Kumulatif	F Relatif
46 - 56	45,5 - 56,5	51	6	6	17%
57 - 65	56,5 - 65,5	61	4	10	11%
66 - 74	65,5 - 74,5	70	6	16	17%
75 - 83	74,5 - 83,5	79	7	23	20%
84- 92	83,5 - 92,5	88	6	29	17%
93 - 102	92,5 - 102,5	97,5	6	35	17%
Jumlah			35	35	100%

Perhitungan :

1. Menentukan Range

$$\begin{aligned} \text{Range (R)} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 100 - 46 \\ &= 54 \end{aligned}$$

2. Menentukan Kelas Interval (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ K &= 1 + 3,3 \log 35 \\ K &= 1 + 5,10 \\ K &= 6,10 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

3. Menentukan Panjang Interval (P)

$$P = \frac{R}{K} = \frac{54}{6} = 9$$

4. Menentukan Rata-rata (Mean = \bar{x})

Diketahui:

$$\sum F_i \cdot X_i = 2.620 \quad n = 35$$

$$\bar{X} = \frac{\sum F_i \cdot X_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{2.620}{35} = 75$$

5. Menentukan Modus (Mo)

Diketahui:

$$b = 74,5 \quad P = 9 \quad b_1 = 1 \quad b_2 = 1$$

$$\begin{aligned} mo &= b + P \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 74,5 + 9 \left(\frac{1}{1 + 1} \right) \\ &= 74,5 + 9 (0,5) \\ &= 74,5 + 4,5 \\ &= 79 \end{aligned}$$

Keterangan:

Modus : Modus

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

p : panjang kelas

b₁ : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sebelumnya

b₂ : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sesudahnya

6. Menentukan Median (Me)

Diketahui:

$$b = 74,5 \quad P = 9 \quad n = 35 \quad F = 16 \quad f = 7$$

$$\begin{aligned} Me &= b + P \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\ Me &= 74,5 + 9 \left(\frac{\frac{1}{2}35 - 16}{7} \right) \\ Me &= 74,5 + 9 (0,21) \\ Me &= 74,5 + 1,92 = 76,42 \text{ dibulatkan menjadi } 76 \end{aligned}$$

Keterangan:

Me : Median

b : batas bawah kelas

p : panjang kelas

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : frekuensi

Lampiran 36

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI PADA KELAS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

Pertemuan Kesatu

No.	Y	Y2
1	52	2704
2	53	2809
3	53	2809
4	54	2916
5	55	3025
6	55	3025
7	55	3025
8	55	3025
9	55	3025
10	55	3025
11	56	3136
12	56	3136
13	56	3136
14	57	3249
15	60	3600
16	63	3969
17	63	3969
18	67	4489
19	71	5041
20	71	5041
21	71	5041
22	71	5041
23	71	5041
24	72	5184
25	72	5184
26	73	5329
27	73	5329
28	73	5329
29	74	5476
30	75	5625
31	75	5625
32	80	6400
33	80	6400
34	86	7396
35	87	7569
36	92	8464
Jumlah	2387	162587

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI PADA KELAS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
Pertemuan Kesatu**

No.	X	Zi	Tabel Z	F(Zi)	Fk	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)	Lo Maksimal
1	52	-1,29	0,383	0,10	1	0,0278	0,071	0,135988
2	53	-1,20	0,3849	0,115	2	0,0556	0,0598559	
3	53	-1,20	0,3849	0,115	3	0,0833	0,0320781	
4	54	-1,11	0,3665	0,134	4	0,1111	0,0227796	
5	55	-1,02	0,3461	0,154	5	0,1389	0,0154191	
6	55	-1,02	0,3461	0,154	6	0,1667	-0,0123587	
7	55	-1,02	0,3461	0,154	7	0,1944	-0,0401364	
8	55	-1,02	0,3461	0,154	8	0,2222	-0,0679142	
9	55	-1,02	0,3461	0,154	9	0,25	-0,095692	
10	55	-1,02	0,3461	0,154	10	0,2778	-0,1234698	
11	56	-0,93	0,3280	0,177	11	0,3056	-0,1288711	
12	56	-0,93	0,3280	0,177	12	0,3333	-0,1566489	
13	56	-0,93	0,3280	0,177	13	0,3611	-0,1844267	
14	57	-0,84	0,2995	0,201	14	0,3889	-0,1878788	
15	60	-0,57	0,2157	0,285	15	0,4167	-0,1315988	
16	63	-0,30	0,1179	0,383	16	0,4444	-0,0614724	
17	63	-0,30	0,1179	0,383	17	0,4722	-0,0892502	
18	67	0,06	0,0239	0,525	18	0,5	0,0249331	
19	71	0,42	0,1628	0,664	19	0,5278	0,1359877	
20	71	0,42	0,1628	0,664	20	0,5556	0,1082099	
21	71	0,42	0,1628	0,664	21	0,5833	0,0804321	
22	71	0,42	0,1628	0,664	22	0,6111	0,0526543	
23	71	0,42	0,1628	0,664	23	0,6389	0,0248766	
24	72	0,51	0,195	0,696	24	0,6667	0,0292938	
25	72	0,51	0,195	0,696	25	0,6944	0,0015161	
26	73	0,60	0,2257	0,727	26	0,7222	0,0044813	
27	73	0,60	0,2257	0,727	27	0,75	-0,0232965	
28	73	0,60	0,2257	0,727	28	0,7778	-0,0510743	
29	74	0,69	0,2459	0,756	29	0,8056	-0,0497326	
30	75	0,78	0,2823	0,783	30	0,8333	-0,0501514	
31	75	0,78	0,2823	0,783	31	0,8611	-0,0779291	
32	80	1,23	0,3907	0,891	32	0,8889	0,0023724	
33	80	1,23	0,3907	0,891	33	0,9167	-0,0254054	
34	86	1,77	0,4616	0,962	34	0,9444	0,0174907	
35	87	1,86	0,4686	0,969	35	0,9722	-0,0034074	
36	92	2,31	0,4896	0,990	36	1	-0,0103357	
Jumlah	2387							
Rata-Rata	66							
Varians (SD)	11,104							
Lhitung	0,1360							
Ltabel	0,1477							

Perhitungan:

1. Standar Deviasi

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

$$S = \left(\sqrt{\frac{(36 \times 162587) - (2387)^2}{36(36-1)}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{\frac{5.853.132 - 5.697.769}{1.260}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{\frac{155.363}{1.260}} \right)^2$$

$$S = (\sqrt{123,304})^2$$

$$= 11,104$$

2. Nilai Transformasi Standar Z

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{sd}$$

$$Z_i = \frac{52 - 66}{11,104} = -1,29$$

3. Nilai Tabel

Untuk menentukan nilai tabel Z (lihat lampiran tabel Z berdasarkan nilai Z_i , dan abaikan nilai negatifnya).

4. Nilai Peluang (Fzi)

Untuk menentukan besar peluang masing-masing nilai Z berdasarkan tabel yaitu dengan cara nilai 0,5 – nilai tabel Z, apabila nilai Z_i negatif (-) dan 0,5 + tabel Z apabila nilai Z_i positif (+)

5. Frekuensi Kumulatif Nyata (Szi)

Untuk Menghitung frekuensi kumulatif nyata dari masing-masing nilai setiap baris, menggunakan rumus:

$$S_{zi} = \frac{F_{kum}}{N}$$

$$S_{zi} = \frac{1}{36} = 0,0278, \text{ dst.}$$

6. Menentukan L_{hitung}

Untuk menentukan $L_{hitung} = [F(Z_i) - S(Z_i)]$ dan dibandingkan dengan L_{tabel} (tabel nilai kritis untuk uji lilifoers).

$$\begin{aligned} L_{hitung} &= [F(Z_i) - S(Z_i)] \\ &= 0,10 - 0,0278 = 0,071 \end{aligned}$$

Lalu tentukan nilai maksimal dari L_{hitung} secara keseluruhan, maka diperoleh yaitu 0,135988

7. Menentukan L_{tabel}

L_{tabel} diperoleh dari perhitungan rumus:

$$L_{tabel} = \frac{0,866}{\sqrt{n}} = \frac{0,866}{36} = 0,147$$

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

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

Kesimpulan : Karena $L_{hitung} (0,135988) < L_{tabel} (0,147)$, maka distribusi normal

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI PADA KELAS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

Pertemuan Kedua

No.	Y	Y2
1	55	3025
2	42	1764
3	42	1764
4	44	1936
5	46	2116
6	55	3025
7	55	3025
8	55	3025
9	57	3249
10	58	3364
11	60	3600
12	62	3844
13	63	3969
14	63	3969
15	63	3969
16	67	4489
17	67	4489
18	67	4489
19	73	5329
20	73	5329
21	75	5625
22	75	5625
23	75	5625
24	75	5625
25	78	6084
26	78	6084
27	80	6400
28	80	6400
29	89	7921
30	89	7921
31	89	7921
32	90	8100
33	90	8100
34	91	8281
35	100	10000
Jumlah	2421	175481

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI PADA KELAS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

Pertemuan Kedua

No.	X	Zi	Tabel Z	F(Zi)	Fk	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)	Lo Maksimal
1	55	-0,92	0,3212	0,17803	1	0,02857	0,149462	0,149462
2	42	-1,77	0,4166	0,0834	2	0,05714	0,026257	
3	42	-1,77	0,4166	0,0834	3	0,08571	-0,002314	
4	44	-1,64	0,4495	0,0505	4	0,11429	-0,063786	
5	46	-1,51	0,4345	0,0655	5	0,14286	-0,077357	
6	55	-0,92	0,3212	0,1788	6	0,17143	0,007371	
7	55	-0,92	0,3212	0,1788	7	0,2	-0,0212	
8	55	-0,92	0,3212	0,1788	8	0,22857	-0,049771	
9	57	-0,79	0,2852	0,2148	9	0,25714	-0,042343	
10	58	-0,73	0,2673	0,2327	10	0,28571	-0,053014	
11	60	-0,60	0,2257	0,2743	11	0,31429	-0,039986	
12	62	-0,47	0,1808	0,3192	12	0,34286	-0,023657	
13	63	-0,40	0,1554	0,3446	13	0,37143	-0,026829	
14	63	-0,40	0,1554	0,3446	14	0,4	-0,0554	
15	63	-0,40	0,1554	0,3446	15	0,42857	-0,083971	
16	67	-0,14	0,0557	0,4443	16	0,45714	-0,012843	
17	67	-0,14	0,0557	0,4443	17	0,48571	-0,041414	
18	67	-0,14	0,0557	0,4443	18	0,51429	-0,069986	
19	73	0,25	0,0987	0,59845	19	0,54286	0,055589	
20	73	0,25	0,0987	0,59845	20	0,57143	0,027018	
21	75	0,38	0,148	0,64787	21	0,6	0,047869	
22	75	0,38	0,148	0,64787	22	0,62857	0,019298	
23	75	0,38	0,148	0,64787	23	0,65714	-0,009274	
24	75	0,38	0,148	0,64787	24	0,68571	-0,037845	
25	78	0,57	0,2157	0,71734	25	0,71429	0,003049	
26	78	0,57	0,2157	0,71734	26	0,74286	-0,025522	
27	80	0,71	0,2611	0,75965	27	0,77143	-0,011775	
28	80	0,71	0,2611	0,75965	28	0,8	-0,040346	
29	89	1,29	0,4015	0,9017	29	0,82857	0,073128	
30	89	1,29	0,4015	0,9017	30	0,85714	0,044557	
31	89	1,29	0,4015	0,9017	31	0,88571	0,015985	
32	90	1,36	0,4131	0,91252	32	0,91429	-0,001769	
33	90	1,36	0,4131	0,91252	33	0,94286	-0,03034	
34	91	1,42	0,4222	0,92242	34	0,97143	-0,049008	
35	100	2,01	0,4778	0,97766	35	1	-0,02234	
Jumlah	2421							
Rata-Rata	69							
Varians (SD)	15,35556							
Lhitung	0,149							
Ltabel	0,150							

Perhitungan:

1. Standar Deviasi

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

$$S = \left(\sqrt{\frac{(35 \times 175.481) - (2421)^2}{35(35-1)}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{\frac{6.141.835 - 5.861.241}{1.190}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{\frac{280.594}{1.190}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{235,793} \right)^2$$

$$= 15,356$$

2. Nilai Transformasi Standar Z

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{sd}$$

$$Z_i = \frac{55 - 69}{15,356} = -0,92$$

3. Nilai Tabel

Untuk menentukan nilai tabel Z (lihat lampiran tabel Z berdasarkan nilai Z_i , dan abaikan nilai negatifnya.

4. Nilai Peluang (Fzi)

Untuk menentukan besar peluang masing-masing nilai Z berdasarkan tabel yaitu dengan cara nilai $0,5 -$ nilai tabel Z, apabila nilai Z_i negatif (-) dan $0,5 +$ tabel Z apabila nilai Z_i positif (+)

5. Frekuensi Kumulatif Nyata (Szi)

Untuk Menghitung frekuensi kumulatif nyata dari masing-masing nilai setiap baris, menggunakan rumus:

$$S_{zi} = \frac{F_{kum}}{N}$$

$$S_{zi} = \frac{1}{35} = 0,0285, \text{ dst.}$$

6. Menentukan L_{hitung}

Untuk menentukan $L_{hitung} = [F(Z_i) - S(Z_i)]$ dan dibandingkan dengan L_{tabel} (tabel nilai kritis untuk uji lilifoers).

$$\begin{aligned} L_{hitung} &= [F(Z_i) - S(Z_i)] \\ &= 0,17 - 0,0285 = 0,149 \end{aligned}$$

Lalu tentukan nilai maksimal dari L_{hitung} secara keseluruhan, maka diperoleh yaitu 0,149

7. Menentukan L_{tabel}

L_{tabel} diperoleh dari perhitungan rumus:

$$L_{tabel} = \frac{0,866}{\sqrt{n}} = \frac{0,866}{35} = 0,150$$

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

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

Kesimpulan : Karena $L_{hitung} (0,149) < L_{tabel} (0,150)$, maka distribusi normal

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI PADA KELAS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

Pertemuan Ketiga

No	Y	Y2
1	46	2116
2	47	2209
3	47	2209
4	52	2704
5	52	2704
6	52	2704
7	57	3249
8	58	3364
9	63	3969
10	65	4225
11	66	4356
12	67	4489
13	67	4489
14	67	4489
15	68	4624
16	69	4761
17	76	5776
18	76	5776
19	78	6084
20	78	6084
21	79	6241
22	80	6400
23	83	6889
24	87	7569
25	87	7569
26	87	7569
27	88	7744
28	88	7744
29	89	7921
30	100	10000
31	100	10000
32	100	10000
33	100	10000
34	100	10000
35	100	10000
Jumlah	2619	206027

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI PADA KELAS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
Pertemuan Ketiga**

No.	X	Z _i	Tabel Z	F(Z _i)	F _k	S(Z _i)	F(Z _i) - S(Z _i)	Lo Maksimal
1	46	-1,68	0,4535	0,0465	1	0,028571	0,017929	0,075386
2	47	-1,62	0,4474	0,0526	2	0,057143	-0,004543	
3	47	-1,62	0,4474	0,0526	3	0,085714	-0,033114	
4	52	-1,33	0,4082	0,0918	4	0,114286	-0,022486	
5	52	-1,33	0,4082	0,0918	5	0,142857	-0,051057	
6	52	-1,33	0,4082	0,0918	6	0,171429	-0,079629	
7	57	-1,04	0,3508	0,1492	7	0,2	-0,050800	
8	58	-0,98	0,3365	0,1635	8	0,228571	-0,065071	
9	63	-0,69	0,2549	0,2451	9	0,257143	-0,012043	
10	65	-0,57	0,2157	0,2843	10	0,285714	-0,001414	
11	66	-0,51	0,1950	0,305	11	0,314286	-0,009286	
12	67	-0,46	0,1772	0,3228	12	0,342857	-0,020057	
13	67	-0,46	0,1772	0,3228	13	0,371429	-0,048629	
14	67	-0,46	0,1772	0,3228	14	0,4	-0,077200	
15	68	-0,40	0,1554	0,3446	15	0,428571	-0,083971	
16	69	-0,34	0,1331	0,3669	16	0,457143	-0,090243	
17	76	0,07	0,0279	0,5279	17	0,485714	0,042186	
18	76	0,07	0,0279	0,5279	18	0,514286	0,013614	
19	78	0,18	0,0714	0,5714	19	0,542857	0,028543	
20	78	0,18	0,0714	0,5714	20	0,571429	-0,000029	
21	79	0,24	0,0948	0,5948	21	0,6	-0,005200	
22	80	0,30	0,1179	0,6179	22	0,628571	-0,010671	
23	83	0,48	0,1844	0,6844	23	0,657143	0,027257	
24	87	0,71	0,2611	0,7611	24	0,685714	0,075386	
25	87	0,71	0,2611	0,7611	25	0,714286	0,046814	
26	87	0,71	0,2611	0,7611	26	0,742857	0,018243	
27	88	0,77	0,2794	0,7794	27	0,771429	0,007971	
28	88	0,77	0,2794	0,7794	28	0,8	-0,020600	
29	89	0,82	0,2939	0,7939	29	0,828571	-0,034671	
30	100	1,46	0,4279	0,9279	30	0,857143	0,070757	
31	100	1,46	0,4279	0,9279	31	0,885714	0,042186	
32	100	1,46	0,4279	0,9279	32	0,914286	0,013614	
33	100	1,46	0,4279	0,9279	33	0,942857	-0,014957	
34	100	1,46	0,4279	0,9279	34	0,971429	-0,043529	
35	100	1,46	0,4279	0,9279	35	1	-0,072100	
Jumlah	2619							
Rata-Rata	75							
Varians (SD)	17,19351							
Lhitung	0,0754							
Ltabel	0,1498							

Perhitungan:

1. Standar Deviasi

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

$$S = \left(\sqrt{\frac{(35 \times 206.027) - (2.619)^2}{35(35-1)}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{\frac{7.210.945 - 6.859.161}{1.190}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{\frac{351.784}{1.190}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{295,617} \right)^2$$

$$= 17,194$$

2. Nilai Transformasi Standar Z

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{sd}$$

$$Z_i = \frac{46 - 75}{17,194} = -1,68$$

3. Nilai Tabel

Untuk menentukan nilai tabel Z (lihat lampiran tabel Z berdasarkan nilai Z_i , dan abaikan nilai negatifnya.

4. Nilai Peluang (Fzi)

Untuk menentukan besar peluang masing-masing nilai Z berdasarkan tabel yaitu dengan cara nilai 0,5 – nilai tabel Z, apabila nilai Z_i negatif (-) dan 0,5 + tabel Z apabila nilai Z_i positif (+)

5. Frekuensi Kumulatif Nyata (Szi)

Untuk Menghitung frekuensi kumulatif nyata dari masing-masing nilai setiap baris, menggunakan rumus:

$$S_{zi} = \frac{F_{kum}}{N}$$

$$S_{zi} = \frac{1}{35} = 0,0285, \text{ dst.}$$

6. Menentukan L_{hitung}

Untuk menentukan $L_{hitung} = [F(Z_i) - S(Z_i)]$ dan dibandingkan dengan L_{tabel} (tabel nilai kritis untuk uji lilifoers).

$$\begin{aligned} L_{hitung} &= [F(Z_i) - S(Z_i)] \\ &= 0,0465 - 0,0285 = 0,0179 \end{aligned}$$

Lalu tentukan nilai maksimal dari L_{hitung} secara keseluruhan, maka diperoleh yaitu 0,0754

7. Menentukan L_{tabel}

L_{tabel} diperoleh dari perhitungan rumus:

$$L_{tabel} = \frac{0,866}{\sqrt{n}} = \frac{0,866}{35} = 0,150$$

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

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

Kesimpulan : Karena $L_{hitung} (0,149) < L_{tabel} (0,150)$, maka distribusi normal

Lampiran 37

**DATA SKOR PEROLEHAN NILAI N-GAIN PENILAIAN HASIL BELAJAR
SUBTEMA BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA GAMBAR**

Pertemuan Ke-1

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	KKM	Makna	S-Max	N-Gain X 100	N-Gain	Keterangan
1	Abdul Hamid	34	62	73	Belum Tuntas	100	42	0,42	Sedang
2	Ahmad Rofian	30	60	73	Belum Tuntas	100	43	0,43	Sedang
3	Aini Rahmadani	62	88	73	Tuntas	100	68	0,68	Sedang
4	Ajeng Eka Putri	70	86	73	Tuntas	100	53	0,53	Sedang
5	Annisa Rahmawatie	70	92	73	Tuntas	100	73	0,73	Tinggi
6	Assyifa Nabila Al Idrus	64	80	73	Tuntas	100	44	0,44	Sedang
7	Atmafala Putra Adidaya	40	64	73	Belum Tuntas	100	40	0,40	Sedang
8	Azillia Salsabila Nadhifa	50	76	73	Tuntas	100	52	0,52	Sedang
9	Azriel Luthfiansyah	48	76	73	Tuntas	100	54	0,54	Sedang
10	Azzura Pacifica Salmon	72	88	73	Tuntas	100	57	0,57	Sedang
11	Bilal Arham Maulana	55	84	73	Tuntas	100	64	0,64	Sedang
12	Cinta Cantika Rizki	60	84	73	Tuntas	100	60	0,6	Sedang
13	Dwi Handoko	60	80	73	Tuntas	100	50	0,5	Sedang
14	Fayola Aurelia Ramadhani	58	84	73	Tuntas	100	62	0,62	Sedang
15	Ferdi Maulana	56	76	73	Tuntas	100	45	0,45	Sedang
16	Greysia Khaulatul Jannah	70	92	73	Tuntas	100	73	0,73	Tinggi
17	Hamka Baihai Akbar	32	68	73	Belum Tuntas	100	53	0,53	Sedang
18	Kaffa Ilhamul Aziz	40	70	73	Belum Tuntas	100	50	0,5	Sedang
19	Keysia Tiorida Tambunan	68	82	73	Tuntas	100	44	0,44	Sedang
20	Muhammad Al Roziqin	56	76	73	Tuntas	100	45	0,45	Sedang
21	Mummad Zaka Albatar A	42	70	73	Belum Tuntas	100	48	0,48	Sedang
22	Mutia Ainun Mahya	50	90	73	Tuntas	100	80	0,8	Tinggi
23	Nadin Zavina Putri	70	90	73	Tuntas	100	67	0,67	Sedang
24	Nayla Alifa Anaya	56	74	73	Tuntas	100	41	0,41	Sedang
25	Raditya Ibnu Hardianto	54	78	73	Tuntas	100	52	0,52	Sedang
26	Rafa Aldiyan Pratama	36	64	73	Belum Tuntas	100	44	0,44	Sedang
27	Rafka Al Nur Fadha	60	76	73	Tuntas	100	40	0,40	Sedang
28	Rey Calista Vannessa M	58	90	73	Tuntas	100	76	0,76	Tinggi
29	Rizka Dwi Ramadani	56	74	73	Tuntas	100	41	0,41	Sedang
30	Rizki Bima Putra	50	80	73	Tuntas	100	60	0,60	Sedang
31	Salwa Nazhiifah	48	82	73	Tuntas	100	65	0,65	Sedang
32	Salma Nur Rohmah	60	86	73	Tuntas	100	65	0,65	Sedang
33	Teuku Syuhada Saputra	46	68	73	Belum Tuntas	100	41	0,41	Sedang
34	Vaneza Rayya Kamila	50	90	73	Tuntas	100	80	0,8	Tinggi
35	Velistha Vizi Violine	46	82	73	Tuntas	100	67	0,67	Sedang
Jumlah		1877	2762				1942	19,42	
Rata-Rata		53,63	78,91				55	0,55	
Skor Maks		72	92				80	0,87	
Skor Min		30	60				40	0,4	
Ketuntasan Hasil Belajar = $27 : 35 \times 100 = 77\%$									

**PERHITUNGAN STATISTIK DESKRIPTIF HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA GAMBAR**

Tabel Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas
Media Gambar Pertemuan Ke-1

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	F Kumulatif	F relatif
40 - 47	39,5 - 47,5	43,5	12	12	34%
48 - 55	47,5 - 55,5	51,5	8	20	23%
56 - 63	55,5 - 63,5	59,5	4	24	11%
64 - 71	63,5 - 71,5	67,5	6	30	17%
72 - 79	71,5 - 79,5	75,5	3	33	9%
80 - 87	79,5 - 87,5	83,5	2	35	6%
Jumlah			35	35	100%

Perhitungan :

1. Menentukan Range

$$\begin{aligned} \text{Range (R)} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 80 - 40 \\ &= 40 \end{aligned}$$

2. Menentukan Kelas Interval (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ K &= 1 + 3,3 \log 35 \\ K &= 1 + 5,10 \\ K &= 6,10 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

3. Menentukan Panjang Interval (P)

$$P = \frac{R}{K} = \frac{40}{6} = 6,67 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

4. Menentukan Rata-rata (Mean = \bar{x})

Diketahui:

$$\sum F_i \cdot X_i = 1.942 \quad n = 35$$

$$\bar{X} = \frac{\sum F_i \cdot X_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1.942}{35} = 55,4 \text{ dibulatkan menjadi } 55$$

5. Menentukan Modus (Mo)

Diketahui:

$$b = 39,5 \quad P = 7 \quad b1 = 12 \quad b2 = 7$$

$$\begin{aligned} mo &= b + P \left(\frac{b1}{b1+b2} \right) \\ &= 39,5 + 7 \left(\frac{12}{12+7} \right) \\ &= 39,5 + 7 (0,6) \\ &= 39,5 + 4,2 \\ &= 43,7 \text{ dibulatkan menjadi } 44 \end{aligned}$$

Keterangan:

Modus : Modus

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

p : panjang kelas

b1 : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sebelumnya

b2 : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sesudahnya

6. Menentukan Median (Me)

Diketahui:

$$b = 47,5 \quad P = 7 \quad n = 35 \quad F = 12 \quad f = 8$$

$$\begin{aligned} Me &= b + P \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\ Me &= 47,5 + 7 \left(\frac{\frac{1}{2}35 - 12}{8} \right) \\ Me &= 47,5 + 7 (0,69) \\ Me &= 47,5 + 4,83 = 52,33 \text{ dibulatkan menjadi } 53 \end{aligned}$$

Keterangan:

Me : Median

b : batas bawah kelas

p : panjang kelas

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : frekuensi

**DATA SKOR PEROLEHAN NILAI N-GAIN PENILAIAN HASIL BELAJAR
SUBTEMA BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA GAMBAR**

Pertemuan Ke-2

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	KKM	Makna	S-Max	N-Gain X 100	N-Gain	Keterangan
1	Abdul Hamid	45	80	74	Tuntas	100	64	0,64	Sedang
2	Ahmad Rofian	50	70	74	Belum Tuntas	100	40	0,4	Sedang
3	Aini Rahmadani	65	95	74	Tuntas	100	86	0,86	Tinggi
4	Ajeng Eka Putri	60	95	74	Tuntas	100	88	0,88	Tinggi
5	Annisa Rahmawatie	65	100	74	Tuntas	100	100,0	1	Tinggi
6	Assyifa Nabila Al Idrus	50	80	74	Tuntas	100	60	0,6	Sedang
7	Azillia Salsabila Nadhifa	65	95	74	Tuntas	100	86	0,86	Tinggi
8	Azriel Luthfiansyah	20	65	74	Belum Tuntas	100	56	0,56	Sedang
9	Azzura Pacifica Salmon	55	80	74	Tuntas	100	56	0,56	Sedang
10	Bilal Arham Maulana	40	80	74	Tuntas	100	66,67	0,67	Sedang
11	Cinta Cantika Rizki	55	85	74	Tuntas	100	66,67	0,67	Sedang
12	Dwi Handoko	45	75	74	Tuntas	100	54,55	0,55	Sedang
13	Fayola Aurelia Ramadhani	60	85	74	Tuntas	100	62,5	0,63	Sedang
14	Ferdi Maulana	60	95	74	Tuntas	100	87,5	0,88	Tinggi
15	Greyssia Khaulatul Jannah	70	95	74	Tuntas	100	83,33	0,83	Tinggi
16	Hamka Baihai Akbar	50	70	74	Belum Tuntas	100	40	0,40	Sedang
17	Kaffa Ilhamul Aziz	45	65	74	Belum Tuntas	100	36,36	0,36	Sedang
18	Keysia Tiorida Tambunan	55	75	74	Tuntas	100	44,44	0,44	Sedang
19	Muhammad Al Roziqin	55	85	74	Tuntas	100	66,67	0,67	Sedang
20	Mummad Zaka Albatara A	50	70	74	Belum Tuntas	100	40	0,4	Sedang
21	Mutia Ainun Mahya	65	90	74	Tuntas	100	71,43	0,71	Tinggi
22	Nadin Zavina Putri	60	95	74	Tuntas	100	87,5	0,88	Tinggi
23	Nayla Alifa Anaya	60	90	74	Tuntas	100	75	0,75	Tinggi
24	Raditya Ibnu Hardianto	50	75	74	Tuntas	100	50	0,50	Sedang
25	Rafa Aldiyan Pratama	35	70	74	Belum Tuntas	100	53,85	0,54	Sedang
26	Rafka Al Nur Fadha	35	60	74	Belum Tuntas	100	38,46	0,38	Sedang
27	Rey Calista Vannessa M	60	80	74	Tuntas	100	50	0,50	Sedang
28	Rizka Dwi Ramadani	60	75	74	Tuntas	100	37,5	0,38	Sedang
29	Rizki Bima Putra	55	85	74	Tuntas	100	66,67	0,67	Sedang
30	Salwa Nazhiifah	65	80	74	Tuntas	100	42,86	0,43	Sedang
31	Salma Nur Rohmah	50	75	74	Tuntas	100	50	0,50	Sedang
32	Teuku Syuhada Saputra	45	75	74	Tuntas	100	54,55	0,55	Sedang
33	Vaneza Rayya Kamila	45	75	74	Tuntas	100	54,55	0,55	Sedang
34	Velistha Vizi Violine	50	80	74	Tuntas	100	60,00	0,60	Sedang
Jumlah		1795	2745				2075	20,8	
Rata-Rata		52,79	80,74				61	0,61	
Skor Maks		70	100				100	1	
Skor Min		20	60				36	0,36	
Ketuntasan Hasil Belajar = 27 : 34 X 100 = 79%									

**PERHITUNGAN STATISTIK DESKRIPTIF HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA GAMBAR**

Tabel Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas
Media Gambar Pertemuan Ke-2

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	F Kumulatif	F relatif
36- 46	35,5 - 46,5	41	8	8	24%
47- 57	46,5 - 57,5	52	9	17	26%
58-68	57,5 - 68,5	63	8	25	24%
69-79	68,5 - 79,5	74	2	27	6%
80-90	79,5 - 90,5	85	6	33	18%
91-101	90,5 - 101,5	96	1	34	3%
Jumlah			34	2054	100%

Perhitungan :

1. Menentukan Range

$$\begin{aligned} \text{Range (R)} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 100 - 36 \\ &= 64 \end{aligned}$$

2. Menentukan Kelas Interval (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ K &= 1 + 3,3 \log 34 \\ K &= 1 + 5,05 \\ K &= 5,05 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

3. Menentukan Panjang Interval (P)

$$P = \frac{R}{K} = \frac{64}{6} = 10,67 \text{ dibulatkan menjadi } 11$$

4. Menentukan Rata-rata (Mean = \bar{x})

Diketahui:

$$\sum F_i \cdot X_i = 2.075 \quad n = 34$$

$$\bar{X} = \frac{\sum F_i \cdot X_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{2.075}{34} = 61,02 \text{ dibulatkan menjadi } 61$$

5. Menentukan Modus (Mo)

Diketahui:

$$b = 46,5 \quad P = 11 \quad b1 = 1 \quad b2 = 1$$

$$\begin{aligned} mo &= b + P \left(\frac{b1}{b1+b2} \right) \\ &= 46,5 + 11 \left(\frac{1}{1+1} \right) \\ &= 46,5 + 11 (0,5) \\ &= 46,5 + 5,5 \\ &= 67 \end{aligned}$$

Keterangan:

Modus : Modus

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

p : panjang kelas

b1 : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sebelumnya

b2 : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sesudahnya

6. Menentukan Median (Me)

Diketahui:

$$b = 46,5 \quad P = 11 \quad n = 34 \quad F = 8 \quad f = 9$$

$$Me = 46,5 + 11 \left(\frac{\frac{1}{2}34 - 8}{9} \right)$$

$$Me = 46,5 + 11 (1)$$

$$Me = 46,5 + 11 = 57,5 \text{ dibulatkan menjadi } 58$$

Keterangan:

Me : Median

b : batas bawah kelas

p : panjang kelas

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : frekuensi

**DATA SKOR PEROLEHAN NILAI N-GAIN PENILAIAN HASIL BELAJAR
SUBTEMA BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA GAMBAR**

Pertemuan Ke-3

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	KKM	Makna	S-Max	N-Gain X 100	N-Gain	Keterangan
1	Abdul Hamid	41	79	74	Tuntas	100	64	0,64	Sedang
2	Ahmad Rofian	48	79	74	Tuntas	100	60	0,60	Sedang
3	Aini Rahmadani	58	87	74	Tuntas	100	69	0,69	Sedang
4	Ajeng Eka Putri	60	100	74	Tuntas	100	100	1	Tinggi
5	Annisa Rahmawatie	58	95	74	Tuntas	100	88	0,88	Tinggi
6	Assyifa Nabila Al Idrus	50	83	74	Tuntas	100	66	0,66	Sedang
7	Azillia Salsabila Nadhifa	58	87	74	Tuntas	100	69	0,69	Sedang
8	Azriel Luthfiansyah	40	67	74	Belum Tuntas	100	45	0,45	Sedang
9	Azzura Pacifica Salmon	60	95	74	Tuntas	100	88	0,88	Tinggi
10	Bilal Arham Maulana	60	78	74	Tuntas	100	45	0,45	Sedang
11	Cinta Cantika Rizki	58	79	74	Tuntas	100	50	0,50	Sedang
12	Dwi Handoko	41	75	74	Tuntas	100	58	0,58	Sedang
13	Fayola Aurelia Ramadhani	60	95	74	Tuntas	100	88	0,88	Tinggi
14	Ferdi Maulana	60	87	74	Tuntas	100	68	0,68	Sedang
15	Greysia Khaulatul Jannah	66	100	74	Tuntas	100	100	1	Tinggi
16	Hamka Baihai Akbar	41	72	74	Belum Tuntas	100	52,54	0,53	Sedang
17	Kaffa Ilhamul Aziz	52	72	74	Belum Tuntas	100	41,667	0,42	Sedang
18	Keysia Tiorida Tambunan	50	87	74	Tuntas	100	74	0,74	Tinggi
19	Muhammad Al Roziqin	48	87	74	Tuntas	100	75	0,75	Tinggi
20	Mummad Zaka Albatar A	52	75	74	Tuntas	100	47,917	0,48	Sedang
21	Mutia Ainun Mahya	50	87	74	Tuntas	100	74	0,74	Tinggi
22	Nadin Zavina Putri	60	83	74	Tuntas	100	57,5	0,58	Sedang
23	Nayla Alifa Anaya	56	79	74	Tuntas	100	52,273	0,52	Sedang
24	Raditya Ibnu Hardianto	60	83	74	Tuntas	100	57,5	0,58	Sedang
25	Rafa Aldiyan Pratama	46	70	74	Belum Tuntas	100	44,444	0,44	Sedang
26	Rafka Al Nur Fadha	41	68	74	Belum Tuntas	100	45,763	0,46	Tinggi
27	Rey Calista Vannessa M	65	100	74	Tuntas	100	100	1,00	Tinggi
28	Rizka Dwi Ramadani	52	83	74	Tuntas	100	64,583	0,65	Sedang
29	Rizki Bima Putra	48	75	74	Tuntas	100	51,923	0,52	Sedang
30	Salwa Nazhiifah	58	91	74	Tuntas	100	78,571	0,79	Tinggi
31	Salma Nur Rohmah	60	87	74	Tuntas	100	67,5	0,68	Sedang
32	Teuku Syuhada Saputra	45	75	74	Tuntas	100	54,545	0,55	Sedang
33	Vaneza Rayya Kamila	56	83	74	Tuntas	100	61,36	0,61	Sedang
34	Velistha Vizi Violine	60	95	74	Tuntas	100	87,50	0,88	Tinggi
Jumlah		1818	2838				2245	22,4	
Rata-Rata		53,47	83,47				66,03	0,66	
Skor Maks		66	100				100	1	
Skor Min		40	67				42	0,42	
Ketuntasan Hasil Belajar = 29 : 34 X 100 = 85%									

**PERHITUNGAN STATISTIK DESKRIPTIF HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA GAMBAR**

Tabel Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas
Media Gambar Pertemuan Ke-3

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	F Kumulatif	F Relatif
42 - 51	41,5 - 51,5	46,5	7	7	21%
52 - 61	51,5 - 61,5	56,5	9	16	26%
62- 71	61,5 - 71,5	66,5	7	23	21%
72 - 81	71,5 - 81,5	76,5	4	27	12%
82 - 91	81,5 - 91,5	86,5	4	31	12%
92 - 101	91,5 - 101,5	96,5	3	34	9%
Jumlah			34	34	100%

Perhitungan :

1. Menentukan Range

$$\begin{aligned} \text{Range (R)} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 100 - 42 \\ &= 58 \end{aligned}$$

2. Menentukan Kelas Interval (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ K &= 1 + 3,3 \log 34 \\ K &= 1 + 5,05 \\ K &= 5,05 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

3. Menentukan Panjang Interval (P)

$$P = \frac{R}{K} = \frac{58}{6} = 9,67 \text{ dibulatkan menjadi } 10$$

4. Menentukan Rata-rata (Mean = \bar{x})

Diketahui:

$$\sum F_i \cdot X_i = 2.245 \quad n = 34$$

$$\bar{X} = \frac{\sum F_i \cdot X_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{2.245}{34} = 66,02 \text{ dibulatkan menjadi } 66$$

5. Menentukan Modus (Mo)

Diketahui:

$$b = 81,5 \quad P = 10 \quad b1 = 0 \quad b2 = 1$$

$$\begin{aligned} mo &= b + P \left(\frac{b1}{b1+b2} \right) \\ &= 81,5 + 10 \left(\frac{0}{0+1} \right) \\ &= 81,5 + 10 (0) \\ &= 81,5 + 0 \\ &= 81,5 \end{aligned}$$

Keterangan:

Modus : Modus

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

p : panjang kelas

b1 : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sebelumnya

b2 : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sesudahnya

6. Menentukan Median (Me)

Diketahui:

$$b = 61,5 \quad P = 10 \quad n = 34 \quad F = 16 \quad f = 7$$

$$Me = 61,5 + 10 \left(\frac{\frac{1}{2}34 - 16}{7} \right)$$

$$Me = 61,5 + 10 (0,14)$$

$$Me = 61,5 + 1,4 = 62,9 \text{ dibulatkan menjadi } 63$$

Keterangan:

Me : Median

b : batas bawah kelas

p : panjang kelas

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : frekuensi

Lampiran 38

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI PADA KELAS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA GAMBAR**

Pertemuan Kesatu

No	Y	Y ²
1	40	1600
2	40	1600
3	41	1681
4	41	1681
5	41	1681
6	42	1764
7	43	1849
8	44	1936
9	44	1936
10	44	1936
11	45	2025
12	45	2025
13	48	2304
14	50	2500
15	50	2500
16	52	2704
17	52	2704
18	53	2809
19	53	2809
20	54	2916
21	57	3249
22	60	3600
23	60	3600
24	62	3844
25	64	4096
26	65	4225
27	65	4225
28	67	4489
29	67	4489
30	68	4624
31	73	5329
32	73	5329
33	76	5776
34	80	6400
35	80	6400
Jumlah	1939	112635

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI PADA KELAS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA GAMBAR
Pertemuan Kesatu**

No.	X	Z _i	Tabel Z	F(Z _i)	F _k	S(Z _i)	F(Z _i) - S(Z _i)	Lo Maksimal
1	40	-1,24	0,3925	0,1075	1	0,02857	0,078929	0,078929
2	40	-1,24	0,3925	0,1075	2	0,05714	0,050357	
3	41	-1,16	0,377	0,123	3	0,08571	0,037286	
4	41	-1,16	0,377	0,123	4	0,11429	0,008714	
5	41	-1,16	0,377	0,123	5	0,14286	-0,019857	
6	42	-1,08	0,3599	0,1401	6	0,17143	-0,031329	
7	43	-1,00	0,3413	0,1587	7	0,2	-0,0413	
8	44	-0,92	0,3212	0,1788	8	0,22857	-0,049771	
9	44	-0,92	0,3212	0,1788	9	0,25714	-0,078343	
10	44	-0,92	0,3212	0,1788	10	0,28571	-0,106914	
11	45	-0,84	0,2995	0,2005	11	0,31429	-0,113786	
12	45	-0,84	0,2995	0,2005	12	0,34286	-0,142357	
13	48	-0,60	0,2257	0,2743	13	0,37143	-0,097129	
14	50	-0,44	0,1700	0,33	14	0,4	-0,07	
15	50	-0,44	0,1700	0,33	15	0,42857	-0,098571	
16	52	-0,27	0,1064	0,3936	16	0,45714	-0,063543	
17	52	-0,27	0,1064	0,3936	17	0,48571	-0,092114	
18	53	-0,19	0,0753	0,4247	18	0,51429	-0,089586	
19	53	-0,19	0,0753	0,4247	19	0,54286	-0,118157	
20	54	-0,11	0,0438	0,4562	20	0,57143	-0,115229	
21	57	0,13	0,0517	0,5517	21	0,6	-0,0483	
22	60	0,37	0,1443	0,6443	22	0,62857	0,015729	
23	60	0,37	0,1443	0,6443	23	0,65714	-0,012843	
24	62	0,53	0,2019	0,7019	24	0,68571	0,016186	
25	64	0,69	0,2549	0,7549	25	0,71429	0,040614	
26	65	0,78	0,2823	0,7823	26	0,74286	0,039443	
27	65	0,78	0,2823	0,7823	27	0,77143	0,010871	
28	67	0,94	0,3264	0,8264	28	0,8	0,0264	
29	67	0,94	0,3264	0,8264	29	0,82857	-0,002171	
30	68	1,02	0,3461	0,8461	30	0,85714	-0,011043	
31	73	1,42	0,4222	0,9222	31	0,88571	0,036486	
32	73	1,42	0,4222	0,9222	32	0,91429	0,007914	
33	76	1,66	0,4515	0,9515	33	0,94286	0,008643	
34	80	1,99	0,4767	0,9767	34	0,97143	0,005271	
35	80	1,99	0,4767	0,9767	35	1	-0,0233	
Jumlah	1939							
Rata-Rata	55							
Varians (S)	12,38405							
Lhitung	0,078929							
Ltabel	0,149761							

Perhitungan:

1. Standar Deviasi

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

$$S = \left(\sqrt{\frac{(35 \times 112.635) - (1.939)^2}{35(35-1)}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{\frac{3.942.225 - 3.759.721}{1.190}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{\frac{182.504}{1.190}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{153,36} \right)^2$$

$$= 12,38405$$

2. Nilai Transformasi Standar Z

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{sd}$$

$$Z_i = \frac{40 - 55}{12,3805} = -1,24$$

3. Nilai Tabel

Untuk menentukan nilai tabel Z (lihat lampiran tabel Z berdasarkan nilai Z_i , dan abaikan nilai negatifnya.

4. Nilai Peluang (Fzi)

Untuk menentukan besar peluang masing-masing nilai Z berdasarkan tabel yaitu dengan cara nilai $0,5 -$ nilai tabel Z, apabila nilai Z_i negatif (-) dan $0,5 +$ tabel Z apabila nilai Z_i positif (+)

5. Frekuensi Kumulatif Nyata (Szi)

Untuk Menghitung frekuensi kumulatif nyata dari masing-masing nilai setiap baris, menggunakan rumus:

$$S_{zi} = \frac{F_{kum}}{N}$$

$$S_{zi} = \frac{1}{35} = 0,0285, \text{ dst.}$$

6. Menentukan L_{hitung}

Untuk menentukan $L_{hitung} = [F(Z_i) - S(Z_i)]$ dan dibandingkan dengan L_{tabel} (tabel nilai kritis untuk uji lilifoers).

$$\begin{aligned} L_{hitung} &= [F(Z_i) - S(Z_i)] \\ &= 0,1075 - 0,0285 = 0,078 \end{aligned}$$

Lalu tentukan nilai maksimal dari L_{hitung} secara keseluruhan, maka diperoleh yaitu 0,078

7. Menentukan L_{tabel}

L_{tabel} diperoleh dari perhitungan rumus:

$$L_{tabel} = \frac{0,866}{\sqrt{n}} = \frac{0,866}{35} = 0,150$$

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

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

Kesimpulan : Karena $L_{hitung} (0,078) < L_{tabel} (0,150)$, maka distribusi normal

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI PADA KELAS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA GAMBAR
Pertemuan Kedua**

No	Y	Y2
1	36	1296
2	38	1444
3	38	1444
4	40	1600
5	40	1600
6	40	1600
7	43	1849
8	44	1936
9	50	2500
10	50	2500
11	50	2500
12	54	2916
13	55	3025
14	55	3025
15	55	3025
16	56	3136
17	56	3136
18	60	3600
19	60	3600
20	63	3969
21	64	4096
22	67	4489
23	67	4489
24	67	4489
25	67	4489
26	71	5041
27	75	5625
28	83	6889
29	86	7396
30	86	7396
31	88	7744
32	88	7744
33	88	7744
34	100	10000
Jumlah	2080	137332

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI PADA KELAS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA GAMBAR
Pertemuan Kedua**

No.	X	Z _i	Tabel Z	F(Z _i)	F _k	S(Z _i)	F(Z _i) - S(Z _i)	Lo Maksimal
1	36	-1,44	0,4251	0,0749	1	0,02941	0,04548824	0,070871
2	38	-1,33	0,4082	0,0918	2	0,05882	0,03297647	
3	38	-1,33	0,4082	0,0918	3	0,08824	0,00356471	
4	40	-1,21	0,3869	0,1131	4	0,11765	-0,0045471	
5	40	-1,21	0,3869	0,1131	5	0,14706	-0,0339588	
6	40	-1,21	0,3869	0,1131	6	0,17647	-0,0633706	
7	43	-1,04	0,3508	0,1492	7	0,20588	-0,0566824	
8	44	-0,98	0,3365	0,1635	8	0,23529	-0,0717941	
9	50	-0,64	0,2389	0,2611	9	0,26471	-0,0036059	
10	50	-0,64	0,2389	0,2611	10	0,29412	-0,0330176	
11	50	-0,64	0,2389	0,2611	11	0,32353	-0,0624294	
12	54	-0,41	0,1591	0,3409	12	0,35294	-0,0120412	
13	55	-0,35	0,1368	0,3632	13	0,38235	-0,0191529	
14	55	-0,35	0,1368	0,3632	14	0,41176	-0,0485647	
15	55	-0,35	0,1368	0,3632	15	0,44118	-0,0779765	
16	56	-0,30	0,1179	0,3821	16	0,47059	-0,0884882	
17	56	-0,30	0,1179	0,3821	17	0,5	-0,1179	
18	60	-0,07	0,0279	0,4721	18	0,52941	-0,0573118	
19	60	-0,07	0,0279	0,4721	19	0,55882	-0,0867235	
20	63	0,10	0,0398	0,5398	20	0,58824	-0,0484353	
21	64	0,16	0,0636	0,5636	21	0,61765	-0,0540471	
22	67	0,33	0,1293	0,6293	22	0,64706	-0,0177588	
23	67	0,33	0,1293	0,6293	23	0,67647	-0,0471706	
24	67	0,33	0,1293	0,6293	24	0,70588	-0,0765824	
25	67	0,33	0,1293	0,6293	25	0,73529	-0,1059941	
26	71	0,56	0,2123	0,7123	26	0,76471	-0,0524059	
27	75	0,79	0,2852	0,7852	27	0,79412	-0,0089176	
28	83	1,25	0,3944	0,8944	28	0,82353	0,07087059	
29	86	1,42	0,4222	0,9222	29	0,85294	0,06925882	
30	86	1,42	0,4222	0,9222	30	0,88235	0,03984706	
31	88	1,53	0,437	0,937	31	0,91176	0,02523529	
32	88	1,53	0,437	0,937	32	0,94118	-0,0041765	
33	88	1,53	0,437	0,937	33	0,97059	-0,0335882	
34	100	2,22	0,4868	0,9868	34	1	-0,0132	
Jumlah	2080							
Rata-Rata	61							
Varians (S)	17,48154							
Lhitung	0,070871							
Ltabel	0,151948							

Perhitungan:

1. Standar Deviasi

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

$$S = \left(\sqrt{\frac{(34 \times 137.332) - (2.080)^2}{34(34-1)}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{\frac{4.669.288 - 4.326.400}{1.112}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{\frac{342.888}{1.112}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{308,353} \right)^2$$

$$= 17,48$$

2. Nilai Transformasi Standar Z

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{sd}$$

$$Z_i = \frac{36 - 61}{17,48} = -1,44$$

3. Nilai Tabel

Untuk menentukan nilai tabel Z (lihat lampiran tabel Z berdasarkan nilai Z_i , dan abaikan nilai negatifnya.

4. Nilai Peluang (Fzi)

Untuk menentukan besar peluang masing-masing nilai Z berdasarkan tabel yaitu dengan cara nilai $0,5 -$ nilai tabel Z, apabila nilai Z_i negatif (-) dan $0,5 +$ tabel Z apabila nilai Z_i positif (+)

5. Frekuensi Kumulatif Nyata (Szi)

Untuk Menghitung frekuensi kumulatif nyata dari masing-masing nilai setiap baris, menggunakan rumus:

$$S_{zi} = \frac{F_{kum}}{N}$$

$$S_{zi} = \frac{1}{34} = 0,0294, \text{ dst.}$$

6. Menentukan L_{hitung}

Untuk menentukan $L_{hitung} = [F(Z_i) - S(Z_i)]$ dan dibandingkan dengan L_{tabel} (tabel nilai kritis untuk uji lilifoers).

$$\begin{aligned} L_{hitung} &= [F(Z_i) - S(Z_i)] \\ &= 0,0749 - 0,0294 = 0,045 \end{aligned}$$

Lalu tentukan nilai maksimal dari L_{hitung} secara keseluruhan, maka diperoleh yaitu 0,0708

7. Menentukan L_{tabel}

L_{tabel} diperoleh dari perhitungan rumus:

$$L_{tabel} = \frac{0,866}{\sqrt{n}} = \frac{0,866}{34} = 0,1519$$

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

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

Kesimpulan : Karena $L_{hitung} (0,0708) < L_{tabel} (0,1519)$, maka distribusi normal

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI PADA KELAS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA GAMBAR
Pertemuan Ketiga**

No	Y	Y2
1	42	1764
2	44	1936
3	45	2025
4	45	2025
5	46	2116
6	48	2304
7	50	2500
8	52	2704
9	52	2704
10	53	2809
11	55	3025
12	58	3364
13	58	3364
14	58	3364
15	60	3600
16	61	3721
17	64	4096
18	65	4225
19	66	4356
20	68	4624
21	68	4624
22	69	4761
23	69	4761
24	74	5476
25	74	5476
26	75	5625
27	79	6241
28	88	7744
29	88	7744
30	88	7744
31	88	7744
32	100	10000
33	100	10000
34	100	10000
Jumlah	2250	158566

**UJI NORMALITAS GALAT DATA SKOR HASIL BELAJAR SUBTEMA
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI PADA KELAS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA GAMBAR
Pertemuan Ketiga**

No.	X	Zi	Tabel Z	F(Zi)	Fk	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)	Lo Maksimal
1	42	-1,41	0,4207	0,0793	1	0,02941	0,0498882	0,074470588
2	44	-1,30	0,4032	0,0968	2	0,05882	0,0379765	
3	45	-1,24	0,3925	0,1075	3	0,08824	0,0192647	
4	45	-1,24	0,3925	0,1075	4	0,11765	-0,0101471	
5	46	-1,18	0,381	0,119	5	0,14706	-0,0280588	
6	48	-1,06	0,3554	0,1446	6	0,17647	-0,0318706	
7	50	-0,95	0,3289	0,1711	7	0,20588	-0,0347824	
8	52	-0,83	0,2967	0,2033	8	0,23529	-0,0319941	
9	52	-0,83	0,2967	0,2033	9	0,26471	-0,0614059	
10	53	-0,77	0,3078	0,1922	10	0,29412	-0,1019176	
11	55	-0,65	0,2422	0,2578	11	0,32353	-0,0657294	
12	58	-0,48	0,1844	0,3156	12	0,35294	-0,0373412	
13	58	-0,48	0,1844	0,3156	13	0,38235	-0,0667529	
14	58	-0,48	0,1844	0,3156	14	0,41176	-0,0961647	
15	60	-0,36	0,1406	0,3594	15	0,44118	-0,0817765	
16	61	-0,30	0,1179	0,3821	16	0,47059	-0,0884882	
17	64	-0,13	0,0517	0,4483	17	0,5	-0,0517	
18	65	-0,07	0,0279	0,4721	18	0,52941	-0,0573118	
19	66	-0,01	0,004	0,496	19	0,55882	-0,0628235	
20	68	0,11	0,0438	0,5438	20	0,58824	-0,0444353	
21	68	0,11	0,0438	0,5438	21	0,61765	-0,0738471	
22	69	0,16	0,0636	0,5636	22	0,64706	-0,0834588	
23	69	0,16	0,0636	0,5636	23	0,67647	-0,1128706	
24	74	0,46	0,1772	0,6772	24	0,70588	-0,0286824	
25	74	0,46	0,1772	0,6772	25	0,73529	-0,0580941	
26	75	0,52	0,1985	0,6985	26	0,76471	-0,0662059	
27	79	0,75	0,2734	0,7734	27	0,79412	-0,0207176	
28	88	1,27	0,398	0,898	28	0,82353	0,0744706	
29	88	1,27	0,398	0,898	29	0,85294	0,0450588	
30	88	1,27	0,398	0,898	30	0,88235	0,0156471	
31	88	1,27	0,398	0,898	31	0,91176	-0,0137647	
32	100	1,98	0,4761	0,9761	32	0,94118	0,0349235	
33	100	1,98	0,4761	0,9761	33	0,97059	0,0055118	
34	100	1,98	0,4761	0,9761	34	1	-0,0239	
Jumlah	2250							
Rata-Rata	66							
Varians (SD)	17,117191							
Lhitung	0,0744706							
Ltabel	0,1519477							

Perhitungan:

1. Standar Deviasi

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

$$S = \left(\sqrt{\frac{(34 \times 158.556) - (2.250)^2}{34(34-1)}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{\frac{5.390.904 - 5.062.500}{1.112}} \right)^2$$

$$S = \left(\sqrt{\frac{327.894}{1.112}} \right)^2$$

$$S = (\sqrt{294,869})^2$$

$$= 17,1171$$

2. Nilai Transformasi Standar Z

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{sd}$$

$$Z_i = \frac{42 - 66}{17,1171} = -1,41$$

3. Nilai Tabel

Untuk menentukan nilai tabel Z (lihat lampiran tabel Z berdasarkan nilai Z_i , dan abaikan nilai negatifnya).

4. Nilai Peluang (Fzi)

Untuk menentukan besar peluang masing-masing nilai Z berdasarkan tabel yaitu dengan cara nilai 0,5 – nilai tabel Z, apabila nilai Z_i negatif (-) dan 0,5 + tabel Z apabila nilai Z_i positif (+)

5. Frekuensi Kumulatif Nyata (Szi)

Untuk Menghitung frekuensi kumulatif nyata dari masing-masing nilai setiap baris, menggunakan rumus:

$$S_{zi} = \frac{F_{kum}}{N}$$

$$S_{zi} = \frac{1}{34} = 0,0294, \text{ dst.}$$

6. Menentukan L_{hitung}

Untuk menentukan $L_{hitung} = [F(Z_i) - S(Z_i)]$ dan dibandingkan dengan L_{tabel} (tabel nilai kritis untuk uji lilifoers).

$$\begin{aligned} L_{hitung} &= [F(Z_i) - S(Z_i)] \\ &= 0,0793 - 0,0294 = 0,049 \end{aligned}$$

Lalu tentukan nilai maksimal dari L_{hitung} secara keseluruhan, maka diperoleh yaitu 0,0745

7. Menentukan L_{tabel}

L_{tabel} diperoleh dari perhitungan rumus:

$$L_{tabel} = \frac{0,866}{\sqrt{n}} = \frac{0,866}{34} = 0,1519$$

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

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

Kesimpulan : Karena $L_{hitung} (0,0745) < L_{tabel} (0,1519)$, maka distribusi normal

Lampiran 39

UJI HOMOGENITAS**Uji homogenitas N-Gain Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Pada Pertemuan Kesatu****A. Data**

1. Kelompok Kelas yang Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi

Tabel skor N-Gain hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi kelompok kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media gambar

52	55	56	71	72	75
53	55	57	71	73	80
53	55	60	71	73	80
54	55	63	71	73	86
55	56	63	71	74	87
55	56	67	72	75	92

2. Kelompok Kelas yang Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Gambar

40	42	45	52	57	65	73
40	43	45	52	60	65	73
41	44	48	53	60	67	76
41	44	50	53	62	67	80
41	44	50	54	64	68	80

B. Variansi

Variansi kelompok kelas dengan model *problem based learning* media video animasi adalah 123,304.

Variansi kelompok kelas dengan model *problem based learning* media gambar adalah 153,365.

1. Variansi kelompok kelas dengan model *problem based learning* media video animasi

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

Keterangan:

Si^2 : Varians

N : Jumlah Peserta Didik

$\sum Y$: Jumlah nilai N-Gain Peserta Didik

$\sum Y^2$: Jumlah Kuadrat Nilai N-Gain Peserta Didik

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{36 \times 162.587 - (2.387)^2}{36(36-1)}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{5.853.132 - 5.697.769}{1.260}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{155.363}{1.260}} \right)^2$$

$$Si^2 = (\sqrt{123,303})^2 = 123,303$$

2. Variansi kelompok kelas dengan model *problem based learning* media gambar

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

Keterangan:

Si^2 : Varians

N : Jumlah Peserta Didik

ΣY : Jumlah nilai N-Gain Peserta Didik
 ΣY^2 : Jumlah Kuadrat Nilai N-Gain Peserta Didik

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{35 \times 112.635 - (1.939)^2}{35(35-1)}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{3.942.225 - 3.759.721}{1.190}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{182.504}{1.190}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{153,365} \right)^2 = 153,365$$

C. Hipotesis Statistik

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Tabel Uji Homogenitas N-Gain Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada Pertemuan Kesatu

Kelompok Kelas	Db	1//Db	Si ²	Log Si ²	db Log Si ²	db. Si ²
PBL dengan Media Video Animasi	36	0,03	123,30	2,09	75,28	4438,9
PBL dengan Media Gambar	35	0,03	153,365	2,19	76,50	5367,8
Jumlah	71				151,78	9806,7

D. Variansi Gabungan

$$S^2 = \frac{\Sigma dk. s_1^2}{\Sigma dk}$$

Keterangan:

S² : Varians gabungan

dk : Derajat keabsahan
 S_i^2 : Varians

$$S^2 = \frac{9.806,7}{71} = 138,123$$

$$\text{Log } S^2 = \log 138,123 = 2,14$$

E. Nilai B

$$B = (\sum dk) \log s^2$$

Keterangan:

B : Barlett

dk : Derajat Keabsahan

S^2 : Varians gabungan

$$B = (\sum dk) \log s^2$$

$$B = 71 \times 2,14$$

$$B = 71 \times 2,14 = 151,94$$

F. HARGA X^2 (CHI KUADRAT)

$$X^2 = (\ln 10) \{B - \sum (dk \cdot \log s^2)\}$$

Keterangan:

X^2 : Chi Kuadran

B : Barlett

dk : Derajat Keabsahan

s^2 : Varians Gabungan

$$X^2 = (\ln 10) (151,94 - 151,78)$$

$$X^2 = (2,3) (0,16)$$

$$X^2 = 0,368$$

Untuk taraf kesalah sebesar $\alpha = 5\%$ dengan db = 1, maka nilai $X^2_{\text{tabel}} = 3,841$

Kriteria pengujian : H_0 diterima apabila $X^2_{\text{hitung}} \geq X^2_{\text{tabel}}$

H_a diterima apabila $X^2_{\text{hitung}} \leq X^2_{\text{tabel}}$

Kesimpulan : Karena $X^2_{\text{hitung}} (0,368) \leq X^2_{\text{tabel}} (3,841)$, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi varians berasal dari kelompok yang homogen.

Uji homogenitas N-Gain Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Pada Pertemuan Kedua

A. Data

1. Kelompok Kelas yang Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi

Tabel skor N-Gain hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi kelompok kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media gambar

55	55	60	67	75	78	89
42	55	62	67	75	80	90
42	55	63	67	75	80	90
44	57	63	73	75	89	91
46	58	63	73	78	89	100

2. Kelompok Kelas yang Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Gambar

36	43	55	60	67	86
38	44	55	63	71	88
38	50	55	64	75	88
40	50	56	67	83	88
40	50	56	67	86	100
40	54	60	67		

B. Variansi

Variansi kelompok kelas dengan model *problem based learning* media video animasi adalah 235,793.

Variansi kelompok kelas dengan model *problem based learning* media gambar adalah 305,604.

1. Variansi kelompok kelas dengan model *problem based learning* media video animasi

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

Keterangan:

Si^2 : Varians

N : Jumlah Peserta Didik

$\sum Y$: Jumlah nilai N-Gain Peserta Didik

$\sum Y^2$: Jumlah Kuadrat Nilai N-Gain Peserta Didik

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{35 \times 175.481 - (2.421)^2}{35(35-1)}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{6.141.835 - 5.861.241}{1.190}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{280.594}{1.190}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{235,793} \right)^2 = 235,793$$

2. Variansi kelompok kelas dengan model *problem based learning* media gambar

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

Keterangan:

Si^2 : Varians

N : Jumlah Peserta Didik

$\sum Y$: Jumlah nilai N-Gain Peserta Didik

$\sum Y^2$: Jumlah Kuadrat Nilai N-Gain Peserta Didik

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{34 \times 137.332 - (2.080)^2}{34(34-1)}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{4.669.228 - 4.326.400}{1.122}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{342.828}{1.122}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{305,604} \right)^2 = 305,604$$

C. Hipotesis Statistik

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Tabel Uji Homogenitas N-Gain Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada Pertemuan Kedua

Kelompok Kelas	Db	1//Db	Si ²	Log Si ²	db Log Si ²	db. Si ²
PBL dengan Media Video Animasi	35	0,03	235,79	2,37	83,04	8252,8
PBL dengan Media Gambar	34	0,03	305,60	2,49	84,50	10391
Jumlah	69				167,53	18643

D. Variansi Gabungan

$$S^2 = \frac{\sum dk. Si^2}{\sum dk}$$

Keterangan:

S² : Varians gabungan

dk : Derajat keabsahan

Si² : Varians

$$Si^2 = \frac{18.643}{69} = 270,19$$

$$\text{Log } S_i^2 = \log 270,19 = 2,43$$

E. Nilai B

$$B = (\sum dk) \log s^2$$

Keterangan:

B : Barlett

dk : Derajat Keabsahan

S^2 : Varians gabungan

$$B = (\sum dk) \log s^2$$

$$B = 69 \times 2,43$$

$$B = 69 \times 2,43 = 167,78$$

F. HARGA X^2 (CHI KUADRAT)

$$X^2 = (\ln 10) \{B - \sum (dk \cdot \log s_i^2)\}$$

Keterangan:

X^2 : Chi Kuadran

B : Barlett

dk : Derajat Keabsahan

s^2 : Varians Gabungan

$$X^2 = (\ln 10) (167,78 - 167,53)$$

$$X^2 = (2,3) (0,25)$$

$$X^2 = 0,575$$

Untuk taraf kesalah sebesar $\alpha = 5\%$ dengan db = 1, maka nilai $X^2_{\text{tabel}} = 3,841$

Kriteria pengujian : H_0 diterima apabila $X^2_{\text{hitung}} \geq X^2_{\text{tabel}}$

H_a diterima apabila $X^2_{\text{hitung}} \leq X^2_{\text{tabel}}$

Kesimpulan : Karena $X^2_{\text{hitung}} (0,575) \leq X^2_{\text{tabel}} (3,481)$, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi varians berasal dari kelompok yang homogen.

Uji homogenitas N-Gain Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi Pada Pertemuan Ketiga

A. Data

1. Kelompok Kelas yang Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi

Tabel skor N-Gain hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi kelompok kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media gambar

46	52	66	69	79	87	100
47	57	67	76	80	88	100
47	58	67	76	83	88	100
52	63	67	78	87	89	100
52	65	68	78	87	100	100

2. Kelompok Kelas yang Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Gambar

42	50	58	66	74	88
44	52	58	68	75	88
45	52	60	68	79	100
45	53	61	69	88	100
46	55	64	69	88	100
48	58	65	74		

B. Variansi

Variansi kelompok kelas dengan model *problem based learning* media video animasi adalah 295,617.

Variansi kelompok kelas dengan model *problem based learning* media gambar adalah 292,998.

1. Variansi kelompok kelas dengan model *problem based learning* media video animasi

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

Keterangan:

Si^2 : Varians

N : Jumlah Peserta Didik

$\sum Y$: Jumlah nilai N-Gain Peserta Didik

$\sum Y^2$: Jumlah Kuadrat Nilai N-Gain Peserta Didik

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{35 \times 206.027 - (2.619)^2}{35(35-1)}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{7.210.945 - 6.859.161}{1.190}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{351.784}{1.190}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{295,617} \right)^2 = 295,617$$

2. Variansi kelompok kelas dengan model *problem based learning* media gambar

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

Keterangan:

Si^2 : Varians

N : Jumlah Peserta Didik

$\sum Y$: Jumlah nilai N-Gain Peserta Didik

$\sum Y^2$: Jumlah Kuadrat Nilai N-Gain Peserta Didik

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{34 \times 158.566 - (2.250)^2}{34(34-1)}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{5.391.244 - 5.062.500}{1.122}} \right)^2$$

$$Si^2 = \left(\sqrt{\frac{328.744}{1.122}} \right)^2$$

$$Si^2 = (\sqrt{292,988})^2 = 292,988$$

C. Hipotesis Statistik

$$H_0 = \mu_1 = \mu_0$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_0$$

Tabel Uji Homogenitas N-Gain Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada Pertemuan Ketiga

Kelompok Kelas	Db	1//Db	Si ²	Log Si ²	db Log Si ²	db. Si ²
PBL dengan Media Video Animasi	35	0,03	295,617	2,47	86,48	10347
PBL dengan Media Gambar	34	0,03	292,998	2,47	83,87	9961,9
Jumlah	69				170,35	20309

D. Variansi Gabungan

$$S^2 = \frac{\sum dk. Si^2}{\sum dk}$$

Keterangan:

S² : Varians gabungan

dk : Derajat keabsahan

Si² : Varians

$$Si^2 = \frac{20309}{69} = 294,337$$

$$\text{Log } S_i^2 = \log 294,337 = 2,47$$

E. Nilai B

$$B = (\sum dk) \log s^2$$

Keterangan:

B : Barlett

dk : Derajat Keabsahan

S² : Varians gabungan

$$B = (\sum dk) \log s^2$$

$$B = 69 \times 2,47$$

$$B = 69 \times 2,47 = 170,43$$

F. HARGA X² (CHI KUADRAT)

$$X^2 = (\ln 10) \{B - \sum (dk \cdot \log s_i^2)\}$$

Keterangan:

X² : Chi Kuadran

B : Barlett

dk : Derajat Keabsahan

s² : Varians Gabungan

$$X^2 = (\ln 10) (170,43 - 170,35)$$

$$X^2 = (2,3) (0,08)$$

$$X^2 = 0,184$$

Untuk taraf kesalah sebesar $\alpha = 5\%$ dengan db = 1, maka nilai $X^2_{\text{tabel}} = 3,841$

Kriteria pengujian : H₀ diterima apabila $X^2_{\text{hitung}} \geq X^2_{\text{tabel}}$

H_a diterima apabila $X^2_{\text{hitung}} \leq X^2_{\text{tabel}}$

Kesimpulan : Karena $X^2_{\text{hitung}} (0,184) \leq X^2_{\text{tabel}} (3,481)$, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi varians berasal dari kelompok yang homogen.

Lampiran 40

UJI HIPOTESIS NOL PEMBELAJARAN KESATU

Rumus hipotesis : $H_0 = \mu_1 = \mu_1$

$H_a = \mu_2 \neq \mu_2$

Rumus Signifikansi :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \cdot \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

t : t hitung

X1 : nilai rata-rata N-Gain kelompok 1

X2 : nilai rata-rata N-Gain kelompok 2

S : standar deviasi gabungan

N1 : jumlah subjek kelompok 1

N2 : jumlah subjek kelompok 2

Uji Hipotesis Kelompok Kelas Model *Problem Based Learning*

Menggunakan Media Video Animasi dengan Kelompok Kelas *Problem*

***Based Learning* Menggunakan Media Gambar**

Perhitungan

1. Standar Deviasi Gabungan (S)

$$t = \sqrt{\frac{(n^1-1) S_1^2 + (n^2-1) S_2^2}{n^1 + n^2 - 2}}$$

$$t = \sqrt{\frac{(36-1) (11,041)^2 + (35-1) (12,384)^2}{36 + 35 - 2}}$$

$$t = \sqrt{\frac{4.266,62 + 5.214,35}{69}}$$

$$t = \sqrt{137,40} = 11,721$$

2. Menentukan Taraf Nyata dan Nilai t_{tabel}

Taraf nyata sebesar 5% atau 0,05 maka pada pengujian dua arah yaitu $\alpha = 0,05/2 = 0,025$. Nilai derajat keabsahan (dk) = $(n_1 + n_2 - 2)$ = $(36 + 35 - 2) = 69$. Sehingga diperoleh nilai t pada tabel distribusi normal sebesar 1,99495.

3. Menentukan Nilai t_{hitung}

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S. \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{66 - 55}{11,721 \sqrt{\frac{1}{36} + \frac{1}{35}}}$$

$$t = \frac{11}{11,721 \sqrt{0,056}}$$

$$t = \frac{11}{(11,721)(0,24)}$$

$$t = \frac{11}{2,782} = 3,954$$

4. Menentukan Kriteria Pengujian

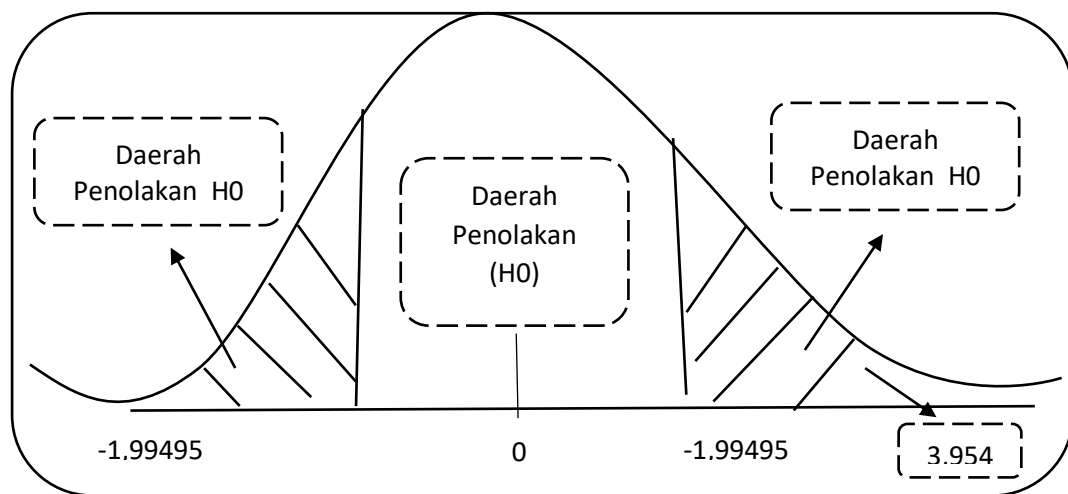
Kriteria Pengujian:

H_0 diterima apabila t_{hitung} ada pada interval -1,99495 sampai 1,99495

H_0 ditolak apabila $-1,99495 > t_{\text{hitung}} > 1,99495$

Kesimpulan : $t_{\text{hitung}} (3,954) > t_{\text{tabel}} (1,99495)$

Harga t_{hitung} signifikan, H_0 ditolak dan H_a diterima.



UJI HIPOTESIS NOL PEMBELAJARAN KEDUA

Rumus hipotesis : $H_0 = \mu_1 = \mu_2$

$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$

Rumus Signifikansi :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \cdot \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

t : t hitung

X1 : nilai rata-rata N-Gain kelompok 1

X2 : nilai rata-rata N-Gain kelompok 2

S : standar deviasi gabungan

N1 : jumlah subjek kelompok 1

N2 : jumlah subjek kelompok 2

Uji Hipotesis Kelompok Kelas Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media Video Animasi dengan Kelompok Kelas *Problem Based Learning* Menggunakan Media Gambar

Perhitungan:

1. Standar Deviasi Gabungan (S)

$$t = \sqrt{\frac{(n^1-1) S_1^2 + (n^2-1) S_2^2}{n^1 + n^2 - 2}}$$

$$t = \sqrt{\frac{(35-1) (15,357)^2 + (34-1) (17,481)^2}{35 + 34 - 2}}$$

$$t = \sqrt{\frac{8.018,48 + 10.084,32}{67}}$$

$$t = \sqrt{270,19} = 16,437$$

2. Menentukan Taraf Nyata dan Nilai t_{tabel}

Taraf nyata sebesar 5% atau 0,05 maka pada pengujian dua arah yaitu $\alpha = 0,05/2 = 0,025$. Nilai derajat keabsahan (dk) = $(n_1 + n_2 - 2) = (35 + 34 - 2) = 67$. Sehingga diperoleh nilai t pada tabel distribusi normal sebesar 1,99601.

3. Menentukan Nilai t_{hitung}

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \cdot \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{69 - 61}{16,437 \sqrt{\frac{1}{35} + \frac{1}{34}}}$$

$$t = \frac{8}{16,437 \sqrt{0,057}}$$

$$t = \frac{8}{(16,437) (0,24)}$$

$$t = \frac{8}{3,924} = 2,039$$

4. Menentukan Kriteria Pengujian

Kriteria Pengujian:

H_0 diterima apabila t_{hitung} ada pada interval -1,99601 sampai 1,99601

H_0 ditolak apabila $-1.99601 > t_{hitung} > 1.99601$

Kesimpulan : $t_{hitung} (2,039) > t_{tabel} (1,99601)$

Karena harga t_{hitung} signifikan, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

UJI HIPOTESIS NOL PEMBELAJARAN KETIGA

Rumus hipotesis : $H_0 = \mu_1 = \mu_2$

$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$

Rumus Signifikansi :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \cdot \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

t : t hitung

X1 : nilai rata-rata N-Gain kelompok 1

X2 : nilai rata-rata N-Gain kelompok 2

S : standar deviasi gabungan

N1 : jumlah subjek kelompok 1

N2 : jumlah subjek kelompok 2

Uji Hipotesis Kelompok Kelas Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media Video Animasi dengan Kelompok Kelas *Problem Based Learning* Menggunakan Media Gambar

Perhitungan:

1. Standar Deviasi Gabungan (S)

$$t = \sqrt{\frac{(n_1-1) S_1^2 + (n_2-1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$t = \sqrt{\frac{(35-1)(17,193)^2 + (34-1)(17,117)^2}{35 + 34 - 2}}$$

$$t = \sqrt{\frac{10.909,77 + 9.668,726}{67}}$$

$$t = \sqrt{307,14} = 17,525$$

2. Menentukan Taraf Nyata dan Nilai t_{tabel}

Taraf nyata sebesar 5% atau 0,05 maka pada pengujian dua arah yaitu $\alpha = 0,05/2 = 0,025$. Nilai derajat keabsahan (dk) = $(n_1 + n_2 - 2)$ = $(35 + 34 - 2) = 67$. Sehingga diperoleh nilai t pada tabel distribusi normal sebesar 1,99601.

3. Menentukan Nilai t_{hitung}

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \cdot \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{75 - 66}{17,525 \sqrt{\frac{1}{35} + \frac{1}{34}}}$$

$$t = \frac{9}{17,525 \sqrt{0,057}}$$

$$t = \frac{9}{(17,525)(0,24)}$$

$$t = \frac{9}{4,206} = 2,140$$

4. Menentukan Kriteria Pengujian

Kriteria Pengujian:

H_0 diterima apabila t_{hitung} ada pada interval -1,99601 sampai 1,99601

H_0 ditolak apabila $-1,99601 > t_{\text{hitung}} > 1,99601$

Kesimpulan : $t_{\text{hitung}} (2,140) > t_{\text{tabel}} (1,99601)$

Karena harga t_{hitung} signifikan, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Lampiran 41

**DOKUMENTASI PENELITIAN DI KELAS EKSPERIMEN 1
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN
MEDIA GAMBAR**



**DOKUMENTASI PENELITIAN DI KELAS EKSPERIMEN 1
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN
MEDIA VIDEO ANIMASI**



Lampiran 43

TABEL NILAI KRITIS L UNTUK TARAF UJI LILIEFORS

Ukuran Sampel n	Taraf Nyata α				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,296	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	0,226	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	0,186	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	1,031 \sqrt{n}	0,886 \sqrt{n}	0,805 \sqrt{n}	0,768 \sqrt{n}	0,736 \sqrt{n}

Lampiran 44

TABEL NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t
(df=1-40)

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0.50	0.20	0.10	0.05	0.02	0.01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
Df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446

(df=41-80)

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0.50	0.20	0.10	0.05	0.02	0.01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
Df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869

Lampiran 45

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Rizka Aditya Damayanti, lahir di KarangAnyar 30 September 1999, agama Islam, anak pertama dari pasangan Bapak Daryanto dan Ibu Suparmi. Tempat tinggal di Kp. Pabuaran Rt 01/07, Desa Cicadas, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor.

Pendidikan yang ditempuh di Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02 tahun 2005- 2011, Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Gunung Putri tahun 2011-2014, Sekolah Menengah Atas An-Nur'aliyyah tahun 2014- 2017. Kemudian pada tahun 2018 melanjutkan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pakuan Bogor.