

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL
PEMBELAJARAN *TALKING STICK* BERBANTU
MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP ANTUSIASME
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SD AL KHOTIMAH SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

DAHLIYATUS SA'ADAH

NIM : 2103096116

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dahliyatus Sa'adah
NIM : 2103096116
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK* BERBANTU MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD AL KHOTIMAH SEMARANG

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 17 Maret 2025

Pembuat pernyataan,



Dahliyatus Sa'adah

NIM: 2103096116

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387
<http://itik.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK* BERBANTU MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD AL KHOTIMAH SEMARANG

Penulis : Dahliyat Sa'adah
NIM : 2103096116
Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah di ujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 21 April 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji,

Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.

NIP. 198908222019031014

Penguji Utama I,

Kristi Liani Purwanti, S.Si. M.Pd.

NIP. 198107182009122002



Sekretaris Sidang/Penguji,

Zuanifa Adriyani, M.Pd.

NIP. 198611222023212024

Penguji Utama II,

Titik Rahmawati, M.Ag.

NIP. 197101222005012001

Pembimbing,

Mohammad Rofiq, M.Pd.

NIP. 199101152019031013

NOTA DINAS

Semarang, 11 Maret 2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UTN Walisongo

di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

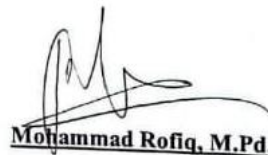
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantu Media *Baamboozle* Terhadap Antusiasme Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Al Khotimah Semarang**
Nama : Dahliyatus Sa'adah
NIM : 2103096116
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diujikan dalam Sidang *Munaqasyah*.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Mohammad Rofiq, M.Pd.

NIP: 199101152019031013

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK* BERBANTU MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD AL KHOTIMAH SEMARANG**

Penulis : Dahliyatus Sa'adah

NIM : 2103096116

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya antusiasme belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terhadap antusiasme belajar siswa. Penelitian ini merupakan Pre-eksperimen tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu 28 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi, angket, dan observasi. Teknik analisis data yaitu uji Normalitas, uji *Paired Sample T-Test* dan uji *N-Gain*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 44,60 dan *posttest* sebesar 65,03. Pada hasil uji t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai *sig. 2 (tailed)* yaitu $0,001 < 0.05$ yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *Talking Stick* berbantu media *Baamboozle* terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Al Khotimah Semarang.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Talking Stick, Media Baamboozle, Antusiasme Belajar Siswa, Pendidikan Pancasila.*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 058/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	Ṭ
ب	B	ظ	Ẓ
ت	C	ع	‘
ث	Ṣ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	Ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Ṣ	ي	Y
ض	Ḍ		

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantu Media *Baamboozle* Terhadap Antusiasme Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Al Khotimah Semarang”** ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam juga tak lupa senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Skripsi ini merupakan bagian dari perjalanan akademik dalam meraih gelar sarjana strata satu pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai bentuk bimbingan, saran, motivasi, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Bapak Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd. yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing, Bapak Mohammad Rofiq, M.Pd. yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk senantiasa memberikan bimbingan dan arahnya,

sehingga penyusun skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

4. Wali Dosen Ibu Titik Rahmawati, M.Ag. yang telah membimbing, memberi nasehat, dan memotivasi serta mengarahkan selama menempuh pendidikan di UIN Walisongo Semarang.
5. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah membekali banyak pengetahuan kepada peneliti dalam menempuh studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
6. Kepala SD Al Khotimah Semarang, Bapak Khoirul Huda, S.Pd.I. yang telah berkenan memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Bapak Ibu Guru di SD Al Khotimah Semarang khususnya guru kelas IV ibu Meilani Choirun Nisa, S.Pd. dan siswa kelas IV SD Al Khotimah Semarang yang telah membantu dalam mencapai keberhasilan penelitian.
8. Kedua orang tua tercintaku, Ibu Utari dan Bapak Karyono (Alm), serta kakakku, terima kasih atas segala dukungan material maupun spiritual. Terima kasih atas segala cinta kasih, kesabaran, kepercayaan dan doa yang tiada hentinya. Teruslah membersamai.
9. Segenap keluarga besarku, terima kasih atas segala perhatian, dukungan dan bantuan yang diberikan.
10. Teruntuk sahabat tersayang dan teman terdekatku, terima kasih telah menjadi pendengar, penasehat dan pemotivasi. Mari terus melanjutkan perjalanan ini.
11. Segenap keluarga besar mahasiswa PGMI angkatan 2021, khususnya keluarga PGMI-C, yang telah menjadi teman belajar dan berdiskusi dari semester awal hingga semester akhir.
12. Teruntuk diri sendiri, terima kasih telah mau dan mampu menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih atas

segala usaha, semangat, dan keberanian. Mari tumbuh lebih indah lagi.

13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan skripsi ini.

Semarang, 15 Maret 2025
Peneliti,



Dahliyatus Sa'adah
NIM: 2103096116

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
BAB II: MODEL PEMBELAJARAN <i>TALKING STICK</i>, MEDIA <i>BAMBOOZLE</i>, ANTUSIASME BELAJAR SISWA, DAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA	13
A. Deskripsi Teori.....	13
1. Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> Berbantu Media <i>Baamboozle</i>	13
2. Antusiasme Belajar Siswa	43
3. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	54

B. Kajian Pustaka Relevan.....	61
C. Rumusan Hipotesis	68
BAB III: METODE PENELITIAN.....	69
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	69
B. Tempat dan Waktu Penelitian	71
C. Populasi dan Sampel Penelitian	71
D. Variabel dan Indikator Penelitian	71
E. Teknik Pengumpulan Data	75
F. Teknik Analisis Data	79
BAB IV: DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	87
A. Deskripsi Data	87
B. Analisis Data	91
C. Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	98
D. Keterbatasan Penelitian.....	103
BAB V: PENUTUP	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran	106
C. Kata Penutup	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	121
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	172

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Capaian Pembelajaran, 60.
Tabel 3.1	<i>One Group Pretest-Posttest Design</i> , 70.
Tabel 3.2	Penilaian Butir Soal Angket Antusiasme Belajar Siswa, 77.
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Angket Antusiasme Belajar Siswa, 77.
Tabel 3.4	Kriteria <i>N-Gain</i> Ternormalisasi, 85.
Tabel 3.5	Kriteria Keefektifan <i>N-Gain</i> , 86.
Tabel 4.1	Daftar Nilai Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Antusiasme Belajar Siswa Kelas IV, 88.
Tabel 4.2	Rincian Data Hasil Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> , 89.
Tabel 4.3	Hasil Uji Normalitas Data Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> , 93.
Tabel 4.4	Hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i> , 95.
Tabel 4.5	Hasil Uji <i>N-Gain</i> , 96.
Tabel 4.6	Interpretasi <i>N-Gain</i> Skor, 98.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Tampilan Beranda Media *Baamboozle*, 32.
- Gambar 2.2 Tampilan *Games Baamboozle* dengan Berbagai Topik Pembelajaran, 33.
- Gambar 2.3 Tampilan Membuat Soal pada *Baamboozle*, 34.
- Gambar 2.4 Tampilan Identitas Soal pada *Baamboozle*, 35.
- Gambar 2.5 Tampilan Pembuatan Soal pada *Baamboozle*, 36.
- Gambar 2.6 Tampilan Jumlah Tim Bermain pada *Baamboozle*, 37.
- Gambar 2.7 Tampilan *Baamboozle* Siap Dimainkan, 38.
- Gambar 2.8 Tampilan Kotak Pertanyaan pada *Baamboozle*, 38.
- Gambar 4.1 Diagram Nilai Rata-rata Angket *Pretest* dan *Posttest* Antusiasme Belajar Siswa, 91.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Hasil Uji Validitas Pernyataan Angket Antusiasme Belajar Siswa, 119.
- Lampiran 2 Hasil Uji Reliabilitas Pernyataan Angket Antusiasme Belajar Siswa, 120.
- Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen, 121.
- Lampiran 4 Modul Ajar, 122.
- Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Antusiasme Belajar Siswa, 142.
- Lampiran 6 Angket *Pretest* dan *Posttest* Antusiasme Belajar Siswa, 144.
- Lampiran 7 Hasil Angket *Pretest*, 148.
- Lampiran 8 Hasil Angket *Posttest*, 154.
- Lampiran 9 Rekapitulasi Data Angket *Pretest*, 160.
- Lampiran 10 Rekapitulasi Data Angket *Posttest*, 162.
- Lampiran 11 Daftar Nilai Angket *Pretest* dan *Posttest*, 164.
- Lampiran 12 Hasil Uji *Normalitas* Data Angket *Pretest* dan *Posttest*, 165.
- Lampiran 13 Hasil Uji *Paired Sample T-Test*, 166.
- Lampiran 14 Surat Izin Penunjukkan Pembimbing, 167.
- Lampiran 15 Surat Izin Penelitian, 168.

Lampiran 16 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian, 169.

Lampiran 17 Dokumentasi, 170.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memegang peran signifikan pada pembangunan karakter dan nilai dalam diri siswa. Tujuan dari pendidikan pancasila adalah untuk menumbuhkan kesadaran siswa pada kewajibannya sebagai warga negara.¹ Melalui Pendidikan Pancasila, diharapkan dapat menghasilkan warga yang mahir dan terpuji. Untuk mencapai tujuan ini, dibutuhkan antusiasme belajar siswa yang tinggi agar dapat mendorong pemahaman mereka pada materi Pendidikan Pancasila.

Antusiasme belajar siswa menjadi salah satu indikator penting untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Menurut Sriningsih, antusiasme belajar siswa merupakan semangat, daya tarik, atau gairah dalam diri siswa pada proses pembelajaran.² Siswa yang memiliki antusiasme

¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Profil Pelajar Pancasila*, 2022.

² Hastan Sriningsih, “Pengaruh Pelaksanaan Pendekatan Pembelajaran Keterampilan Proses Terhadap Antusiasme Belajar Murid inpres 12/79 Lonrae Kecamatan Taneteriattang Timur Kabupaten Bone”, *Tesis* (Makassar: Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, 2019), hlm. 4.

belajar cenderung memiliki ketertarikan terhadap materi yang dipelajari, dimana siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran.³ Beberapa indikator dapat digunakan untuk mengidentifikasi siswa yang sangat antusias dalam belajar, seperti: 1) Respon aktif dan tanggap siswa, 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru, 3) Kemauan untuk mengajukan pertanyaan, berpendapat, dan mengerjakan soal, 4) Konsentrasi penuh siswa selama proses pembelajaran, 5) Kesadaran siswa dalam mengerjakan soal dengan giat, 6) Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar.⁴ Sebagaimana dalam Al-Quran Surah Al Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ آنشُرُوا فَآنشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan

³ Lisa'yiha Rodhiyah, I Nyoman Sudana Degeng, Eka Pramono Adi, "Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier", *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2021), hlm. 81.

⁴ Arin Eka Pratiwi, *Skripsi "Analisis Pembelajaran E-Learning Terhadap Antusiasme Belajar Peserta Didik Kelas III Di SDN Waylaga"*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2021), hlm. 36.

untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan".⁵

Al-Qur'an surah Al Mujadalah ayat 11 menekankan bahwa ilmu pengetahuan adalah salah satu faktor yang dapat meningkatkan derajat seseorang. Oleh karena itu, siswa harus memiliki antusiasme yang tinggi untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan demikian, ayat ini dapat menjadi dasar bagi siswa untuk memiliki antusiasme belajar yang tinggi dan meningkatkan kemampuan diri.

Pada kenyataannya, masalah rendahnya antusiasme belajar siswa telah menjadi perhatian di berbagai sekolah dasar di Indonesia, termasuk di SD Al Khotimah Semarang. Kegiatan belajar mengajar di kelas IV SD Al Khotimah Semarang menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila sering menggunakan media video dari *YouTube* dipadukan dengan metode ceramah yang diterapkan secara berulang dalam setiap pembelajaran. Meskipun relevan

⁵ Kementrian Agama RI, Al-Qur'an dan Tafsir jilid x, (Jakarta: Percetakan Ikrar Mandiri Abadi, 2010), hlm. 25.

dengan materi dan berbasis teknologi, penggunaan media berpadu metode yang digunakan secara berulang tanpa adanya inovasi membuat konsentrasi dan partisipasi aktif siswa menjadi menurun. Kondisi yang tercermin dalam pembelajaran tersebut meliputi siswa yang terlihat bosan, sering menguap, mengantuk, melamun, sering izin ke kamar mandi, berjalan-jalan di kelas, asyik berbicara sendiri, mengobrol dengan temannya, tidak menyimak penjelasan guru, tidak merespon ketika guru bertanya, dan enggan mengerjakan tugas atau latihan soal.

Permasalahan tersebut relevan dengan studi terdahulu yang dilakukan oleh Kamarudin, dkk., di kelas IV di SD Negeri 4 Sangia Wambulu, menunjukkan bahwa sebesar 80% siswa dengan tingkat motivasi belajar PKn rendah yang disebabkan karena pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif dan kurang responsif dalam pembelajaran.⁶ Selanjutnya, dalam penelitian Fitriana, dkk., di kelas IV SDN 03 Koto Balingka Pasaman Barat, menunjukkan rendahnya aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila disebabkan oleh

⁶ Kamarudin, Irwan, dan Fita Daud, “Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Pkn”, *Jurnal Basicedu*, (Vol. 5, No. 4, tahun 2021), hlm. 1852.

kurangnya guru untuk melibatkan siswa dan kurangnya kreativitas guru dalam penggunaan media serta metode yang mendukung proses pembelajaran, sehingga siswa mudah bosan dan kurang bergairah dalam pembelajaran.⁷

Untuk menyelesaikan masalah minimnya antusiasme siswa dalam belajar tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran untuk menumbuhkan antusiasme belajar siswa. Menurut Hasanah, terdapat lima komponen dalam pembelajaran, meliputi: 1) tujuan pembelajaran, 2) sumber belajar, 3) model, 4) media, dan 5) evaluasi pembelajaran.⁸ Model pembelajaran dan media adalah dua dari lima komponen yang berkontribusi secara signifikan pada pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan.

Berdasar pada UU No. 20 tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional, guru harus memiliki kemampuan untuk mendorong pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dinamis, kreatif, inspiratif, menantang, dan mampu

⁷ Dewi Fitriana, dkk., “Peningkatan Aktivitas Belajar Menggunakan Model *Talking Stick* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri 03 Koto Balingka Pasaman Barat”, *Indonesian Research Journal on Education*, (Vol. 4, No. 3, tahun 2024), hlm. 440.

⁸ Aswatun Hasanah dan Faiq Ilham Rosyadi, “Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dalam Menumbuhkan Antusiasme Belajar”, *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2019), hlm. 89-103.

menciptakan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik, minat, serta bakat siswa.⁹ Dengan demikian, diperlukan inovasi pada pengaplikasian model dan media ajar demi terciptanya aktivitas pembelajaran yang berhasil dan menarik, sehingga mampu menumbuhkan antusiasme belajar siswa.

Model pembelajaran *talking stick* menjadi salah satu opsi yang dapat diaplikasikan. *Talking stick* ialah model pembelajaran yang mampu mewujudkan tempat belajar yang dinamis dan menyenangkan.¹⁰ Berdasarkan studi terdahulu yang dilakukan oleh Dewi Fitriana, dkk., pengaplikasian model pembelajaran *talking stick* dalam Pendidikan Pancasila menunjukkan terjadinya peningkatan aktivitas belajar siswa, sehingga mendorong pemahaman siswa terhadap materi.¹¹ Selanjutnya, penelitian oleh Kamarudin, dkk., menunjukkan bahwa model

⁹ Undang-Undang No. 20 tahun 2003, Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

¹⁰ Inas Rafida, Sugeng Eko Putro Widoyoko, Titi Anjarini, “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Metode *Talking Stick* pada Siswa Kelas III SDN Karanggedang”, *Jurnal Kualita Pendidikan*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2021), hlm. 179.

¹¹ Dewi Fitriana, dkk., “Peningkatan Aktivitas Belajar Menggunakan Model *Talking Stick* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri 03 Koto Balingka Pasaman Barat”, *Indonesian Research Journal on Education*, (Vol. 4, No. 3, tahun 2024), hlm. 439-445.

pembelajaran *talking stick* mampu mengoptimalkan motivasi siswa dalam belajar.¹² Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *talking stick* berpotensi dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga berdampak besar dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa. Baamboozle adalah pilihan media yang tersedia yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. *Baamboozle* menyediakan platform interaktif berbasis *web* yang menggabungkan unsur *games* dengan pendidikan.¹³ *Baamboozle* memuat permainan dengan berbagai topik dan memungkinkan guru untuk membuat permainan edukatif yang menarik.¹⁴ Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Iskandar, dkk., pengaplikasian media *baamboozle* mampu mendorong antusias belajar siswa dalam lembaga

¹² Kamarudin, Irwan, dan Fita Daud, “Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Pkn”, *Jurnal Basicedu*, (Vol. 5, No. 4, tahun 2021), hlm. 1847-1854.

¹³ Deandra Khoiro M, Ami Samsiah, dan Haryono, “Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN Pamarayan”, *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2023), hlm. 510.

¹⁴ Sopa Siti Marwah & Zulfa Nurul Ain, “Studi literatur: *Baamboozle* sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif”, *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, (Vol. 01, No. 02, tahun 2022), hlm. 70.

pendidikan dasar.¹⁵ Sejalan dengan penelitian Khoiro, dkk., bahwa penerapan media *baamboozle* dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.¹⁶

Pada penelitian ini, peneliti akan memadukan model dengan media pembelajaran, yaitu model pembelajaran *talking stick* berpadu media *baamboozle*. Dengan memadukan kedua komponen tersebut, diharapkan mampu mewujudkan proses belajar menjadi sangat interaktif, menggembirakan, serta dapat membangkitkan antusiasme siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tanpa meninggalkan pemanfaatan teknologi didalamnya.

Penelitian ini sangat relevan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka, yang mengarahkan kebebasan bagi setiap pendidik dalam menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif. Penelitian ini dapat menjadi solusi terkait rendahnya aktivitas dan motivasi termasuk didalamnya antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan

¹⁵ Iskandar, dkk., “Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (Vol. 4, No. 6, tahun 2022).

¹⁶ Deandra Khoiro M., Ami Samsiah, dan Haryono, “Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN Pamarayan”, *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2023), hlm. 519.

Pancasila di berbagai sekolah dasar. Penelitian ini juga penting dalam mengisi kesenjangan literatur tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *talking stick* berpadu media *baamboozle*, khususnya di SD Al Khotimah Semarang. Dengan demikian, studi ini diprediksi akan berkontribusi yang signifikan terhadap pengembangan model dan media ajar secara efektif dan menggairahkan emosi positif, sehingga mampu menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar dan mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Menurut pendeskripsian latar belakang di atas, peneliti tertarik menggarap studi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantu Media *Baamboozle* Terhadap Antusiasme Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Al Khotimah Semarang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka rumusan masalah pada studi ini ialah **“Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantu Media *Baamboozle* Terhadap Antusiasme**

Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Al Khotimah Semarang?”.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Al Khotimah Semarang.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari studi ini diharapkan mampu menjadi masukan dan sarana pengembangan serta bermanfaat dalam menambah pengetahuan terkait model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* sehingga mampu dijadikan alternatif untuk memaksimalkan antusiasme belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle*, diharapkan mampu mewujudkan lingkungan belajar yang dinamis dan menggairahkan sehingga mampu meningkatkan antusiasme belajar dan membantu siswa dalam menguasai materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2) Bagi Guru

Sebagai alat evaluasi bagi pendidik dalam membangun tempat belajar yang dinamis dan menyenangkan serta dapat berguna dalam mengoptimalkan antusiasme siswa pada proses belajar melalui pengaplikasian model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle*.

3) Bagi Sekolah

Hasil dari studi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baik bagi sekolah dalam penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* pada pembelajaran

Pendidikan Pancasila serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran di SD Al Khotimah Semarang.

4) Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pemahaman, pandangan, dan profesionalisme bagi peneliti sebagai calon pendidik dalam menggunakan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle*.

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK*, MEDIA *BAMBOOZLE*, ANTUSIASME BELAJAR SISWA, DAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantu Media *Baamboozle*

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah acuan terstruktur yang dimanfaatkan pendidik untuk mengelola aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran dapat didefinisikan menjadi rencana terstruktur yang meliputi langkah pembelajaran, materi, dan kegiatan lainnya dalam proses pembelajaran.¹ Model pembelajaran bertujuan untuk memandu guru dalam praktik pengajarannya dan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.²

¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 133.

² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam KTSP*, (Jakarta: Bumi Aksara 2011), hlm. 51.

Pembelajaran bersumber dari kata "ajar" dengan permulaan "pe" dan diakhiri "an," serta didefinisikan sebagai prosedur, aktivitas, metode pengajaran, atau pengajaran sedemikian rupa sehingga siswa ingin belajar.³ Pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, yakni proses hubungan timbal balik antara siswa, pendidik, dan bahan ajar dalam lingkup pendidikan. Pembelajaran ialah suatu proses yang menunjang belajar siswa.

Berdasarkan definisi di atas, model pembelajaran ialah acuan berisi langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan pendidik dari awal hingga akhir pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran didasarkan pada beberapa pertimbangan, meliputi tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, karakteristik siswa, dan pertimbangan lainnya yang bersifat non-teknis.

b. Model Pembelajaran *Talking Stick*

1) Pengertian Model Pembelajaran *Talking Stick*

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Edisi Kedua, (Jakarta: Prenadamedia, 2019), hlm. 21.

Model pembelajaran *talking stick* pertama kali dikenalkan oleh masyarakat asli Amerika sebagai alat untuk memulai pembicaraan atau menyampaikan gagasan dalam pertemuan antar suku (forum). Tongkat sebagai alat untuk berbicara atau berpendapat akan digilir secara bergantian dari anggota satu ke anggota lainnya.⁴ Semua anggota forum berpeluang untuk berbicara atau berpendapat.

Model pembelajaran kooperatif melibatkan pembelajaran berkelompok, termasuk diantaranya model pembelajaran *talking stick*. Sa'adah mendefinisikan *talking stick* sebagai model pembelajaran dengan memanfaatkan tongkat menjadi alat pembelajaran, siswa diberi waktu untuk memahami materi pokok, dan kelompok yang membawa tongkat dari estafet harus terlebih dahulu menanggapi pertanyaan guru. Berikutnya, aktivitas dilakukan secara *repetitif* hingga setiap

⁴ Rodiatu sa'adah, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dalam Pembelajaran IPS di sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Egaliter, 2022), hlm. 10.

siswa memiliki kesempatan sama untuk menjawab pertanyaan.⁵

Astuti menerangkan bahwa model pembelajaran *talking stick* memberi setiap siswa kesempatan dalam menjawab pertanyaan dari pendidik, dimana model ini berorientasi pada terwujudnya lingkungan belajar yang menyenangkan.⁶ Kegiatan tersebut memungkinkan siswa dalam berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran. Dalam penerapannya, *talking stick* dapat diiringi dengan musik atau nyanyian.

Dapat diinterpretasikan, model pembelajaran *talking stick* yakni model pembelajaran kooperatif (berkelompok) melalui penggunaan alat berupa tongkat yang digilir, siswa yang kebagian membawa alat tersebut berkewajiban memberikan jawaban atas soal dari pendidik. Model

⁵ Rodiatas Sa'adah, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dalam Pembelajaran IPS di sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Egaliter, 2022), hlm. 9.

⁶ Nelly Astuti, dkk., *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi di SD*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020), hlm. 41-42.

pembelajaran ini biasanya diiringi musik atau nyanyian dari siswa.

2) Sintaks Model Pembelajaran *Talking Stick*

Banyak ahli berpendapat terkait sintaks dalam model pembelajaran *talking stick*. Kurniasih & Berlin menggambarkan sintaks model pembelajaran *talking stick* meliputi:

- a) Pendidik mengkomunikasikan tujuan pembelajaran;
- b) Pendidik mengelompokkan siswa menjadi banyak tim, masing-masing tim berisi 3-5 orang siswa;
- c) Pendidik mempersiapkan alat berupa tongkat sepanjang ± 20 cm;
- d) Pendidik menjelaskan bahasan utama dan menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk belajar materi pokok selama kurun waktu tertentu;
- e) Siswa melakukan kegiatan diskusi terkait permasalahan dalam topik pembelajaran;
- f) Pendidik menginstruksikan kepada per kelompok agar menyelesaikan bacaannya;

- g) Pendidik mengambil alat (tongkat) yang sudah disiapkan dan menyerahkannya pada siswa, lalu mengajukan soal kepada siswa yang kebagian memegang tongkat, dan harus ditanggapi oleh siswa tersebut. Kegiatan ini dilakukan secara *repetitif* hingga seluruh siswa memiliki kesempatan dalam menanggapi soal dari pendidik;
- h) Siswa lain dari anggota kelompoknya diperbolehkan untuk membantu menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan pendidik;
- i) Tahap akhir, guru memberikan kesimpulan materi dan melakukan evaluasi. Selanjutnya penutup.⁷

Sedangkan menurut Suprijono, model pembelajaran *talking stick* dengan memanfaatkan musik memiliki sintaks meliputi:

- a) Pendidik mengorganisir kelompok hingga 3-5 orang.

⁷ Imas Kurniasih & Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, (Jakarta: Kata Pena, 2015), hlm. 83.

- b) Pendidik mempersiapkan tongkat sepanjang $\pm$ 20 cm;
- c) Pendidik menjelaskan topik bahasan;
- d) Pendidik memberi waktu yang cukup pada siswa untuk belajar serta memahami tentang topik bahasan yang dipelajari;
- e) Pendidik menginstruksikan kepada siswa untuk menutup buku mereka;
- f) Tongkat diserahkan kepada siswa untuk diestafet;
- g) Musik diputar mengiringi permainan;
- h) Siswa yang kebagian tongkat harus menanggapi soal yang diajukan oleh pendidik;
- i) Siswa lain diperbolehkan untuk membantu, jika terdapat siswa dalam kelompoknya yang kesulitan menjawab soal pertanyaan;
- j) Kegiatan diulang sampai mayoritas siswa mendapat giliran;
- k) Pendidik menyimpulkan materi;
- l) Pendidik melaksanakan evaluasi;

m) Tahap akhir, pendidik mengakhiri kelas.⁸

Selanjutnya, Huda menjelaskan sintaks model pembelajaran *talking stick*, meliputi:

- a) Pendidik menyediakan tongkat sepanjang ± 20 cm;
- b) Pendidik menjelaskan topik bahasan dan memberi peluang pada per kelompok dalam belajar materi;
- c) Setiap kelompok mendiskusikan permasalahan pada bacaan;
- d) Ketika siswa selesai mempelajari materi, mereka menutup buku bacaan;
- e) Guru memberikan tongkat pada siswa dan mengajukan soal, dimana siswa berkewajiban menjawabnya. Kegiatan dilakukan berulang hingga mayoritas siswa mendapat giliran.
- f) Pendidik menyampaikan kesimpulan.
- g) Pendidik melaksanakan evaluasi.

⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm.129.

h) Penutup.⁹

Menurut sintaks penggunaan model pembelajaran *talking stick* oleh pendapat dari beberapa ahli, dalam studi ini mempergunakan sintaks model pembelajaran *talking stick* menurut pandangan dari Suprijono. Melalui penggunaan model ini, diharapkan mampu membangun efektivitas belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3) Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Talking Stick*

Talking stick menawarkan keunggulan dan kekurangan. Oktavia mencantumkan keunggulan dan kekurangan dari model pembelajaran *talking stick*, diantaranya:

a) Keunggulan Model Pembelajaran *Talking Stick*:

- (1) Dapat mengukur kesiapan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *talking stick* melatih siswa untuk selalu siap

⁹ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 2.

dalam pembelajaran karena siswa tidak tahu kapan tongkat akan sampai di tangan mereka. Hal ini membuat siswa lebih fokus dan cepat tanggap dalam memahami serta merespons pertanyaan yang diberikan oleh guru.

(2) Dapat memudahkan siswa mendalami topik bahasan. Siswa lebih aktif dalam belajar karena mereka dituntut untuk memahami materi sebelum berbicara. Dengan adanya sesi tanya jawab yang spontan, mereka akan berusaha lebih keras untuk mengingat dan mendalami topik yang sedang dibahas agar dapat memberikan jawaban yang tepat.

(3) Dapat mendorong ketekunan siswa dalam belajar, karena mereka tidak pernah tahu waktu gilirannya memegang tongkat. Ketidakpastian kapan siswa akan mendapatkan tongkat membuat mereka harus terus belajar dan memahami materi sepanjang pembelajaran berlangsung. Hal ini mendorong kebiasaan belajar yang lebih

tekun dan tidak hanya berfokus pada momen-momen tertentu seperti ujian atau tugas saja.

(4)Dapat mendorong siswa untuk lebih berani berpendapat. *Talking Stick* memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk berbicara di depan teman-temannya. Dengan latihan yang berulang, rasa percaya diri mereka akan meningkat, sehingga mereka menjadi lebih berani dalam menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan tanpa rasa takut.

b) Kelemahan Model Pembelajaran *Talking Stick*:

(1)Menjadikan siswa merasa cemas. Karena tidak tahu kapan giliran mereka tiba, beberapa siswa bisa merasa cemas atau gugup selama pembelajaran berlangsung.

(2)Menjadikan ketidaksiapan dalam menjawab pertanyaan. Siswa yang kurang memahami materi akan merasa tidak siap ketika gilirannya menjawab pertanyaan tiba.

(3)Membuat siswa merasa tegang. Siswa bisa merasa tertekan karena tidak tahu kapan mereka akan mendapat giliran. Ketika tongkat diberikan, mereka mungkin panik dan sulit berpikir jernih, terutama jika belum siap dengan jawabannya.

(4)Membuat siswa merasa takut terhadap soal yang diberikan guru. Ketakutan akan pertanyaan yang sulit bisa mengurangi rasa percaya diri siswa. Mereka bisa menjadi enggan untuk berpartisipasi karena takut tidak bisa menjawab dengan benar.¹⁰

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat keunggulan dan kelemahan dalam model tersebut. Selain mampu mengukur kecermatan dan pemahaman siswa di kelas, model pembelajaran *talking stick* juga dapat membuat rasa cemas dalam diri siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pendidik

¹⁰ Shilphy A. Oktavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm.71.

harus mempelajari dan mempersiapkan diri dalam penggunaan model pembelajaran agar mampu mewujudkan pembelajaran yang efektif.

c. Media Pembelajaran *Baamboozle*

1) Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Kata ‘media pembelajaran’ berasal dari konsep: media dan pembelajaran. Konsep media bersumber dari bahasa *Latin medium* dengan arti penghubung atau apapun yang dimanfaatkan untuk mengantarkan informasi/pesan dari sumber ke penerimanya. Sedangkan kata pembelajaran memiliki makna kejadian terencana yang bertujuan untuk mencapai prestasi akademik.¹¹

Istilah ‘media pembelajaran’ mengacu pada segala hal atau peristiwa yang membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran ialah perantara yang dimanfaatkan guru untuk mengantarkan pengetahuan ke siswa yang

¹¹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD*, (Semarang: CV Graha Edu, 2020), hlm. 27.

disajikan secara menarik sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pengetahuan atau informasi tersebut.¹² Penggunaan berbagai media pembelajaran dapat memperluas pengetahuan yang diperoleh siswa.¹³ Secara umum, media berfungsi untuk pendidik dan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dan efisien selama aktivitas belajar.

Berdasar pada pendapat banyak ahli, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau penghubung apapun yang diaplikasikan dalam aktivitas belajar untuk mengantarkan pengetahuan pada siswa.

b) Manfaat Media Pembelajaran

Media berperan signifikan dalam tercapainya keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran selain berfungsi untuk memotivasi dan memicu minat siswa, juga berperan banyak hal seperti meningkatkan

¹² Septiyani Nurfadhillah, dkk., *Media Pembelajaran SD*, (Sukabumi: Jejak Publisher, 2021), hlm. 10.

¹³ Zaini, H., & Dewi, K., “Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini”, *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2017), hlm. 82.

pemahaman siswa, penyajian data, interpretasi, dan retensi informasi.

Adapun menurut Levie dan Lentz dalam Sapriya, fungsi media pembelajaran meliputi empat komponen, diantaranya:

- (1) Fungsi atensi, ialah media pembelajaran mampu mendorong perhatian siswa dalam belajar.
- (2) fungsi afektif, ialah media pembelajaran mampu mengoptimalkan emosi dan perilaku siswa dalam belajar.
- (3) fungsi kognitif, ialah media pembelajaran mampu mempermudah siswa dalam menggali dan mengingat topik pembelajaran.
- (4) fungsi kompensatoris, ialah kegunaan media pembelajaran mampu mengatasi kelemahan siswa dalam menyerap materi baik dalam bentuk teks maupun verbal.¹⁴

¹⁴ Sapriyah, "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, (Vol. 2, No.1, tahun 2019), hlm. 474.

Dengan demikian, berdasarkan pandangan di atas, media pembelajaran sebagai perantara untuk menyalurkan pengetahuan dari guru ke siswa. Melalui media, mampu memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

c) Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada beberapa tipe media yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam proses pembelajaran. Pendidik harus mampu memilih tipe media yang relevan untuk dimanfaatkan di kelas berdasarkan kebutuhan belajar siswa. Menurut Asyhar dalam Shoffa dkk., media pembelajaran dikelompokkan sebagai berikut:¹⁵

(1) Media visual, mengacu pada jenis media yang sepenuhnya bergantung pada persepsi visual siswa. Meliputi: media cetak, media grafis, frame/slide film, *Over Head Projector*, gambar digital, dan *LCD*.

¹⁵ Ebook: Shoffan Shoffa, dkk., *Media Pembelajaran*, (Sumatera Barat: CV Afasa Pustaka, 2023), hlm. 58-60.

(2)Media audio, mengacu pada media pembelajaran yang mengaplikasikan indera pendengaran untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran. Media audio meliputi radio, kaset, piringan hitam, *compact disc*, dan perangkat *MP3*.

(3)Media audio-visual, mengacu pada jenis media yang mengaplikasikan elemen visual dan pendengaran untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Meliputi televisi; OHP yang dicampur dengan audio dari kaset.

(4)Multimedia, mengacu pada penggunaan beberapa media (teks, grafik, animasi, video, dan interaktivitas) untuk menyampaikan informasi. Multimedia meliputi internet, game, dan *CAI (Computer Assisted Instruction)*.

2) Media *Baamboozle*

a) Pengertian Media *Baamboozle*

Menurut Sa'diyah, dkk., *baamboozle* merupakan permainan edukasi berbasis *web*

yang serupa dengan kompetisi cerdas cermat.¹⁶ Media Baamboozle termasuk dalam penginterintegrasian pembelajaran berbasis *web*. Media pembelajaran berbasis *web*, yakni media pembelajaran digital yang pengaksesannya melalui aplikasi *browser* serta jaringan internet. *Baamboozle* menawarkan berbagai permainan edukasi yang dapat diaplikasikan pendidik dalam menumbuhkan partisipasi aktif siswa pada proses pembelajaran.¹⁷ Guru dapat menggunakan *web* ini untuk menjumpai permainan dengan berbagai topik apa pun atau dapat membuat permainan sesuai topik mata pelajaran yang mereka kehendaki secara gratis. Media ini dapat dimainkan sendiri atau berkelompok. Siswa dapat memilih kotak nomor pertanyaan

¹⁶ Ilmatius Sa'diyah, dkk., "Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran *Edugames* Berbasis Teknologi: *Quizizz* dan *Baamboozle*", *Jurnal Publikasi Pendidikan* (Vol. 11, No. 3, tahun 2021), hlm. 200.

¹⁷ Vicky Diliانا Sagita Putria, Yudi Hartonob, & Siti Nurkholipah, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun, *LPPM: Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi*, hlm. 11.

yang tersedia dan harus dijawab. Dalam media ini, jawaban siswa dinilai berdasarkan poin.¹⁸

Media *baamboozle* dapat diaplikasikan pada semua mata pelajaran. Media ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan sarana pengambilan nilai. Menurut Marwah dan Zulfa, melalui media *baamboozle* siswa tidak membuat siswa mudah jenuh terhadap materi pembelajaran, media ini mengharuskan siswa untuk berpikir cepat dan kreatif dalam menjawab pertanyaan.¹⁹

Dengan demikian, *baamboozle* adalah platform pembelajaran berbasis *web* yang dirancang secara menarik dan menyenangkan, dimana siswa dapat belajar secara individu maupun kelompok melalui permainan edukasi

¹⁸ Deandra Khoiro M., Ami Samsiah, & Haryono, “Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan”, *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2023), hlm. 515-516.

¹⁹ Sopa Siti Marwah & Zulfa Nurul Ain, “Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif” *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, (Vol. 01, No. 02, tahun 2022), hlm. 70.

yang dapat mendorong keterlibatan, kreativitas, dan pengetahuan siswa.

b) Langkah-Langkah Pengaplikasian Media *Baamboozle*

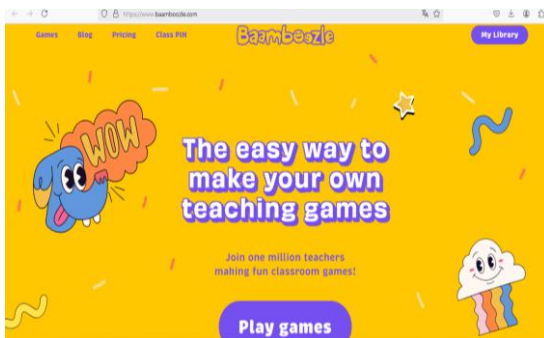
Langkah-langkah pengaplikasian media *baamboozle* pada proses belajar mengajar diantaranya:

(1)Klik tautan web *baamboozle*:

<https://www.baamboozle.com>

Web dapat diakses di laptop maupun ponsel. Untuk login, web dapat digunakan tanpa membuat akun terlebih dahulu.

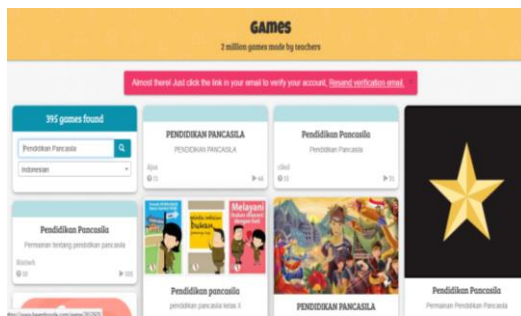
Gambar 2.1 Tampilan Beranda Media *Baamboozle*



(2) Kumpulan *games* pada *baamboozle*

Untuk masuk pada kumpulan jenis permainan, pengguna dapat mengklik tulisan *play games* pada tampilan beranda sebelumnya. Selanjutnya, akan muncul tampilan *games*.

**Gambar 2.2 Tampilan Games
Baamboozle dengan Berbagai Topik
Pembelajaran**



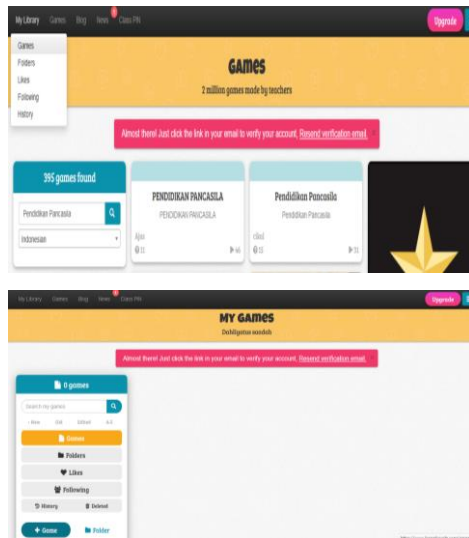
Pengguna dapat menemukan *games* dengan berbagai topik pembelajaran dengan mencari pada kolom *search*.

(3) Membuat soal di media *baamboozle*

Pengguna dapat membuat soal berdasarkan topik yang dikehendaki di platform *baamboozle*. Petunjuknya adalah sebagai berikut.

- (a) Klik *my library*, lalu klik *+games* dan muncul tampilan *make a game*.

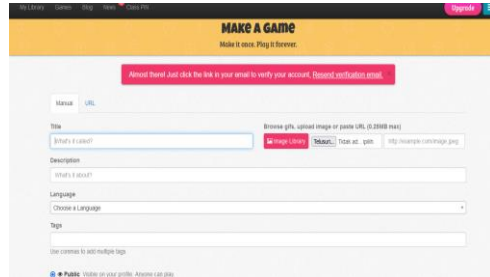
Gambar 2.3 Tampilan Membuat Soal pada Baamboozle



- (b) Identitas Soal

Sebelum membuat soal, pada tampilan *make a game* akan muncul kolom yang berisi identitas soal.

Gambar 2.4 Tampilan Identitas Soal Pada *Baamboozle*

The image shows a web form titled 'MAKE A GAME' with the subtitle 'Make a quiz. Play it forever.' Below the title is a pink notification bar that says 'New! Please! Just click the link in your email to verify your account. Request verification email.' The form has two tabs: 'Manual' and 'URL'. The 'Manual' tab is selected. The form fields include: 'Title' (with a placeholder 'What's it called?'), 'Description' (with a placeholder 'What's it about?'), 'Language' (a dropdown menu with 'Choose a Language'), and 'Tags' (a text area with a placeholder 'Use commas to add multiple tags'). There are also links for 'Browse gifs, upload image or paste URL (© 2019 Pixabay)', 'Image Library', 'Teaser art: quiz', and 'http://example.com/image.png'. At the bottom, there is a 'Public' checkbox and a note 'Visible on your profile. Anyone can play.'

Identitas soal yang harus diisi meliputi:

- *Title*: judul topik soal.
 - *Description*: deskripsi dari soal yang dibuat seperti topik, mata pelajaran, dan kelas.
 - *Language*: bahasa yang digunakan.
 - *Tags*: untuk soal yang dibagikan pada publik.
- (c) Pembuatan soal berdasarkan topik yang dikehendaki

Pada tampilan *edit game*, pengguna dapat membuat soal berdasarkan topik yang diinginkan.

Gambar 2.5 Tampilan Pembuatan Soal pada *Baamboozle*



Terdapat beberapa kolom yang harus diisi berikut.

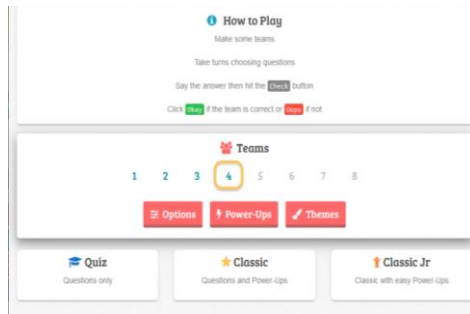
- *Question*: berisi pertanyaan
- *Answer*: untuk jawaban dari pertanyaan yang dibuat. Untuk model pertanyaan dibuat essay dengan versi gratis dan multiple choice/ pilihan ganda dengan *versi premium*,
- *Points*: poin per soal dengan pilihan poin: 5, 10, 15, 20, dan 25.
- *Image options*: jika ingin menambahkan gambar pada pertanyaan atau jawaban.

Setelah soal selesai dibuat, klik *make game*, dan soal akan tersimpan.

(d) Menentukan tim bermain

Media *baamboozle* dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Berikut tampilan dalam membentuk kelompok.

Gambar 2.6 Tampilan Jumlah Tim Bermain pada *Baamboozle*



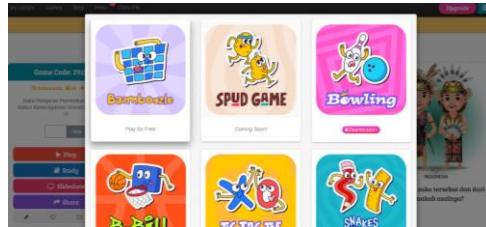
Ada 8 tim yang dapat dibentuk dengan *baamboozle+*, sedangkan pada *baamboozle* free hanya dapat membentuk 4 tim.

(e) Memulai Permainan

Berikut tampilan media *baamboozle*. berdasarkan kotak yang berisi pertanyaan yang telah dibuat.

Sebelumnya, pengguna dapat memilih jenis games yang akan dimainkan.

Gambar 2.7 Tampilan *Baamboozle* Siap Dimainkan



Selanjutnya, dalam permainannya siswa dapat memilih sesuai nomor yang dikehendaki. Ketika nomor pada kotak pertanyaan di klik, sehingga akan terlihat pertanyaan.

Gambar 2.8 Tampilan Kotak Pertanyaan pada *Baamboozle*



Setiap tim akan mendapat poin, jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

c) Kelebihan dan Kelemahan Media *Baamboozle*

Menurut Andriyani, dkk., terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan media *baamboozle*. Berikut kelebihan dan kelemahannya:

(1) Kelebihan Media *Baamboozle*:

- (a) Situs *web baamboozle* menawarkan konten yang menarik dan informatif;
- (b) Situs *web baamboozle* memungkinkan guru dalam mengembangkan permainan mereka sendiri;
- (c) Situs *web baamboozle* memungkinkan pengguna dalam membentuk akun dengan mudah;
- (d) Situs *web baamboozle* dapat diaplikasikan dalam aktivitas *ice-breaking* guna membangkitkan suasana dan keadaan siswa sebelum aktivitas belajar dimulai;

- (e) Saat mengakses situs web *baamboozle*, pendidik tidak perlu banyak persiapan;
- (f) Situs web *baamboozle* dapat diaplikasikan oleh seluruh komponen orang;
- (g) Situs web *baamboozle* dapat membangkitkan rasa solidaritas kerja tim.

(2) Kelemahan Media *Baamboozle*:

- (a) Jika pengguna bukan pelanggan *baamboozle+*, permainan yang dibuat akan publik dan mampu diaplikasikan oleh orang lain;
- (b) Terdapat beberapa elemen mengagumkan yang hanya dapat diaplikasikan pelanggan *baamboozle+*;
- (c) Mewajibkan pihak lain dalam mengakses permainan selama pembelajaran daring;

(d) *Website baamboozle* tidak dapat menjadi acuan evaluasi pada aktivitas pembelajaran.²⁰

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantu Media *Baamboozle*

Berdasarkan pendapat dari Suprijono mengenai langkah-langkah model pembelajaran *talking stick* yang digunakan peneliti. Selanjutnya, peneliti menggabungkan langkah-langkah model pembelajaran *talking stick* dengan media *baamboozle* sebagai perantara untuk tempat menyimpan pertanyaan.

Langkah-langkah model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa membentuk kelompok hingga 3-5 orang perkelompok (d disesuaikan dengan jumlah siswa dalam kelas).

²⁰ Iin Andriyani, Meilani Feradona, & V.P.R., Pemanfaatan Penggunaan *Ice - breaking* pada *Website Baamboozle* dalam Kegiatan Pembelajaran, *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2021) hlm. 325.

- 2) Pendidik mempersiapkan tongkat sepanjang ± 20 cm;
- 3) Pendidik menjelaskan topik bahasan dan siswa menyimaknya;
- 4) Pendidik memberi waktu yang cukup untuk siswa belajar secara mandiri tentang topik bahasan (± 7 menit atau sesuai kesepakatan kelas);
- 5) Pendidik menginstruksikan kepada siswa untuk menutup buku mereka;
- 6) Tongkat diserahkan kepada siswa untuk diestafet;
- 7) Permainan dimulai dengan tongkat yang diestafet dari siswa satu ke siswa lainnya, dilengkapi dengan iringan nyanyian dari siswa (lagu yang dinyanyikan yaitu lagu daerah atau lagu wajib sesuai kesepakatan kelas);
- 8) Ketika nyanyian atau lagu selesai, siswa yang kebagian tongkat harus memilih nomor kotak pertanyaan pada media *baamboozle* yang ditampilkan di layar

dan siswa wajib menjawab soal yang didapat;

- 9) Siswa lain diperbolehkan untuk membantu, jika terdapat siswa dalam satu kelompoknya kesulitan menjawab pertanyaan;
- 10) Kegiatan diulang sampai Sebagian besar siswa mendapat giliran;
- 11) Pendidik menyimpulkan materi;
- 12) Pendidik melaksanakan evaluasi;
- 13) Tahap akhir, pendidik mengakhiri kelas.

Langkah-langkah tersebut dijadikan peneliti sebagai langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle*.

2. Antusiasme Belajar Siswa

a. Pengertian Antusiasme Belajar Siswa

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), kata “antusiasme” bersumber dari frasa “antusias”, dan memiliki arti spirit, jiwa, atau ketertarikan terhadap suatu hal. Menurut Samuel, kata antusiasme bersumber dari bahasa Yunani artinya *Entheos*

“Tuhan dalam” atau “Mendapat ilham dari Tuhan”. Antusiasme merupakan emosi, pemahaman akan relasi interpersonal, dan sumber kemampuan dalam memperoleh hasil yang diharapkan.²¹ Menurut Portzline dalam Rodhiyah, antusiasme dapat mewakili *passion* (gairah) atau *bliss* (kenikmatan).²² Seseorang yang memiliki antusiasme cenderung menunjukkan semangat dan tekad yang kuat dalam mencapai sesuatu.²³ Antusiasme mendorong seseorang untuk maju dan membantu mereka dalam mencapai tujuan.

Belajar merupakan perilaku individu yang berubah karena pengalaman mereka. Menurut Sumiati dkk., belajar didefinisikan sebagai interaksi antara individu dan lingkungannya yang mengarah pada perubahan

²¹ Donald Samuel, “Antusiasme Guru dalam Program Pengembangan Kompetensi Pedagogik dan Determinannya”, *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, (Vol. 2, No. 2, 2015), hlm. 216.

²² Lisa'yiha Rodhiyah, I Nyoman S. D., Eka Pramono Adi, “Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier”, *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2021), hlm. 81.

²³ Eva Sa'idatul Fitriani, “Antusiasme Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI MIN 3 Ponorogo”, *Skripsi* (Ponorogo: Program Sarjana IAIN Ponorogo, 2024), hlm. 20.

perilaku.²⁴ Menurut Gagne, belajar merupakan perilaku yang menetap bersumber dari pengalaman sebelumnya atau pembelajaran yang direncanakan.²⁵ Selanjutnya, belajar terkait dengan proses interaksi antara rangsangan dengan respon.²⁶ Dari beberapa pendapat tersebut, belajar dapat didefinisikan sebagai upaya sadar untuk memperoleh pengetahuan baru dan kemampuan untuk mengubah perilaku individu.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur Sistem Pendidikan Nasional, siswa ialah warga negara yang bercita-cita untuk meraih kecakapan maksimal mereka lewat aktivitas belajar yang dialokasikan dengan jalan, tingkatan, dan tipe pendidikan tertentu. Siswa menjadi elemen belajar yang paling signifikan.

Antusiasme belajar merupakan perasaan gembira pada proses pembelajaran. Menurut Afdhal, Antusiasme belajar merupakan sikap terpuji

²⁴ Sumiati, dkk., *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), hlm. 38.

²⁵ Robert. M. Gagne, *The Conditioning of Learning and Theory of Instruction*, (New York: Holt, Rinehart & Winston), hlm. 125.

²⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hlm. 43.

mencakup emosi sukacita serta semangat untuk menggali pengetahuan yang berasal dalam diri siswa bersifat impulsif maupun dari pengalaman untuk mengarah pada tujuan pembelajaran.²⁷ Antusiasme belajar siswa merupakan sikap siswa dalam memberikan tanggapan baik atau buruk terhadap benda, konsepsi, atau watak individu. Sedangkan menurut Peale dalam Fitriani, antusiasme dalam belajar mampu dijadikan sebagai dorongan dalam mempertahankan ketekunan dan kefokuskan dalam suatu kegiatan dalam meraih tekad.²⁸ Antusiasme belajar menjadi dorongan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pandangan di atas diinterpretasikan bahwa antusiasme belajar siswa meliputi rasa kegembiraan untuk belajar di antara siswa yang memiliki tekad untuk dicapai sebagai hasil dari

²⁷Muhammad Afdhal, “Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan *Reciprocal Teaching*”, *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*, (2015), hlm. 196.

²⁸ Eva Sa'idatul Fitriani, “Antusiasme Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI MIN 3 Ponorogo”, *Skripsi* (Ponorogo: Program Sarjana IAIN Ponorogo, 2024), hlm. 20.

aktivitas selama pembelajaran. Antusiasme belajar siswa dapat ditunjukkan melalui kuatnya tekad siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, siswa juga akan turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

b. Aspek Yang Memengaruhi Antusiasme Belajar Siswa

Menurut Muhammedi, dkk., terdapat dua aspek yang memengaruhi antusiasme belajar, diantaranya:

1) Aspek Internal

Aspek internal mencakup aspek yang terdapat dalam diri siswa itu sendiri. Aspek internal meliputi:

- a) Aspek jasmani mencakup kebugaran siswa secara keseluruhan serta keterbatasan fisik apa pun yang mungkin siswa miliki.
- b) Aspek psikologis mencakup keahlian, ketertarikan, keingintahuan, talenta, motivasi, kedewasaan, dan kelemahan.

2) Aspek Eksternal

Aspek eksternal yakni aspek yang berasal dari luar individu selama proses belajar. Aspek tersebut mencakup:

- a) Aspek keluarga mencakup bagaimana orang tua mengajar anak-anak mereka, interaksi di antara anggota keluarga, lingkungan tempat tinggal, keadaan pendapatan keluarga, perspektif orang tua, dan asal usul budaya.
- b) Aspek sekolah, mencakup teknik pembelajaran, kurikulum, interaksi belajar, interaksi antar siswa, peraturan lembaga, pembelajaran, waktu, standar pembelajaran, infrastruktur sekolah, metode pembelajaran, dan pekerjaan rumah.²⁹

Dapat dikatakan bahwa ada dua aspek yang menjadi dampak pertumbuhan antusiasme belajar siswa yaitu aspek internal yang berasal dari dalam diri dan faktor eksternal yang berasal dari luar siswa.

²⁹ Latifah Hanum Muhammedi, dkk., *Psikologi Belajar*, (Medan: Larispa Indonesia, 2017), hlm. 8-11.

c. Cara Menumbuhkan Antusiasme Belajar Siswa

Menurut Ristiana, antusiasme belajar siswa dapat dibangkitkan dan dipertahankan melalui berbagai cara menggairahkan. Pendidik mampu menggunakan beberapa cara, antara lain.

- 1) Menunjukkan sikap antusiasme terhadap mata pelajaran. Siswa maupun guru harus bersemangat dalam pembelajaran.
- 2) Memberikan jeda atau selingan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan untuk menghindari proses pembelajaran yang monoton. Selingan dalam pembelajaran tersebut dapat diisi dengan permainan, *ice breaking*, dan lainnya.
- 3) Menciptakan lingkungan belajar yang tenang. Siswa akan termotivasi, siap belajar, dan tertarik jika guru mampu menjadikan lingkungan belajar yang tenang.
- 4) Memberikan *reward* dan *punishment*. Pemberian *reward* atas prestasi siswa membuatnya terdorong dan bersemangat untuk meningkatkan kinerjanya. Sedangkan *punishment* atas kesalahan siswa akan membuatnya merasa menyesal.

5) Memberikan contoh keberhasilan dalam belajar.

Dengan menunjukkan keberhasilan orang-orang yang bersemangat belajar, siswa akan merasa terdorong untuk belajar.³⁰

Beberapa cara tersebut dapat diaplikasikan guru dalam mendorong semangat belajar siswa. Siswa akan terdorong semangatnya dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa.

d. Indikator Antusiasme Belajar Siswa

Berdasar pada Afdhal, indikator dari antusiasme siswa untuk belajar meliputi adanya lima hal yaitu respon, perhatian, konsentrasi, kemauan, dan kesadaran siswa.³¹ Indikator tersebut dijelaskan sebagai berikut.

³⁰ Ani Ristiana, “Upaya Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Melalui Strategi *Mind Map* dan *Crossword Puzzle* dalam Mata pelajaran Aqidah Akhlak Pokok Bahasan Asmaul Husna Kelas X di MA YPIP Panjang Jenangan Ponorogo”, *Skripsi* (Ponorogo: Program Sarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo), hlm. 17-19.

³¹ Muhammad Afdhal, “Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan *Reciprocal Teaching*”, *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*, (2015), hlm. 196-197.

- 1) Dikatakan responsif, apabila siswa terlibat penuh pada aktivitas belajar dan menanggapi guru atau siswa lainnya dengan cepat.
- 2) Dikatakan perhatian, apabila siswa senantiasa menyimak penjelasan materi yang disampaikan guru selama proses pembelajaran.
- 3) Dikatakan konsentrasi, apabila siswa dapat memfokuskan seluruh perhatiannya kepada guru, bersikap tenang selama proses pembelajaran, memahami topik dengan baik dan cepat, serta dapat menjawab pertanyaan latihan dengan tepat.
- 4) Dikatakan memiliki kemauan, apabila siswa memiliki kemauan untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahaminya, berani mengemukakan pendapatnya, dan kemauan dalam menjawab soal latihan.
- 5) Dikatakan memiliki kesadaran, apabila siswa mampu mengerjakan soal latihan dengan sungguh-sungguh dan percaya diri, serta mencoba mendiskusikan permasalahan dengan temannya.

Selanjutnya, menurut Intaniasari, dkk., indikator antusiasme belajar siswa meliputi beberapa aspek, diantaranya:

- 1) Siswa menunjukkan semangat, keaktifan, serta cepat tanggap dalam merespon.
- 2) Siswa menunjukkan kefokusannya penuh selama proses pembelajaran.
- 3) Siswa menulis poin-poin penting sebagai sumber belajarnya.
- 4) Siswa menunjukkan kesungguhan dalam mengerjakan tugas.
- 5) Siswa menunjukkan keberanian dalam bertanya terkait materi yang belum dipahami.³²

Menurut Kustanto dalam Pratiwi, antusiasme belajar siswa mencakup enam indikator, diantaranya:

- 1) Respon siswa lebih terlibat dan cepat merespon selama proses pembelajaran.

³² Yossinta Intaniasari, dkk., “Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar”, *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, (Vol. 4, No.1, tahun 2022), hlm. 22-23.

- 2) Perhatian siswa ditunjukkan dengan menyerap pengajaran pendidik selama pembelajaran secara sungguh.
- 3) Kemauan siswa untuk bertanya, berpendapat, dan mengerjakan soal.
- 4) Konsentrasi penuh siswa selama proses pembelajaran, memahami materi dengan baik, dan dapat menyelesaikan pertanyaan soal secara tepat.
- 5) Kesadaran siswa yang ditunjukkan dengan siswa yang menulis poin-poin penting materi, siswa yang menyelesaikan pertanyaan soal dengan giat, dan siswa yang mau berdiskusi dengan temannya dalam menyelesaikan soal.
- 6) Keterlibatan diri siswa secara penuh pada proses menggai ilmu.³³

Berdasar pada pandangan ketiga ahli di atas mengenai indikator antusiasme belajar, peneliti menggunakan indikator antusiasme belajar siswa dari Muhammad Afdhal. Indikator yang digunakan meliputi respon siswa, perhatian siswa, konsentrasi

³³ Arin Eka Pratiwi, *Skripsi “Analisis Pembelajaran E-Learning Terhadap Antusiasme Belajar Peserta Didik Kelas III Di SDN Waylaga”*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2021), hlm. 36.

siswa, kemauan siswa, dan kesadaran siswa. Kelima indikator tersebut digunakan untuk mengukur tingkat antusiasme siswa selama pembelajaran.

3. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila ialah salah satu pembelajaran wajib bersifat kebangsaan. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila diajarkan di segenap tingkat lembaga pendidikan, mencakup sekolah dasar hingga sekolah tinggi.³⁴ Pendidikan Pancasila diharapkan mampu mendidik siswa agar memiliki pengetahuan kebangsaan, kesadaran kenegaraan, dan mengembangkan pembentukan watak dalam kehidupan bermasyarakat, serta sikap dan perilaku yang konsekuen dan cinta negara.³⁵ Pembelajaran Pendidikan Pancasila meliputi unsur-unsur pendidikan politik seperti pemahaman wewenang dan konsekuen seseorang menjadi penduduk. Hal ini dimaksudkan agar dalam penyampaian materi akan

³⁴ T. Heru Nurgiansah, *Pendidikan Pancasila*, (Solok: CV Mitra Cendekia Media, 2021).

³⁵ Winarno, *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 3-4

membantu siswa menjadi penduduk yang terpuji bagi negara Indonesia.

Sebelum kurikulum merdeka, pembelajaran Pendidikan Pancasila disebut Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn ialah pembelajaran berperan signifikan yang harus dipelajari karena diharapkan mampu menopang prinsip-prinsip Pancasila sebagai fondasi negara Indonesia.³⁶ Perubahan nama tersebut tercermin dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 56 Tahun 2022, yang menetapkan kriteria implementasi kurikulum dengan tujuan meningkatkan pembelajaran. Pendidikan Pancasila meliputi Pancasila sebagai dasar negara, UUD Republik Indonesia 1945 sebagai pedoman, Bhinneka Tunggal Ika sebagai semboyan, dan Negara Kesatuan Indonesia sebagai bentuk negara. Pendidikan Pancasila memerlukan penanaman cita-cita karakter Pancasila dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara

³⁶ Antari, dkk., "Implementasi Nilai Nilai Pancasila Dalam Penguatan Karakter Bangsa", *Jurnal Widyadari*, (Vol. 21, No. 2, tahun 2020), hlm. 676 - 687.

untuk menghasilkan penduduk yang mahir dan berakhlak (*smart and good citizen*).³⁷

Pendidikan Pancasila termasuk dalam kurikulum otonom untuk membangun aktivitas belajar yang menggembirakan dan substansial kepada siswa.³⁸ Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang mempunyai tempat khusus dalam upaya menanamkan dan mewarisi nilai-nilai Pancasila pada setiap warga negara.

b. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan Keputusan Kepala BSAKP Kemendikbudristek nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran, terkait tujuan umum mata pelajaran Pendidikan pancasila. Setelah mendalami materi Pendidikan Pancasila pada kurikulum Merdeka, siswa diharapkan:

- 1) Berakhlak mulia yang didasarkan pada iman dan takwa pada Tuhan Yang Maha Esa dengan bersikap mengasihi antar manusia, mencintai

³⁷ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.

³⁸ Lutvi Ayu Wulandari, “Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember Tahun 2022/2023”, *Skripsi* (Jember: Program Sarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

taanah air dan komponen lainnya, sehingga melahirkan kerukunan dan kesamarataan dalam masyarakat.

- 2) Mendalami substansi dan cita-cita Pancasila, juga asal pembentukannya yang berperan sebagai fondasi, filosofi, dan falsafah kehidupan, juga menerapkan karakter Pancasila di kehidupan bermasyarakat.
- 3) Mengkaji hukum dan ketentuan yang digunakan, serta menyeimbangkan wewenang dan konsekuennya pada tatanan sosial, bangsa, dan negara berpusat pada kehidupan global;
- 4) Mengakui identitas sebagai warga Indonesia yang beragam, menghindari diskriminasi terhadap gender, SARA (Suku, Agama, Ras, Antar golongan), tingkatan sosial ekonomi, dan warga dengan keterbatasan intelektual maupun fisik.
- 5) Menguraikan ciri warga Indonesia dan kebijakan setempat, melalui kesepakatan untuk melindungi

lingkungan, menjaga integritas teritorial Republik Indonesia, dan bertindak bertanggung jawab.³⁹

Pendidikan Pancasila pada fase B (kelas III dan IV SD) memiliki tujuan siswa harus dapat menyerap dan mendeskripsikan arti sila Pancasila, menceritakan serta memberikan teladan bagaimana menerapkan sila Pancasila dalam elemen kehidupan bermasyarakat. Siswa juga dituntut untuk dapat mengenali dan menerapkan aturan di lingkungan keluarga, lembaga, dan area masyarakat di bawah pengawasan orang tua dan pendidik. Tujuan lainnya adalah untuk dapat mengidentifikasi, menyajikan, dan mewujudkan wewenang dan konsekuen bagi anggota keluarga dan warga sekolah. Tujuan lainnya adalah agar siswa dapat mendeskripsikan identitas diri mereka, kerabat, dan pertemanan berdasarkan budaya, ketertarikan, dan tindakan mereka. Setelah menjelaskan, siswa dapat mengenali dan menyebutkan identitas diri di lingkungannya, menghargai perbedaan di lingkungan mereka, dan

³⁹ *Ebook: BSKAP Kemendikbudristek RI, Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A - Fase F, (2022), hlm. 6.*

menunjukkan sikap kooperatif dalam berbagai macam keberagaman di Indonesia, yang terikat oleh persatuan.

c. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Terdapat lima ciri mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diantaranya:

- 1) Sarana dalam mengembangkan pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan melalui perwujudan masyarakat yang demokratis serta memiliki komitmen dalam membentuk kemajuan negara Indonesia;
- 2) Sarana pendidikan untuk memajukan siswa sebagai warga yang mempunyai sikap nasionalisme serta cinta negara yang berlandaskan pada karakter pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika dan ketentuan NKRI;
- 3) Sarana dalam menerapkan sikap kerja sama, persaudaraan, serta keseimbangan masyarakat berjiwa Pancasila sebagai bentuk perwujudan persatuan serta kesatuan bangsa dibawah semboyan Bhinneka Tunggal Ika;

- 4) Sarana dalam pembentukan watak siswa dalam mewujudkan warga negara yang mahir serta terpuji dan mempunyai pengetahuan kenegaraan dengan berprinsip pada keselarasan perilaku, kecakapan, dan pemahaman;
- 5) Sarana dalam pembudayaan serta pemberdayaan siswa dalam pembentukan pemimpin negara Indonesia di masa depan yang dapat dipercaya, ikhlas, mahir, dan sadar kewajiban.⁴⁰

d. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Fase B terutama pada materi keberagaman sosial budaya sebagaimana tabel berikut.⁴¹

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Bhinneka Tunggal Ika	Peserta didik mampu menjelaskan identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, minat, dan perilakunya. Peserta didik mampu mengenali dan menyebutkan identitas diri

⁴⁰ E-book: BSKAP Kemendikbudristek RI, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A - Fase F*, (2022), hlm. 6-7.

⁴¹ E-book: BSKAP Kemendikbudristek RI, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A - Fase F*, (2022), hlm. 17.

	(fisik dan non fisik) orang di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menghargai perbedaan karakteristik baik fisik (contoh: warna kulit, jenis rambut, dll) maupun non fisik (contoh: miskin, kaya dll) orang di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu menghargai kebhinnekaan suku bangsa, sosial budaya, dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.
--	--

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV fase B yang mencakup materi keberagaman sosial budaya: Siswa dapat bersikap toleran terhadap keragaman etnis sosial budaya dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. Adapun materi tersebut terlampir pada modul ajar *lampiran 4*.

B. Kajian Pustaka Relevan

Kajian tentang penggunaan model pembelajaran *talking stick* telah banyak digarap oleh penelitian sebelumnya. Namun, belum terdapat studi yang menganalisis secara khusus terkait dampak pengaplikasian model pembelajaran *talking stick* berpadu media *baamboozle* terhadap

antusiasme siswa dalam belajar. Dalam bagian ini, penulis akan memaparkan persamaan dan perbedaan studi ini menggunakan penelitian terdahulu yang sejalan. Hal ini ditujukan untuk mencegah pengulangan bahasan kajian studi yang akan diteliti. Beberapa studi sejalan terhadap studi ini diantaranya:

Pertama, studi oleh Dewi Fitriana, dkk., tahun 2024 dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Menggunakan Model *Talking Stick* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri 03 Koto Balingka Pasaman Barat”.⁴²

Hasil studi ini mengindikasikan terdapat kenaikan aktivitas belajar siswa dengan kategori sangat baik (A). Dalam tahap I diperoleh rata-rata nilai 61% dan di tahap II diperoleh rata-rata nilai 82%. Oleh karena itu, terdapat peningkatan kegiatan belajar siswa kelas IV SDN 03 Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat pada pembelajaran

⁴² Dewi Fitriana, dkk., “Peningkatan Aktivitas Belajar Menggunakan Model *Talking Stick* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri 03 Koto Balingka Pasaman Barat”, *Indonesian Research Journal on Education*, (Vol. 4, No. 3, tahun 2024), hlm. 439-445.

pendidikan pancasila melalui penerapan model *talking stick*.

Persamaannya yaitu sama-sama mengaplikasikan model *talking stick* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Sedangkan perbedaannya ada pada penggunaan bantuan media yang digunakan. Pada penelitian oleh Fitriana, dkk., tidak menggunakan bantuan media. Selanjutnya, perbedaannya ada pada tujuan, tempat, dan metode penelitian. Studi terdahulu bertujuan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa kelas IV SDN 03 Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. PTK digunakan sebagai metode dalam studi ini.

Kedua, studi oleh Kamarudin, Irwan, dan Fita Daud, tahun 2021 dengan judul, “Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKn”.⁴³

Studi ini mengindikasikan terdapat kenaikan motivasi siswa dalam belajar. Dalam pra siklus, dihasilkan

⁴³ Kamarudin, Irwan, dan Fita Daud, “Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Pkn”, *Jurnal Basicedu*, (Vol. 5, No. 4, tahun 2021), hlm. 1847-1854.

rendahnya dorongan belajar siswa sebesar 80%. Selanjutnya, pada siklus pertama sebesar 60% siswa dengan dorongan belajar masih belum maksimal, dan ada peningkatan pada siklus kedua sebesar 90% (18 siswa), sedangkan sebesar 10% atau 2 siswa belum termotivasi untuk belajar.

Persamaannya yaitu sama-sama mengaplikasikan model pembelajaran *talking stick* dalam pembelajaran PKn. Sementara itu, perbedaannya terletak pada media pembelajaran, tujuan, tempat, dan metode penelitian. Maksud dari studi terdahulu ialah agar mengetahui peningkatan motivasi siswa kelas IV SD Negeri 4 Sangia Wambulu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. PTK digunakan sebagai metode dalam studi ini.

Ketiga, studi oleh Sofyan Iskandar, dkk., tahun 2022 dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar.”⁴⁴

Studi ini mengindikasikan adanya kenaikan nilai siswa yang dibuktikan melalui hasil rata-rata nilai siswa sebesar 92,8 sebelum pengaplikasian media *bamboozle*, menjadi

⁴⁴ Iskandar, dkk., “Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (Vol. 4, No. 6, tahun 2022).

93,2 setelah pengaplikasian. Pengaplikasian media menggapangkan siswa dalam merespon soal, memahami serta menarik antusias belajar siswa.

Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media *bamboozle* dalam mengoptimalkan antusiasme siswa dalam belajar. Perbedaannya ada pada model yang digunakan yaitu dalam studi terdahulu tanpa mengaplikasikan model pembelajaran *talking stick*. Perbedaannya juga terletak pada tujuan, fokus mata pelajaran, tempat, dan metode penelitian. Studi terdahulu bermaksud untuk mengembangkan media *baamboozle* sebagai media bahan evaluasi dalam menumbuhkan antusias siswa dalam belajar di kelas V SDN 01 Sindangkasih Kota Purwakarta pada aplikasi *baamboozle* pada mata pelajaran IPA. Metode penelitian yang diterapkan yaitu deskriptif kualitatif.

Keempat, studi yang dilakukan oleh Rida Mariska Sari, Ratih Purnama P., Sri Enggar K.D., tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri”.⁴⁵

⁴⁵ Rida Mariska Sari, Ratih Purnama P., Sri Enggar K.D., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil studi ini mengindikasikan adanya kenaikan rata-rata nilai siswa sebelum diterapkan media *baamboozle* persentasenya yaitu 45,82%, sesudah diterapkan diperoleh nilai rata-rata siswa dengan persentase 81,30%. Selanjutnya, dalam uji sampel berpasangan mengindikasikan adanya dampak pengaplikasian media pembelajaran *baamboozle* pada nilai belajar siswa dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$.

Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran dan metode yang digunakan, yaitu media *baamboozle* dengan penelitian kuantitatif metode pre-eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Perbedaannya terletak pada tujuan, fokus mata pelajaran, dan tempat penelitian. Penelitian terdahulu bermaksud untuk membuktikan dampak pengaplikasian media *baamboozle* pada hasil akademik kelas V MIN 3 OKU Timur dalam pembelajaran IPAS.

Kelima, studi yang dilakukan oleh Febrisha Arya Amelia, Matsuri, dan Dwi Yuniasih Saputri tahun 2023 dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Talking*

Madrasah Ibtidaiyah Negeri”, *Journal of Elementary School*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2024).

Stick Berbantuan Media Kuis Interaktif *Quizizz* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sumber Energi Peserta Didik.”⁴⁶

Studi ini mengindikasikan peningkatan siswa dalam memahami materi sumber energi pada siswa. Ditemukan peningkatan nilai tes siswa pada siklus pertama hingga ketiga. Hasil tersebut ditunjukkan pada data hasil belajar siswa yang melewati KKM atau ≥ 70 . Di siklus pertama diperoleh sebesar 22,22%, siklus kedua sebesar 55,56%, dan terakhir pada siklus ketiga sebesar 88,89%.

Persamaannya adalah keduanya sama-sama mengaplikasikan model pembelajaran *talking stick* berbantu media kuis interaktif. Studi terdahulu menggunakan media kuis interaktif berupa *quizizz*. Selanjutnya, perbedaannya ada pada tujuan, fokus pembelajaran, tempat, dan metode penelitian. Studi terdahulu bermaksud untuk menambah pengetahuan siswa dalam materi sumber energi yang ditunjukkan melalui kenaikan nilai belajar siswa di kelas IV SD Negeri 1 Gawan

⁴⁶ Febrisha Arya Amelia, Matsuri, dan Dwi Yuniasih, “Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantuan Media Kuiz Interaktif *Quizizz* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sumber Energi Peserta Didik”, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, (Vol. 9 No. 4, tahun 2023), hlm. 165-170.

tahun 2022/2023. PTK digunakan sebagai metode dalam studi terdahulu.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ialah dugaan sementara atas perumusan masalah penelitian yang kebenarannya harus dibuktikan.⁴⁷ Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui kebenaran hasil penelitian.

Hipotesis yang diajukan dalam studi ini ialah hipotesis alternatif (H_a): terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Al Khotimah Semarang.

⁴⁷ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), hlm. 132.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode jenis eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat melalui suatu perlakuan (*treatment*) spesifik.¹ Pendekatan kuantitatif ialah prosedur penelitian yang menghasilkan data numerik berupa angka dan menganalisisnya secara statistik. Dengan demikian, jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif berfungsi untuk mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan terukur dan terkontrol menggunakan perlakuan tertentu dan menghasilkan data berupa angka-angka.

Pre-experimental dengan bentuk *one group pretest-posttest design*, diterapkan dalam studi ini. Desain tersebut memanfaatkan satu kelompok tanpa kelompok pembanding. *Pretest* dibagikan sebelum dimulainya

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 107.

treatment, dan *posttest* diberikan setelah diberikan *treatment*. Selanjutnya, dilakukan perbandingan antara hasil dari *pretest* dengan *posttest*, sehingga diketahui perbedaan yang menunjukkan “pengaruh” dari perlakuan (*treatment*) yang telah diberikan dan menghasilkan data yang lebih akurat.

Tujuan peneliti menggunakan metode penelitian ini adalah untuk melihat perbandingan nilai *pretest* dengan nilai *posttest* melalui *treatment* berupa penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle*. Adapun tahap *one group pretest-posttest design* pada penelitian ini yakni:

Tabel 3.1 One Group Pretest-Posttest Design

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- O₁ = Nilai *pretest* (sebelum perlakuan diberikan).
- X = Perlakuan (model pembelajaran *talking stick* berbantu media *bamboozle*)
- O₂ = Nilai *posttest* (setelah perlakuan diberikan).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Al Khotimah Semarang, bertempat di Jl. Randusari Spaen I/248, Randusari, Kec. Semarang Selatan, Kota Semarang, Jawa Tengah, dengan kode pos 50244. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 13 Januari 2025 di semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

Pemilihan tempat pada studi ini didasarkan pada hasil pengamatan dan wawancara di kelas IV dengan wali kelas IV SD Al Khotimah Semarang pada kegiatan pra riset yang menunjukkan rendahnya antusiasme belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi mengacu pada semua objek atau subjek dalam penelitian. Populasi merupakan area generalisasi yang meliputi objek atau subjek dengan kualitas dan ciri khusus yang dipilih oleh peneliti untuk dianalisis dan diambil kesimpulan.² Populasi yang digunakan dalam studi ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Al Khotimah Semarang tahun pelajaran 2024/2025 dengan total 28 siswa.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 117.

Sampel mencakup bagian dari jumlah populasi. Sampel mewakili bagian dari keseluruhan dan kekhususan populasi dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik *non-probability* dengan sampling jenuh. Cara pengambilan sampel jenuh memilih seluruh anggota populasi sebagai sampel. Dengan demikian, sampel yang digunakan yaitu semua siswa kelas IV SD Al Khotimah Semarang dengan total 28 siswa.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Segala bentuk apapun yang digunakan peneliti dalam penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi terkait sehingga didapatkan kesimpulan disebut variabel penelitian.³ Dalam studi ini mencakup dua macam variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi terjadinya perubahan pada variabel terikat (*dependent variable*). Variabel independen dalam studi ini ialah model pembelajaran *talking stick* berbantu

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 60.

media *baamboozle* dengan indikator yang meliputi sintaks berikut:

- a. Siswa membentuk kelompok hingga 3-5 orang perkelompok (disesuaikan dengan jumlah siswa dalam kelas).
- b. Pendidik mempersiapkan tongkat sepanjang ± 20 cm;
- c. Pendidik menjelaskan topik bahasan dan siswa menyimaknya;
- d. Pendidik memberi waktu yang cukup untuk siswa belajar secara mandiri tentang topik bahasan (± 7 menit atau sesuai kesepakatan kelas);
- e. Pendidik menginstruksikan kepada siswa untuk menutup buku mereka;
- f. Tongkat diserahkan kepada siswa untuk diestafet;
- g. Permainan dimulai dengan tongkat yang diestafet dari siswa satu ke siswa lainnya, dilengkapi dengan iringan nyanyian dari siswa (lagu yang dinyanyikan yaitu lagu daerah atau lagu wajib sesuai kesepakatan kelas);
- h. Ketika nyanyian atau lagu selesai, siswa yang kebagian tongkat harus memilih nomor kotak pertanyaan pada media *baamboozle* yang

ditaampilkan di layar dan siswa wajib menjawab soal yang didapat;

- i. Siswa lain diperbolehkan untuk membantu, jika terdapat siswa dalam satu kelompoknya kesulitan menjawab pertanyaan;
 - j. Kegiatan diulang sampai Sebagian besar siswa mendapat giliran;
 - k. Pendidik menyimpulkan materi;
 - l. Pendidik melaksanakan evaluasi;
 - m. Tahap akhir, pendidik mengakhiri kelas.
2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dihasilkan dari keberadaan variabel bebas (*independent variable*). Variabel terikat dalam studi ini ialah antusiasme belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan indikator berdasarkan pendapat dari Afdhal tentang antusiasme belajar siswa. Peneliti menggunakan kelima indikator tersebut untuk mengukur antusiasme belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di antaranya:

- a. Respon siswa;
- b. Perhatian siswa;

- c. Konsentrasi siswa;
- d. Kemauan siswa;
- e. Kesadaran siswa.⁴

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik perolehan data yang digunakan peneliti dalam studi ini meliputi:

1. Dokumentasi

Dokumentasi ialah cara untuk memperoleh data dan informasi melalui mengambil atau mencatat informasi melalui dokumen berupa buku, arsip, catatan, gambar, dan laporan untuk mendukung penelitian.⁵ Dokumentasi digunakan dalam studi ini untuk menghasilkan data terkait sekolah, data siswa kelas IV SD Al Khotimah Semarang, data nilai angket siswa, foto-foto selama proses pembelajaran berlangsung, serta data lainnya untuk melengkapi data yang masih kurang.

⁴ Muhammad Afdhal, “Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching”, *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*, (2015), hlm. 196-197.

⁵ Djaali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 55

2. Kuesioner atau Angket

Angket mencakup teknik yang diterapkan untuk mendapatkan data melalui pengajuan serangkaian pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk teks dan harus ditanggapi oleh responden.⁶ Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan angket untuk menghitung besar antusiasme belajar siswa. Angket dibagikan kepada siswa kelas IV sebelum dan setelah diberi *treatment*.

Instrumen dalam studi ini diadaptasi berdasarkan angket yang digunakan dalam penelitian Khan, tahun 2024 yang sudah dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas serta menunjukkan hasil yang valid dan reliabel, sehingga tidak diperlukan pengujian ulang.⁷ Adapun hasil pengujian validitas dan reliabilitas tercantum pada (*lampiran 1 dan 2*). Angket tertutup dengan *skala likert* digunakan dalam studi ini, dimana responden memberikan satu tanggapan yang dirasa relevan dengan kondisi nyata. *Skala likert* dengan lima

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 124.

⁷ Zahirah Salsabila Khan, “Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtida’iyah Negeri 3 Malang”, *Skripsi* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).

skala meliputi Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral/Ragu-ragu (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS), menjadi opsi jawaban. Berikut penskoran butir soal angket antusiasme belajar dengan *skala likert*.

Tabel 3.2 Penilaian Butir Soal Angket Antusiasme Belajar Siswa

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Selanjutnya terdapat kisi-kisi angket antusiasme belajar siswa yang terdiri dari 15 pernyataan. Kisi-kisi angket berdasarkan indikator yang termuat dalam tabel.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Antusiasme Belajar Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Respon Siswa	Siswa berpartisipasi aktif dan menanggapi penjelasan guru.	1
		Siswa bersedia berbagi pendapatnya sendiri.	2

2.	Perhatian Siswa	Siswa menyimak penjelasan guru.	3
		Siswa berani bertanya terkait bahasan yang tidak dipahami.	4
3.	Konsentrasi Siswa	Siswa mengikuti alur pembelajaran secara tertib.	5
		Siswa dapat fokus saat pembelajaran.	6
		Siswa memahami materi pelajaran yang telah diajarkan guru dengan baik.	7
		Siswa dapat dengan mudah menjawab soal latihan.	8
4.	Kemauan Siswa	Siswa bersedia berdiskusi dengan teman-temannya tentang mata pelajaran yang tidak mereka pahami.	9
		Siswa mau menyampaikan pendapat atau idenya.	10
		Siswa mau menyelesaikan soal yang dibagikan guru.	11
5.	Kesadaran Siswa	Siswa menyelesaikan soal latihan dengan kesungguhan dan percaya diri.	12
		Siswa mendalami materi yang telah disampaikan guru.	13
		Siswa lebih tertarik pada materi Pendidikan Pancasila.	14

		Siswa berusaha keras untuk memahami materi Pendidikan Pancasila.	15
Jumlah			15

3. Observasi

Observasi mencakup proses mengamati dan mencatat peristiwa atau peristiwa yang terjadi dalam subjek penyelidikan dengan memanfaatkan kelima indera. Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan peneliti pada kegiatan pra riset di lingkungan kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Al Khotimah Semarang.

Selanjutnya, observasi dilaksanakan selama berlangsungnya aktivitas belajar mengajar pada saat sebelum dan setelah diberi perlakuan. Observasi ini dilakukan untuk mengamati bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terhadap antusiasme belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

F. Teknik Analisis Data

Teknik dalam penganalisisan data meliputi cara pengolahan data yang dihasilkan dari data penelitian

sehingga menghasilkan data konkrit untuk mencapai suatu kesimpulan. Analisis data dilakukan ketika seluruh data dari responden telah diperoleh. Analisis dilakukan melalui *microsoft excel 2016* dan *SPSS versi 30*.

Cara dalam menganalisis data pada studi ini meliputi:

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui kenormalan data yang akan dianalisis digunakan uji normalitas.⁸ Uji statistik parametrik digunakan jika data berdistribusi normal, dan jika data tidak berdistribusi normal digunakan uji statistik non-parametrik. Perhitungan uji normalitas digunakan melalui *SPSS versi 30*.

Dalam studi ini, peneliti mempergunakan uji *Saphiro-Wilks* dengan taraf signifikansi 5%. Uji *Shapiro-Wilks* dipilih karena banyaknya sampel dalam penelitian ini yaitu 28 atau kurang dari 50 (<50). Hipotesis dalam uji normalitas dengan taraf signifikansi 5% dilakukan berdasarkan kriteria: apabila nilai signifikansi ($p\text{-value} > 0,05$), mengindikasikan data

⁸ Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 79-104.

berdistribusi normal. Dan apabila nilai signifikansi ($p\text{-value} < 0,05$), maka data tidak berdistribusi normal.

Adapun tahapan uji normalitas dalam studi ini memanfaatkan uji *Shapiro-Wilks* melalui bantuan program *SPSS versi 30* adalah sebagai berikut.

- a. Salin data berasal dari *excel* ke lembar kerja *SPSS*;
- b. Pilih *analyze - descriptive statistic – explore*;
- c. Pindahkan *variabel data* ke *dependent list*;
- d. Pilih *plots*;
- e. Klik *checklist normality plots with test*;
- f. Pilih *continue*, lalu klik *ok*;
- g. Selanjutnya, untuk menarik kesimpulan adalah sebagai berikut:
 - 1) Amati tabel pada *Test of Normality*;
 - 2) Terdapat dua hasil uji: uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji *Shapiro-Wilk*. Penelitian ini memakai uji *Shapiro-Wilk*, karena sampel < 50 .
 - 3) Apabila nilai sig. ($p\text{-value} > 0,05$) data berdistribusi normal, dan apabila ($p\text{-value} < 0,05$) data tidak berdistribusi normal.

Adapun rumus uji *Shapiro Wilk*:

$$T_3 = \frac{1}{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2} \left[\sum_{i=1} a_i \cdot (X_{n-1+i} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

T_3 = Uji *shapiro wilk*

a_i = Koefisien uji *shapiro wilk*

X_{n-1+i} = Data ke $n - 1 + i$

X_i = Data ke - i

$\bar{X}$ = Rata-rata data

2. Uji *Paired Sample t- Test*

Uji hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini yaitu *Paired-Sample t-Test* dengan bantuan *SPSS*. Terdapat dua sampel berpasangan (*paired*) yang diuji. Sampel berpasangan (*paired*) merupakan sampel yang sama dengan *treatment* yang berbeda.⁹ Dilakukan uji *Paired Sample t- Test* pada dua sampel berpasangan untuk membuktikan terdapat tidaknya perbedaan rata-rata.

Uji *Paired Sample t- Test* pada studi ini memanfaatkan *SPSS versi 30* dengan langkah-langkah berikut:

⁹ Singgih Santoso, *Panduan Lengkap SPSS Versi 23*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), hlm. 280.

- a. Salin data dari *excel* ke lembar kerja *SPSS*;
- b. Pilih *analyze - compare means - paired sample t-test*;
- c. Masukkanlah data hasil *pretest* ke *variabel 1*, lalu data hasil *posttest* ke *variabel 2*;
- d. Pilih *ok*;
- e. Selanjutnya, dihasilkan analisis data *paired sample test*; dalam penarikan kesimpulan digunakan: untuk menarik kesimpulan digunakan:
 - 1) Jika nilai *Sig. 2-tailed* ($< 0,05$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.
 - 2) Jika nilai *Sig. 2-tailed* ($> 0,05$), maka H_a ditolak dan H_0 diterima, mengindikasikan tidak adanya pengaruh yang signifikan.

Adapun rumus dalam uji dua sampel berpasangan, yaitu:

Rumus *paired sample t-test*:

$$t = \frac{\frac{\bar{D}}{SD}}{\sqrt{n}} = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

T = Nilai hitung

SD = Standar deviasi selisih *pretest posttest*

$\bar{D}$ = Rata-rata selisih *pretest posttest*

n = Jumlah sampel

$\Sigma x^2 d$ = Jumlah kuadrat standar deviasi *pretest*
dan *posttest*.

Selanjutnya untuk menginterpretasikan uji *t- test* dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah dengan melakukan perbandingan antara t_{hit} dengan t_{tab} . Apabila $t_{hit} > t_{tab}$, H_a diterima dan H_0 ditolak, mengindikasikan terdapat pengaruh yang besar.

3. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* digunakan untuk menghitung peningkatan antusiasme belajar siswa sebelum dan sesudah diberi *treatment*. Rumus uji *N-Gain* adalah sebagai berikut.¹⁰

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

¹⁰ Moh. Irma Sukarelawan, dkk., *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-posttest*, (Yogyakarta: Suyacahya, 2024), hlm. 10.

Keterangan:

N-Gain = Besarnya faktor *gain*

Skor *pretest* = Nilai *pretest*

Skor *posttest* = Nilai *posttest*

Skor maksimal = Nilai maksimal tes.

Berikut kategori besarnya peningkatan skor *N-Gain* berdasarkan kriteria *N-Gain* ternormalisasi.

Tabel 3.4 Kriteria *N-Gain* Ternormalisasi

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tanpa Peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

Berikutnya, untuk mengetahui efektif tidaknya suatu perlakuan (*treatment*), dapat diukur berdasarkan nilai persen sebagaimana pada tabel berikut.

Tabel 3.5 Kriteria Keefektifan *N-Gain*

Nilai Persen	Penafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Al Khotimah Semarang, yang terletak di Jl. Randusari Spaen 1 No. 248, Randusari, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Dilakukan pengambilan data pada tanggal 7 Januari hingga 14 Januari 2025. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terhadap antusiasme belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok sebagai subjek penelitian, mencakup kelas IV dengan total 28 siswa. Pembelajaran diselenggarakan dalam alokasi waktu 2 x 35 menit (2 JP). Materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang digunakan peneliti yaitu pada ‘Bab 3 Kerja Sama di Lingkunganku’ dengan materi pokok ‘Keberagaman Sosial Budaya’. Instrumen yang digunakan pada studi ini ialah angket antusiasme belajar siswa, yang berisi 15 pertanyaan yang dibagikan di kelas IV sebelum

dan setelah diberi *treatment* berupa model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle*, dihasilkan data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Daftar Nilai Angket *Pretest* dan *Posttest* Antusiasme Belajar Siswa Kelas IV

No	Nama Responden	Nilai Angket <i>Pretest</i>	Nilai Angket <i>Posttest</i>
1.	Alfatih Fayzza	53	70
2.	Alvian Adya Surya	44	64
3.	Arjuna Wisesa	47	67
4.	Asri Putri Rahayu	39	59
5.	Bagus Arya Putra	40	68
6.	Dimas Tri Kurniawan	36	61
7.	Diya Atun Najmah	45	64
8.	Gilang Ahmad Priyadi	51	66
9.	Ikha Andriyani Saputri	48	67
10.	Kinanti Sandra Ramadani	46	71
11.	Marvellino Kevyn	47	67
12.	Mohamad Satria Wira	39	69
13.	Muhamad Hilmi Julianto	29	59
14.	Muhammad Ismail	46	70
15.	Muhamad Rizky Putra	47	59
16.	Muhammad Zaheer Ali	52	71
17.	Nadya Rammadani	46	64
18.	Naila Khalila Fashiha	51	57
19.	Nisrina Yafi Layla	39	58

20.	Oktavia Kirana Putri	55	66
21.	Pranaja Rifky Arbani	45	72
22.	Putra Abid Fatharian	34	58
23.	Regina Adelya Jasmin	44	65
24.	Satria Bagus Hermawan	52	68
25.	Shafiyyah Akifa Naila	45	61
26.	Sofiyyah Naila Rosyada	46	65
27.	Viola Nur Zahra	38	68
28.	Rara	45	67

Hasil dari angket *pretest* dan *posttest* tersebut disajikan dalam rincian data pada tabel:

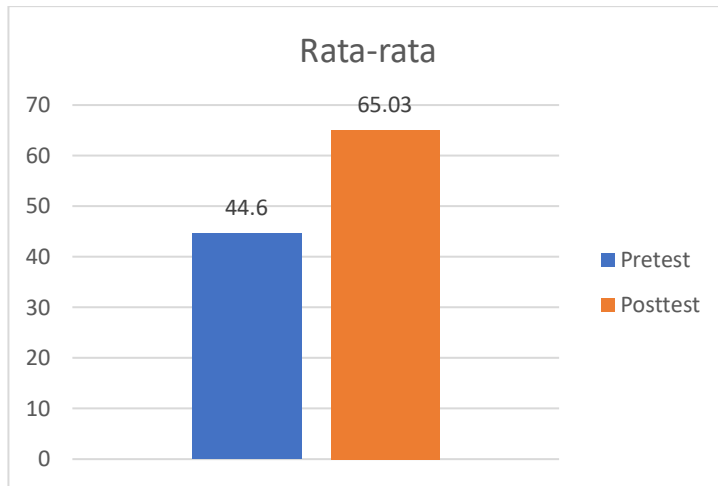
Tabel 4.2 Rincian Data Hasil Angket *Pretest* dan *Posttest*

Data	Nilai Angket <i>Pretest</i>	Nilai Angket <i>Posttest</i>
<i>N</i>	28	28
<i>Mean</i>	44,60	65,03
<i>Median</i>	45,5	66
<i>Mode</i>	45	67
<i>Std. Deviation</i>	6,075	4,459
<i>Variance</i>	36,914	19,887
<i>Range</i>	26	15
<i>Minimum</i>	29	57
<i>Maximum</i>	55	72
<i>Sum</i>	1249	1821

Sebagaimana tabel di atas, data hasil angket *pretest* dan *posttest* dengan banyak sampel yang sama berjumlah 28 siswa. Pada data hasil angket *pretest*, dari 28 siswa diperoleh nilai minimumnya 29 dan nilai maksimumnya 55. Rata-rata angket *pretest* didapatkan skor sebesar 44,60 dan skor *standar deviasi* 6,075. Selanjutnya, pada hasil angket *posttest* didapatkan nilai minimum yaitu 57 dan nilai maksimum yaitu 72. Rata-rata angket *posttest* diperoleh skor sebesar 65,03 dan skor *standar deviasi* 4,459.

Data tersebut mengindikasikan adanya perbedaan antusiasme belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan (*treatment*). Ditunjukkan oleh perbedaan nilai maksimum dan minimum dari data angket *pretest posttest* serta perbedaan nilai rata-rata yang dihasilkan. Selanjutnya, untuk mempermudah dalam membaca dan memahami data tersebut, diinterpretasikan melalui diagram berikut.

Gambar 4.1 Diagram Nilai Rata-rata Angket *Pretest* dan *Posttest* Antusiasme Belajar Siswa



Data angket *pretest* dan *posttest* tersebut selanjutnya dilakukan perhitungan melalui bantuan program *SPSS versi 30* yang meliputi uji *normalitas*, uji *paired sample t-test*, dan uji *n-gain*.

B. Analisis Data

1. Uji *Normalitas*

Uji *normalitas* termasuk uji prasyarat yang berfungsi melakukan perhitungan uji kenormalan data. Pada penelitian ini karena sampel < 50 , digunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Adapun tahapan uji normalitas

dalam studi ini memanfaatkan uji *Shapiro-Wilks* melalui bantuan program *SPSS versi 30* adalah sebagai berikut.

- a) Salin data berasal dari *excel* ke lembar kerja *SPSS*;
- b) Pilih *analyze - descriptive statistic – explore*;
- c) Pindahkan *variabel data* ke *dependent list*;
- d) Pilih *plots*;
- e) Klik *checklist normality plots with test*;
- f) Pilih *continue*, lalu klik *ok*;
- g) Selanjutnya, untuk menarik kesimpulan adalah sebagai berikut:
- h) Amati tabel pada *Test of Normality*;
 - 1) Terdapat dua hasil uji: uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji *Shapiro-Wilk*. Penelitian ini memakai uji *Shapiro-Wilk*, karena sampel < 50 .
 - 2) Apabila nilai sig. ($p\text{-value} > 0,05$) data berdistribusi normal, dan apabila ($p\text{-value} < 0,05$) data tidak berdistribusi normal.

Berikut hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* dan *posttest* melalui *SPSS versi 30* adalah:

**Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data Angket
Pretest dan Posttest**

<i>Tests of Normality</i>			
	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.953	28	.242
<i>Posttest</i>	.934	28	.080
*. This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

Menurut tabel di atas, hasil uji *normalitas* data *Shapiro-Wilk* diperoleh signifikansi hasil *pretest* sebesar 0,242 dan hasil *posttest* dengan besar 0,080. Data dinyatakan normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 (*p-value* > 0,05). Hasil mengindikasikan bahwa data berdistribusi dengan normal, karena angka signifikansi > 0,05 dengan rincian hasil *pretest* $0,242 > 0,05$ dan hasil *posttest* $0,080 > 0,05$.

2. Uji Paired Sample T-Test

Dalam penelitian ini, uji *paired sample t-test* merupakan uji hipotesis yaang digunakan untuk menguji pengaruh signifikan pada penggunaan model

pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terhadap antusiasme belajar siswa. Hipotesis yang diajukan dalam studi ini adalah, H_a : terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Al Khotimah Semarang.

Uji *Paired Sample t- Test* pada penelitian ini memanfaatkan *SPSS versi 30* dengan langkah-langkah berikut:

- a) Salin data dari *excel* ke lembar kerja *SPSS*;
- b) Pilih *analyze - compare means - paired sample t-test*;
- c) Masukkanlah data hasil *pretest* ke *variabel 1*, lalu data hasil *posttest* ke *variabel 2*;
- d) Pilih *ok*;
- e) Selanjutnya, dihasilkan analisis data *paired sample test*; dalam penarikan kesimpulan digunakan: untuk menarik kesimpulan digunakan:
 - 1) Jika nilai *Sig. 2-tailed* ($< 0,05$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

- 2) Jika nilai *Sig. 2-tailed* ($>0,05$), maka H_a ditolak dan H_0 diterima, mengindikasikan tidak adanya pengaruh yang signifikan.

Hasil uji *paired sample t-test* melalui bantuan program SPSS versi 30 yaitu:

Tabel 4.4 Hasil Uji Paired Sample T-Test

<i>Paired Samples Test</i>									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i>	<i>Pretest-Posttest</i>	-20.429	5.808	1.098	-22.681	-18.176	-18.611	27	.001

Berdasarkan tabel tersebut, perhitungan uji hipotesis melalui uji dua sampel berpasangan dihasilkan nilai *sig. 2 (tailed)* yaitu 0,001 dimana nilai $0,001 < 0.05$, mengindikasikan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat diinterpretasikan bahwa adanya pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terhadap antusiasme belajar siswa kelas IV SD Al Khotimah Semarang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Uji *N-Gain*

Pada penelitian ini, uji *N-gain* merupakan uji tingkat keefektifan yang dipakai untuk mengukur seberapa besar peningkatan antusiasme belajar siswa sesudah dilakukan perlakuan (*treatment*) melalui pengaplikasian model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle*. Data uji *N-Gain* dirangkum sebagaimana tabel dibawah ini.

Tabel 4.5 Hasil Uji *N-Gain*

No	Angket <i>Pretest</i>	Angket <i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i> Skor	% <i>N-Gain</i> Skor	Kriteria
1.	53	70	0,77	77,27	Tinggi
2.	44	64	0,65	64,51	Sedang
3.	47	67	0,71	71,42	Tinggi
4.	39	59	0,56	55,55	Sedang
5.	40	68	0,80	80,00	Tinggi
6.	36	61	0,64	64,10	Sedang
7.	45	64	0,63	63,33	Sedang
8.	51	66	0,62	62,50	Sedang
9.	48	67	0,70	70,37	Sedang
10.	46	71	0,86	86,20	Tinggi
11.	47	67	0,71	71,42	Tinggi
12.	39	69	0,83	83,33	Tinggi
13.	29	59	0,65	65,21	Sedang
14.	46	70	0,83	82,75	Tinggi
15.	47	59	0,43	42,85	Sedang
16.	52	71	0,83	82,60	Tinggi
17.	46	64	0,62	62,06	Sedang

18.	51	57	0,25	25,00	Rendah
19.	39	58	0,53	52,77	Sedang
20.	55	66	0,55	55,00	Sedang
21.	45	72	0,90	90,00	Tinggi
22.	34	58	0,59	58,53	Sedang
23.	44	65	0,68	67,74	Sedang
24.	52	68	0,70	69,56	Sedang
25.	45	61	0,53	53,33	Sedang
26.	46	65	0,66	65,51	Sedang
27.	38	68	0,81	81,08	Tinggi
28.	45	67	0,73	73,33	Tinggi
Jml	1249	1821	18,77	1877,32	
Mean	44,60	65,03	0,6703	67,03	

Menurut hasil uji *N-gain* yang telah dirangkum di atas, secara keseluruhan dihasilkan rata-rata persen *N-Gain* skor sebesar 67,03% dan tertera dalam kategori “Cukup Efektif”. Hasil di atas mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terbukti cukup efektif diaplikasikan. Selanjutnya, untuk memudahkan interpretasi, perhitungan uji *N-gain* dirangkum kembali sebagaimana tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Interpretasi *N-Gain* Skor

No	Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi	Jumlah	Persentase
1.	$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi	11	39%
2.	$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang	16	57%
3.	$0,00 < g < 0,30$	Rendah	1	4%

Menurut tabel 4.6 di atas, teridentifikasi terdapat 11 dari 28 siswa (39%) pada kategori “Tinggi”, 16 dari 28 siswa (57%) mencapai kategori “Sedang”, dan 1 dari 28 siswa (4%) mencapai kategori “Rendah”. Dapat disimpulkan bahwa, terdapat hasil yang cukup signifikan yaitu sebanyak 16 dari 28 siswa (57%) pada kategori “sedang”, yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terhadap antusiasme belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terhadap antusiasme

belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Al Khotimah Semarang. Metode dalam studi ini dilakukan dengan desain *one group pretest-posttest*, dimana hanya menggunakan satu kelas eksperimen yaitu kelas IV dengan jumlah 28 siswa. Variabel antusiasme belajar siswa pada penelitian ini berdasarkan dari Muhammad Afdhal yang terdiri dari 5 indikator: respon, perhatian, konsentrasi, kemauan, dan kesadaran siswa.¹

Sebelum melakukan studi, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan instrumen untuk dipakai. Instrumen tersebut memakai angket *pretest* dan *posttest* antusiasme belajar siswa, modul ajar, LKPD, media tongkat dengan panjang ± 20 cm dan soal pada media *baamboozle*. Dalam penelitian ini, peneliti memakai angket antusiasme belajar siswa dari peneliti sebelumnya, Khan tahun 2024, yang relevan dan telah terbukti valid serta reliabel (*terlampir 1 dan 2*).² Angket antusiasme belajar siswa terdiri dari angket

¹ Muhammad Afdhal, "Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching", *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*, (2015), hlm. 196-197.

² Zahirah Salsabila Khan, "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtida'iyah Negeri 3 Malang", *Skripsi* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024), hlm. 75-76.

pretest dan *posttest* sebanyak 15 butir pernyataan dengan bentuk *skala likert*.

Penelitian ini dilaksanakan dalam alokasi waktu 2 x 35 menit atau dalam 2 JP dengan bahasan pokok ‘Keberagaman Sosial Budaya’ pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran diawali dengan pemberian *pretest* dalam bentuk lembar angket untuk mengukur antusiasme belajar siswa sebelum diberi *treatment*. Selanjutnya, pembelajaran dilakukan dengan memberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* sebagaimana dalam modul ajar yang telah disusun. Pada akhir proses pembelajaran, siswa dibagikan lembar angket *posttest* untuk mengukur antusiasme belajar siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*).

Menurut data angket, dihasilkan nilai rata-rata angket *pretest* sebesar rata-rata angket *pretest* 44,60 dan angket *posttest* 65,03. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan antusiasme belajar siswa setelah diberi perlakuan.

Selanjutnya, data angket *pretest* dan *posttest* tersebut digunakan untuk perhitungan uji normalitas melalui uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *SPSS versi 30*. Uji normalitas pada hasil *pretest* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,242 > 0,05$ dan hasil *posttest* $0,080 > 0,05$. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa data berdistribusi secara normal, yaitu angka signifikansi $> 0,05$.

Selanjutnya, dilakukan pengujian hipotesis memakai uji *paired sample t-test*. Dihasilkan nilai *sig. 2 (tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$, mengindikasikan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terhadap antusiasme belajar siswa.

Selanjutnya, dilakukan uji *n-gain* untuk mengukur peningkatan antusiasme belajar siswa. Dalam uji *n-gain* dihasilkan rata-rata persen *n-gain* skor sebesar 67,03% yang termasuk dalam kategori “Cukup Efektif”. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terbukti cukup efektif diaplikasikan.

Pada studi ini, penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator antusiasme belajar siswa, yang meliputi cepat tanggap siswa dalam merespon guru, perhatian siswa dalam menyimak penjelasan guru, fokus siswa selama pembelajaran, berani bertanya dan berpendapat, dan mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.

Menurut hasil pengujian yang sudah digarap, mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan antusiasme belajar siswa. Hasil tersebut relevan dengan studi terdahulu yang dilakukan oleh Kamarudin, dkk., yang mengindikasikan motivasi siswa dalam belajar mengalami peningkatan dengan mengaplikasikan model pembelajaran *talking stick* dalam aktivitas belajar.³ Selanjutnya, sebagaimana studi yang digarap Iskandar, dkk., tentang penggunaan media *baamboozle* yang mampu meningkatkan antusias belajar

³ Kamarudin, Irwan, dan Fita Daud, "Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Pkn", *Jurnal Basicedu*, (Vol. 5, No. 4, tahun 2021), hlm. 1847-1854..

siswa di sekolah dasar.⁴ Setelah diberikan perlakuan, siswa cenderung menunjukkan respon cepat dalam pembelajaran, menyimak pengajaran pendidik secara seksama, fokus siswa dalam pembelajaran, berani bertanya dan berpendapat, dan mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* berpengaruh positif terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Al Khotimah Semarang.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti memahami bahwa terdapat berbagai kendala dalam pelaksanaan penelitian, sehingga dapat memengaruhi data dan kesimpulan yang dihasilkan. Keterbatasan pada penelitian ini meliputi:

1. Keterbatasan Tempat dan Sampel

Ruang lingkup dalam studi ini terbatas pada siswa kelas IV SD Al Khotimah Semarang, sehingga temuan

⁴ Iskandar, dkk., “Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (Vol. 4, No. 6, tahun 2022).

tersebut tidak dapat digeneralisasikan pada sekolah lain dengan kondisi berbeda. Selain itu, penelitian ini hanya mengukur perubahan antusiasme belajar dalam satu kelompok tanpa adanya kelompok pembandingan.

2. Keterbatasan Waktu

Penelitian ini digarap dalam kurun waktu cukup singkat, selama satu kali pertemuan, sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang dari penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Keterbatasan Kemampuan

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari adanya keterbatasan dari segi pengetahuan dan kemampuan dalam menyusun karya ilmiah. Namun, peneliti telah berupaya dalam menyelesaikan studi ini melalui arahan dosen pembimbing serta mengidentifikasi literatur yang relevan dengan penelitian, sehingga dapat menghasilkan susunan karya ilmiah yang baik dan dapat diterima oleh pembaca.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan analisis data yang dijelaskan, selanjutnya dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* berpengaruh terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Al Khotimah Semarang.

Berdasarkan hasil angket diperoleh nilai rata-rata angket *pretest* 44,60 dan angket *posttest* 65,03. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perolehan hasil nilai angket *posttest* lebih tinggi dibanding *pretest* nya dengan perbandingan nilai rata-rata 65,03 : 44,60. Maka terdapat peningkatan skor pada antusiasme belajar siswa sesudah diberi *treatment*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dihitung menggunakan uji-t sampel berpasangan dengan signifikansi 5%, dihasilkan kesimpulan bahwa hasil angket *pretest* dan *posttest* yaitu $0,001 < 0,05$. Hasil ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dihasilkan

perbedaan yang signifikan antara antusiasme belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* yang dilakukan, dihasilkan rata-rata persen *N-gain* skor secara keseluruhan sebesar 67,03% dan termasuk dalam kategori penafsiran “Cukup Efektif”. Selanjutnya, teridentifikasi nilai *N-Gain* siswa yaitu terdapat 11 siswa berkategori “tinggi”, 16 siswa berkategori “sedang”, dan 1 siswa berkategori “rendah”. Disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* berpengaruh positif terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Al Khotimah Semarang.

B. Saran

Berdasar pada hasil dan kesimpulan temuan yang diuraikan di atas, peneliti ingin memberikan saran yang mungkin bermanfaat. Beberapa saran tersebut, meliputi:

1. Bagi pendidik, model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* bisa diterapkan dalam

proses pembelajaran guna meningkatkan antusiasme belajar siswa. Melalui penggunaan model berpadu media ini, dapat menciptakan aktivitas belajar lebih interaktif dan tidak terlalu monoton, serta mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran dan siswa lebih mudah menyerap materi.

2. Bagi siswa, dapat ikut serta aktif, mendengarkan materi, dan menyelesaikan tugas, sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik dalam pembelajaran.
3. Bagi sekolah, penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantu media *baamboozle* diharapkan dapat diterapkan dan menjadi pertimbangan bagi lembaga dalam membuat kebijakan sistem pembelajaran dalam rangka meningkatkan antusiasme belajar siswa dan berpengaruh pada kesuksesan belajar siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melaksanakan penelitian lanjutan pada mata pelajaran dan sekolah lain dengan adanya kelompok kontrol atau pembandingan dengan jangka waktu yang lebih lama.

C. Kata Penutup

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas arahan dan hidayah-Nya sehingga skripsi dapat selesai. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif.

Penulis mengakui bahwa skripsi ini masih jauh dari ideal dan memiliki banyak kekurangan. Akibatnya, kritik dan rekomendasi yang konstruktif sangat dinantikan untuk peningkatan di masa depan. Semoga temuan penelitian ini bermanfaat bagi guru, siswa, dan pemangku kepentingan lainnya dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan manfaat bagi perkembangan pendidikan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Afdhal, Muhammad, “Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching”, *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*, (2015).

Amelia, F. A., Matsuri, dan Dwi Yuniasih, “Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantuan Media Kuiz Interaktif *Quizizz* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sumber Energi Peserta Didik”, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, (Vol. 9 No. 4, tahun 2023).

Antari, dkk.,”Implementasi Nilai Nilai Pancasila Dalam Penguatan Karakter Bangsa”, *Jurnal Widyadari*, (Vol. 21, No. 2, tahun 2020).

Astuti, Nelly, dkk., *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi di SD*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020.

Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD*, Semarang: CV Graha Edu, 2020.

Djaali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

E-book: Shoffa, Shoffan dkk., *Media Pembelajaran*, Sumatera Barat: CV Afasa Pustaka, 2023.

E-book: BSKAP Kemendikbudristek RI, *Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A - Fase F*, 2022.

Fitriana, Dewi, dkk., “Peningkatan Aktivitas Belajar Menggunakan Model Talking Stick pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri 03 Koto Balingka Pasaman Barat”, *Indonesian Research Journal on Education*, (Vol. 4, No. 3, tahun 2024).

Fitriani, Eva, S., “Antusiasme Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI MIN 3 Ponorogo”, *Skripsi* (Ponorogo: Program Sarjana IAIN Ponorogo, 2024).

Gagne, Robert M., *The Conditioning of Learning and Theory of Instruction*, New York: Holt, Rinehart & Winston.

Hasanah, Aswatun, & Faiq Ilham R., “Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dalam Menumbuhkan Antusiasme Belajar”, *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2019).

Huda, Miftahul, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

Intaniasari, Y., dkk., “Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar”, *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, (Vol. 4, No.1, tahun 2022).

Iskandar, S., dkk., “Pengunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, (Vol. 4, No. 6, tahun 2022).

Kamarudin, Irwan, dan Fita Daud, “Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Pkn”, *Jurnal Basicedu*, (Vol. 5, No. 4, tahun 2021).

Kemendikbudristek, *Keputusan Kepala BSAKP No. 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SMK Pada Kurikulum Merdeka*, Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.

Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsir* jilid x, (Jakarta: Percetakan Ikrar Mandiri Abadi, 2010).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), *Profil Pelajar Pancasila*, 2022.

Khan, Zahirah S., “Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtida'iyah Negeri 3 Malang”, *Skripsi* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).

Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono, “Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan”, *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, (Vol. 6, No.1, tahun 2023).

Marwah, Sopa S., & Zulfa Nurul Ain, “Studi literatur: *Baamboozle* sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif”, *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, (Vol. 01, No. 02, tahun 2022).

Muhammedi, Latifah H., dkk., *Psikologi Belajar*, Medan: Larispa Indonesia, 2017.

Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2017.

Nurfadhillah, S., dkk., *Media Pembelajaran SD*, Sukabumi: Jejak Publisher, 2021

.

Nurgiansah, Heru T., *Pendidikan Pancasila*, Solok: CV Mitra Cendekia Media, 2021.

Oktavia, Shilphy A., *Model-Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.

Pratiwi, A. E., *Skripsi* “Analisis Pembelajaran E-Learning Terhadap Antusiasme Belajar Peserta Didik Kelas III Di SDN Waylaga”, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2021).

Putria, Vicky D. S., Yudi Hartono, & Siti Nurkholipah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun”, *LPPM: Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi*.

Rafida, I., Sugeng Eko P.W., Titi Anjarini, “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Metode Talking Stick pada Siswa Kelas III SDN Karanggedang”, *Jurnal Kualita Pendidikan*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2021).

Ristiana, Ani, “Upaya Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Melalui Strategi Mind Map dan Crossword Puzzle dalam Mata pelajaran Aqidah Akhlak Pokok Bahasan Asmaul

Husna Kelas X di MA YPIP Panjeng Jenangan Ponorogo”, *Skripsi* (Ponorogo: Program Sarjana IAIN Ponorogo, 2017).

Rodhiyah, L., I Nyoman S. D., Eka P. D., “Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier”, *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2021).

Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.

Sa’adah, Rodiatus, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dalam Pembelajaran IPS di sekolah Dasar*, Yogyakarta: Pustaka Egaliter, 2022.

Sa’diyah, I., dkk., “Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran *Edugames* Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle”, *Jurnal Publikasi Pendidikan*, (Vol. 11, No.3, tahun 2021).

Samuel, Donald, “Antusiasme Guru dalam Program Pengembangan Kompetensi Pedagogik dan Determinannya”, *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2015).

Santoso, Singgih, *Panduan Lengkap SPSS Versi 23*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016.

Sapriyah, “Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, (Vol. 2, No.1, tahun 2019).

Sari, R.M., Ratih Purnama P., Sri Enggar K.D., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri”, *Journal of Elementary School*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2024).

Sriningsih, Hastan, “Pengaruh Pelaksanaan Pendekatan Pembelajaran Keterampilan Proses Terhadap Antusiasme Belajar Murid inpres 12/79 Lonrae Kecamatan

Taneteriattang Timur Kabupaten Bone”, *Tesis* (Makassar: Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, 2019).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.

-----, *Statistik untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2012.

Sukarelawan, dkk., *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-posttest*, Yogyakarta: Suyacahya, 2024.

Sumiati, dkk., *Metode Pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima, 2009.

Suprijono, Agus, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.

Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Edisi Kedua, Jakarta: Prenadamedia, 2019.

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan Dan Implementasinya Pada KTSP*, Jakarta: Kencana, 2010.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

Winarno, *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2019.

Wulandari, Lutfi Ayu, “Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember Tahun 2022/2023”, *Skripsi* (Jember: Program Sarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

Zaini, H., & Dewi, K., Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini, *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2017).

LAMPIRAN

Lampiran 1

HASIL UJI VALIDITAS PERNYATAAN ANGKET ANTUSIASME BELAJAR SISWA

$R_{\text{tabel}} = 0,468$

Item-Total Statistics		
No	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
1.	0,724	Valid
2.	0,843	Valid
3.	0,798	Valid
4.	0,827	Valid
5.	0,795	Valid
6.	0,750	Valid
7.	0,863	Valid
8.	0,813	Valid
9.	0,844	Valid
10.	0,901	Valid
11.	0,761	Valid
12.	0,883	Valid
13.	0,821	Valid
14.	0,907	Valid
15.	0,939	Valid

Lampiran 2

**HASIL UJI RELIABILITAS PERNYATAAN ANGKET
ANTUSIASME BELAJAR SISWA**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.968	15

Lampiran 3

DAFTAR NAMA SISWA KELAS EKSPERIMEN

No	Nama Siswa
1.	Alfatih Fayzza
2.	Alvian Adya Surya
3.	Arjuna Wisesa
4.	Asri Putri Rahayu
5.	Bagus Arya Putra
6.	Dimas Tri Kurniawan
7.	Diya Atun Najmah
8.	Gilang Ahmad Priyadi
9.	Ikha Andriyani Saputri
10.	Kinanti Sandra Ramadani
11.	Marvellino Kevyn
12.	Mohamad Satria Wira
13.	Muhamad Hilmi Julianto
14.	Muhammad Ismail
15.	Muhamad Rizky Putra
16.	Muhammad Zaheer Ali
17.	Nadya Rammadani
18.	Naila Khalila Fashiha
19.	Nisrina Yafi Layla
20.	Oktavia Kirana Putri
21.	Pranaja Rifky Arbani
22.	Putra Abid Fatharian
23.	Regina Adelya Jasmin
24.	Satria Bagus Hermawan
25.	Shafiyah Akifa Naila
26.	Sofiyah Naila Rosyada

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Dahliyatus Sa'adah
Instansi	: SD Al Khotimah Semarang
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas	: B / IV
Bab / Tema	: 3 / Kerja Sama di Lingkunganku
Materi Pokok	: Keberagaman Sosial Budaya
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Memahami konsep keragaman di lingkungan masyarakat sebagai bagian dari kebhinekaan.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; • Berkebhinekaan global; • Bergotong royong.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
• Video Pembelajaran (<i>Youtube</i>) : https://youtu.be/Egam_63F108 • Jaringan internet/ wifi; • Laptop dan proyektor; • Lembar kerja peserta didik (LKPD); • Papan tulis dan spidol; • Tongkat ukuran ± 20 cm; • PPT;	

- Materi ajar;
- Media *games baamboozle*;
- Sumber belajar :
 1. Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023. Penulis: Dede Kurniawan, Dwi Nanta Priharto, Yusnawan Lubis, ISBN: 978-623-194-654-6.
 2. Buku Siswa Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023. Penulis: Dede Kurniawan, Dwi Nanta Priharto, Yusnawan Lubis, ISBN: 978-623-194-650-8.
 3. Modul Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas 4B, CV Hasan Pratama, 2023. Penulis: Anisa Arum P., Yusuf Nunung A., Ayu Sinta K. ISBN: 978-602-435-638-9.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Jumlah peserta didik: 28 anak.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Model : *Talking Stick* berbantu media *baamboozle*
- Metode : *Games*, diskusi, tanya jawab.

G. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1. Mempersiapkan materi ajar berupa PPT, video pembelajaran, buku teks pelajaran, dan sumber lainnya.
2. Menyiapkan lembar instrumen untuk asesmen siswa.
3. Menyiapkan sarana dan prasarana seperti tongkat, laptop, proyektor untuk proses pembelajaran.
4. Menyiapkan ruang kelas yang kondusif untuk proses pembelajaran.

KOMPONEN INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu menjelaskan identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, minat, dan perilakunya. Peserta didik mampu mengenali dan menyebutkan identitas diri (fisik dan non fisik) orang di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menghargai perbedaan karakteristik baik fisik (contoh: warna kulit, jenis rambut, dll) maupun non fisik (contoh: miskin, kaya dll) orang di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu menghargai kebhinnekaan suku bangsa, sosial budaya, dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.	
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Melalui kegiatan menyimak video keberagaman budaya Indonesia, peserta didik dapat memahami bentuk keberagaman sosial dan budaya di Indonesia dengan tepat. (C2) 2. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab, peserta didik dapat menerapkan contoh sikap menghargai dan menghormati keberagaman sosial dan budaya di lingkungan sekitar dengan tepat. (C3)	
C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik dapat memahami keberagaman sosial dan budaya Indonesia di Indonesia. 2. Peserta didik dapat menerapkan contoh sikap menghargai dan menghormati keberagaman sosial dan budaya di lingkungan sekitar.	
D. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Melalui kegiatan pembelajaran ini, peserta didik dapat mengenal, mendalami dan menghargai, serta menerapkan	

sikap menghargai keragaman budaya di lingkungan masyarakat.

E. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah kalian memiliki saudara di luar pulau Jawa?;
2. Apakah bahasa daerah yang digunakan sama dengan bahasa di daerahmu?;
3. Mengapa kita memiliki asal daerah dan bahasa yang berbeda-beda?;
4. Mengapa kita memiliki semboyan Bhineka Tunggal Ika?.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar serta keadaan siswa. 2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa bersama sebelum melakukan pembelajaran. 3. Siswa dan guru menyanyikan lagu wajib nasional “Indonesia Raya”. 4. Guru melakukan presensi kehadiran siswa dan memeriksa kesiapan siswa dalam pembelajaran. 5. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa:	10 Menit

	• Apakah kalian memiliki saudara di luar pulau Jawa?; • Apakah bahasa daerah yang digunakan sama dengan bahasa di daerahmu?; • Mengapa kita memiliki asal daerah dan bahasa yang berbeda-beda?; • Mengapa kita memiliki semboyan Bhineka Tunggal Ika?. 6. Guru menyampaikan lingkup materi dan tujuan pembelajaran.	
Kegiatan Inti	7. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang. 8. Guru menyiapkan tongkat sepanjang ± 20 cm. 9. Guru menayangkan PPT dan video pembelajaran serta menjelaskan materi. 10. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mempelajari materi dalam kurun waktu ± 7 menit.	50 Menit

	11. Permainan dimulai dengan tongkat yang diestafet dari siswa satu ke siswa lainnya, diiringi nyanyian dari siswa. 12. Ketika nyanyian/ lagu selesai, siswa yang memegang tongkat terakhir wajib memilih nomor yang terdapat pada media <i>baamboozle</i> yang ditampilkan di layar. 13. Siswa wajib menjawab pertanyaan yang di dapat dari media <i>baamboozle</i> (siswa lain diperbolehkan membantu apabila anggota kelompoknya tidak mampu menjawab pertanyaan). 14. Tongkat akan digulir terus hingga sebagian besar siswa berkesempatan menjawab pertanyaan. 15. Guru mengulas jawaban yang diberikan siswa. 16. Guru memberikan ice breaking (tepuk 1, 2,3,4,5). 17. Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok. 18. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari soal LKPD yang diberikan.	
--	---	--

	19. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. 20. Guru dan siswa secara bersama memberikan tanggapan terkait hasil diskusi.	
Penutup	21. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan yang dapat menguatkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran hari ini. 22. Peserta didik mendapat umpan balik dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan: - Apa yang telah kamu pelajari hari ini?; - Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini?; - Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini?. 23. Guru dan siswa bersama memberikan kesimpulan	10 Menit

	terkait materi yang telah dipelajari. 24. Guru menutup kelas dengan menyanyikan lagu “Dari Sabang sampai Merauke”. 25. Penutup. Kegiatan belajar ditutup dengan salam dan doa yang dipimpin oleh ketua kelas.	
--	--	--

G. ASESMEN

No	Jenis	Bentuk
1.	Diagnostik	• Pertanyaan pemantik; • Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
2.	Formatif	• Observasi • Diskusi dan tanya jawab • LKPD (<i>Terlampir</i>)
3.	Evaluasi	• Latihan soal

H. KEGIATAN REMIDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial Siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, guru meninjau kembali materi dengan pendekatan yang lebih disesuaikan dan menugaskan kegiatan individu tambahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 2. Pengayaan Siswa yang kemampuannya dalam menangkap dan bekerja lebih dari siswa lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat penyerapannya pada materi yang telah dipelajari.
--

I. REFLEKSI	
Refleksi Siswa	Refleksi Guru
1. Apakah kamu menyukai kegiatan pembelajaran hari ini?; 2. Bagian mana yang paling kamu sukai?; 3. Apa saja kesulitanmu dalam pembelajaran hari ini?; 4. Bagaimana cara kalian mengatasi kesulitan tersebut?; 5. Pada bagian manakah dari hasil pekerjaan yang menurut kalian masih memerlukan bantuan dan bantuan apakah yang kalian harapkan?.	1. Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?; 2. Apakah pemilihan model dan media pembelajaran sudah efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran?; 3. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?; 4. Kesulitan apa yang dialami?; 5. Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?.
J. LAMPIRAN	
1. Bahan ajar 2. LKPD 3. Latihan soal 4. Penilaian 5. PPT	
K. DAFTAR PUSTAKA	
Kurniawan, D., Dwi N. P., Yusnawan L. 2023. <i>Buku Siswa Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV</i>. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan	

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kurniawan, D., Dwi N. P., Yusnawan L. 2023. *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Padmawati, Anisa A., Yusuf N. A., Ayu S. K. 2023. *Modul Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas 4B*. Sukoharjo: CV Hasan Pratama, 2023.

L. GLOSARIUM

Keberagaman : Kondisi masyarakat dengan berbagai perbedaan.

Sosial : Hubungan antar manusia dalam masyarakat.

Budaya : Nilai dan kebiasaan yang dimiliki dan diwariskan oleh masyarakat.

Bhinneka tunggal ika : Semboyan bangsa Indonesia, bahwa dalam semua perbedaan yang tampak terdapat kesamaan-kesamaan yang menyatu.

Menghargai : Sikap peduli dan beradab terhadap diri sendiri ataupun orang lain dan lingkungan.

Menghormati: Sikap menghargai orang lain dengan berlaku baik dan sopan.

Semarang, 10 Januari 2025

Mengetahui,

Guru Kelas IV


Meilani Choirun Nisa, S.Pd.

Mahasiswa Peneliti


Dahliyatus Sa'adah

NIM. 2103096116

Kepala Sekolah

Khoirul Huda, S.Pd.



Lampiran Modul Ajar

(Lampiran 1)

Bahan Ajar

Keberagaman Sosial dan Budaya

Bangsa Indonesia terdiri atas berbagai suku, adat istiadat, bahasa, serta agama dan kepercayaan. Pernahkah kamu memperhatikan orang-orang di sekitar tempat tinggalmu? Orang-orang tersebut tentu memiliki perbedaan bentuk isik, profesi, kebudayaan, suku, serta agama dan kepercayaan. Perbedaan tersebut mempengaruhi cara manusia berinteraksi dan bersosialisasi. Masyarakat yang saling bersosialisasi dan berhubungan pada suatu tempat atau daerah disebut dengan keberagaman sosial. Sementara, kondisi masyarakat dari berbagai macam suku bangsa, budaya, dan bahasa yang memberikan banyak manfaat bagi sekitarnya disebut dengan keberagaman budaya.

Sikap untuk menerima perbedaan dan keberagaman, baik sosial maupun budaya merupakan modal penting bangsa Indonesia dalam bekerja sama membangun negara. Sikap dapat menerima perbedaan akan melahirkan sikap saling menghargai dan menghormati serta menjaga persatuan dan kesatuan dalam keberagaman sosial dan budaya.

Bolehkah kita merasa bangga terhadap suku dan budaya daerah sendiri? Tentu boleh, tetapi tidak berlebihan. Jangan sampai kamu merendahkan budaya daerah lain karena dengan bersikap seperti itu perpecahan dan perselisihan menjadi hal yang sulit dihindari. Sebaiknya, kamu tetap menghormati dan menghargai budaya daerah lain agar bangsa kita menjadi kuat dan maju serta dapat berperan dalam masyarakat global.

Peserta didik di sekolah mungkin saja berasal dari agama dan kepercayaan, suku, serta budaya yang berbeda. Tidak menutup kemungkinan kita mempunyai teman yang berbeda suku dan daerah. Selain itu, ketika pergi ke daerah lain tentunya akan berjumpa dengan masyarakat setempat yang pasti berbeda suku dan budaya dengan kita. Jika menjadi warga pendatang suatu daerah, sebaiknya kita dapat menyesuaikan diri dan mempelajari kebudayaan daerah setempat. Dengan demikian, sikap saling menghormati serta menjaga persatuan dan kesatuan dalam keberagaman sosial dan budaya akan tercipta. Hal ini menjadi dasar untuk melakukan kerja sama antarwarga masyarakat.

1. Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia

Keberagaman bangsa Indonesia terdiri atas keragaman suku bangsa, bahasa daerah, agama dan kepercayaan, rumah adat, pakaian adat, serta tari daerah. Keberagaman dapat memberikan manfaat jika kita memahami dan menyikapinya dengan baik.

Bagaimana keberagaman suku di Indonesia? di Indonesia terdapat sekitar 1.340 suku yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Setiap suku mempunyai ciri-ciri atau karakteristik tersendiri. Suku-suku di Indonesia dapat hidup berdampingan dalam persatuan dan kesatuan. Meskipun terdiri atas suku bangsa yang berbeda-beda, masyarakat Indonesia sangat menjunjung sikap saling menghormati.

Setiap suku bangsa akan menghasilkan kebudayaan yang berbeda-beda. Misalnya, rumah adat, pakaian adat, kesenian daerah, dan makanan khas. Kebudayaan tidak hanya menjadi sarana untuk mengekspresikan kreativitas. Kebudayaan juga dapat mempererat kerukunan dalam masyarakat. Oleh karena itu, kebudayaan Indonesia perlu

untuk selalu dijaga dan dilestarikan. Berikut contoh dari masing-masing keberagaman sosial dan kebudayaan:

a. Bahasa daerah

Dalam berkomunikasi, setiap suku bangsa menggunakan bahasa dengan ciri khasnya masing-masing. Bahasa daerah mencerminkan identitas atau asal-usul penggunaannya. Berikut contoh keragaman bahasa daerah:

Bahasa Indonesia	Bahasa Jawa	Bahasa Sunda	Bahasa Batak	Bahasa Bugis
Dia	piyambakipun, dheweke	manehna	ibana	alena
Pakaian	sandhangan, klambi	kaway	abit	care-care

Kita harus berbangga diri dan terus melestarikan penggunaan bahasa daerah, serta menjunjung tinggi bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan.

b. Rumah adat

Setiap jenis rumah adat memiliki ciri khas masing-masing yang disesuaikan dengan kondisi geografis, budaya, dan kepercayaan. Berikut contoh nama rumah adat yang tersebar dari berbagai daerah di Indonesia:

No	Rumah Adat	Asal Daerah
1.	Rumah Joglo	Jawa Tengah
2.	Rumah Kasepuhan	Jawa Barat
3.	Rumah Balai Batak Toba, Rumah Bolon	Sumatera Utara
4.	Rumah Adat Tongkonan	Sulawesi Selatan

c. Pakaian adat

Setiap suku memiliki corak dan ciri khas yang berbeda-beda antara satu sama lain. Berikut contoh nama pakaian adat di Indonesia:

No	Pakaian Adat	Asal Daerah
1.	Kebaya Jawa	Jawa Tengah
2.	Kebaya Sunda	Jawa Barat
3.	Ulos	Sumatera Utara
4.	Baju Bodo, Baju Pokko	Sulawesi Selatan

d. Tari daerah

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang berbudaya dan memiliki daya kreasi seni yang tinggi. Hal ini terwujud dalam gerakan tarian tradisional yang setiap daerah memiliki tarian khas masing-masing. Berikut contoh:

No	Nama Tari Daerah	Asal Daerah
1.	Tari Gambyong, Tari Bondan Payung	Jawa Tengah
2.	Tari Jaipong, Tari Topeng Cirebon	Jawa Barat
3.	Tari Piring, Tari payung, Tari Lilin	Sumatera Barat
4.	Tari kipas Pakarena, Tari Bosara	Sulawesi Selatan

e. Lagu daerah

Lagu daerah di wilayah Indonesia sangat beragam. Setiap suku bangsa memiliki lagu daerah masing-masing. Berikut contoh nama lagu daerah:

No	Judul Lagu Daerah	Asal Daerah
1.	Pocung, Gambang Suling, Gundul Pacul	Jawa Tengah

2.	Manuk Dadali, Pileuleuyan, Tokecang	Jawa Barat
3.	Dago Inang Sarge, Sinanggar Tulo	Sumatera Utara
4.	Angin Mamiri, Pakarena	Sulawesi Selatan

f. Makanan khas

Makanan khas merupakan makanan yang menjadi ciri khas suatu daerah dan biasa dikonsumsi oleh masyarakat setempat. Setiap makanan khas mempunyai cita rasa masing-masing. Berikut contohnya:

No	Makanan Khas	Asal Daerah
1.	Nasi tiwul, soto Kudus, nasi grombyang, nasi gandul	Jawa Tengah
2.	Tutug oncom, peuyeum, satai maranggi, karedok	Jawa Barat
3.	Mi gomak, lontong Medan, soto Medan, martabak piring	Sumatera Utara
4.	Pisang epe, sup konro, soto Makasar, barongko	Sulawesi Selatan

Dari contoh-contoh di atas, kita dapat mengetahui betapa kayanya keberagaman sosial dan kebudayaan di Indonesia. Oleh karena itu, kita sebagai warga negara wajib melestarikan tradisi dan budaya bangsa sendiri. Indonesia sebagai bangsa majemuk telah menunjukkan bahwa sekalipun hidup di dalam keberagaman, masyarakatnya tetap hidup rukun serta saling menghormati dan menghargai satu sama lain.

"Bhinneka Tunggal Ika" pada pita lambang Garuda Pancasila mengandung arti "berbeda-beda, tetapi tetap

satu jua". Makna dari semboyan tersebut adalah supaya kita bersatu padu. Jadi, kita harus mencegah semua ancaman yang dapat memecah belah persatuan dan kesatuan bangsa. Berikut contoh sikap menghormati keberagaman suku di lingkungan sekitar.

- 1) Menanamkan sikap sopan dan santun terhadap orang lain.
- 2) Menolong sesama manusia dengan tulus.
- 3) Mengakui keberadaan suku lain.
- 4) Menyaksikan pertunjukan tradisi suku dengan tertib.
- 5) Menghormati adat istiadat dan budaya suku yang lain.
- 6) Tidak membedakan suku satu dengan suku lainnya.

2. Keberagaman Agama dan Kepercayaan di Indonesia

Di Indonesia terdapat enam agama resmi, yaitu Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Di Indonesia juga terdapat berbagai kepercayaan. Kebebasan memeluk agama dan kepercayaan merupakan hak yang dijamin oleh Undang-Undang Dasar 1945. Jadi, setiap orang bebas memeluk agama tanpa paksaan atau gangguan orang lain.

No	Agama	
1.	Islam	Kitab Suci: Al-Qur'an Tempat Ibadah: Masjid Hari Besar: Idul Fitri, Idul Adha
2.	Kristen	Kitab Suci: Alkitab Tempat Ibadah: Gereja Hari Besar: Natal, Paskah
3.	Katolik	Kitab Suci: Alkitab Tempat Ibadah: Gereja

		Hari Besar:Natal, Paskah
4.	Hindu	Kitab Suci: Weda Tempat Ibadah: Pura Hari Besar: Nyepi, Galungan. Kuningan
5.	Buddha	Kitab Suci: Tripitaka Tempat Ibadah: Wihara Hari Besar: Waisak, Kathina
6.	Konghucu	Kitab Suci: Si Shu dan Wu Jing Tempat Ibadah: Kelenteng Hari Besar: Imlek, Cap Go Meh

Keberagaman agama dan kepercayaan di Indonesia harus kita sikapi dengan bijaksana. Kita harus menjunjung tinggi sikap toleransi dan saling menghargai tanpa adanya diskriminasi (pembedaan perlakuan). Berikut contoh sikap toleransi terhadap keberagaman agama dan kepercayaan di lingkungan sekitar.

- 1) Menghormati perayaan hari besar keagamaan dan kepercayaan umat lain.
- 2) Bergaul dengan semua teman tanpa membedakan agama dan kepercayaannya.
- 3) Menjaga silaturahmi dengan tetangga yang berbeda agama dan kepercayaan.
- 4) Memberikan rasa aman kepada umat lain yang sedang beribadah.
- 5) Tidak menganggap remeh ajaran agama dan kepercayaan lain.
- 6) Memberikan kesempatan kepada teman yang berbeda agama dan kepercayaan untuk beribadah.

(Lampiran 2)

LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK PENDIDIKAN PANCASILA			
Nama Kelompok		Kelas: Hari/tgl:	
Kerjakan soal berikut! Perhatikan gambar di bawah ini! 			
Ceritakan mengenai gambar tersebut!	Menurutmu, apakah gambar tersebut telah mencerminkan sikap menghargai keberagaman budaya? Jelaskan alasanmu!		
	<table border="1"><tr><td>Nilai</td><td>TTD</td></tr></table>	Nilai	TTD
Nilai	TTD		

(Lampiran 3)

Penilaian Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan LKPD

Penskoran:

Jawaban benar dan lengkap (4)

Jawaban benar dan kurang (3)

Jawaban benar dan kurang tepat (2)

Jawaban salah (1)

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor Maks
1.	Menceritakan gambar	Siswa menjelaskan informasi terkait tari piring dengan tepat.	4
2.	Sikap menghargai keberagaman	Siswa menjelaskan tentang keterkaitan tari piring dengan sikap menghargai keberagaman budaya dengan tepat.	4
Maksimum			8

Lampiran 5

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET ANTUSIASME
BELAJAR SISWA**

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Respon Siswa	Siswa aktif dan cepat tanggap dalam merespon guru.	1
		Siswa berani mengemukakan pendapatnya sendiri.	2
2.	Perhatian Siswa	Siswa menyimak penjelasan yang disampaikan guru.	3
		Siswa tertarik pada pembelajaran hari ini.	4
3.	Konsentrasi Siswa	Siswa mengikuti alur pembelajaran dengan tertib.	5
		Siswa mampu bersikap fokus selama pembelajaran berlangsung.	6
		Siswa mampu memahami materi pelajaran yang telah diajarkan guru dengan baik.	7
		Siswa dapat menyelesaikan latihan soal dengan mudah.	8
4.	Kemauan Siswa	Siswa mau berdiskusi dengan temannya jika ada materi yang belum dipahami.	9
		Siswa mau menyampaikan pendapat atau idenya.	10
		Siswa mau mengerjakan soal-soal yang diberikan guru.	11
5.	Kesadaran Siswa untuk	Siswa mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.	12

	Melibatkan Diri	Siswa mendalami materi yang telah disampaikan guru.	13
		Siswa memiliki ketertarikan lebih terhadap materi Pendidikan Pancasila.	14
		Siswa berusaha keras untuk dapat menguasai materi Pendidikan Pancasila.	15
	Jumlah		15

Lampiran 6

ANGKET *PRETEST* DAN *POSTEST* ANTUSIASME BELAJAR SISWA

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lengkapilah identitas Anda!
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat melalui jawaban alternatif yang telah tersedia di bawah ini!
3. Isilah soal di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) berdasarkan pendapat Anda!
4. Pastikan semua pertanyaan sudah diisi sebelum menyerahkan!
5. Hasil dari angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai siswa.

B. Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

C. Pernyataan

Keterangan pilihan jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.					
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.					
3.	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.					
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami.					
5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.					
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran					

	Pendidikan Pancasila hari ini berlangsung.					
7.	Saya mampu memahami materi Pendidikan Pancasila hari ini dengan baik.					
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan Mudah.					
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami.					
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.					
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati.					
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.					
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa					

	bahwa materi ini penting.					
14.	Saya senang dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah pembelajaran hari ini.					
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi Pendidikan Pancasila.					

HASIL ANGKET *PRETEST*

Angket Pre-Test Antusiasme Belajar Siswa

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lengkapilah identitas Anda!
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat melalui jawaban alternatif yang telah tersedia di bawah ini!
3. Isilah soal di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) berdasarkan pendapat Anda!
4. Pastikan semua pertanyaan sudah diisi sebelum menyerahkan!
5. Hasil dari angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai siswa.

B. Identitas Siswa

Nama : Arya

Kelas : 4

C. Pernyataan

Keterangan pilihan jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.			✓		
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.				✓	
3.	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.				✓	
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami.			✓		

5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.			✓	
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini berlangsung.			✓	
7.	Saya mampu memahami materi Pendidikan Pancasila hari ini dengan baik.			✓	
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan Mudah.		✓		
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami.			✓	
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.			✓	
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati.	✓			
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.	✓			
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa bahwa materi ini penting.			✓	
14.	Saya senang dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah pembelajaran hari ini.			✓	
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi Pendidikan Pancasila.			✓	

Angket Pre-Test Antusiasme Belajar Siswa

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lengkapilah identitas Anda!
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat melalui jawaban alternatif yang telah tersedia di bawah ini!
3. Isilah soal di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) berdasarkan pendapat Anda!
4. Pastikan semua pertanyaan sudah diisi sebelum menyerahkan!
5. Hasil dari angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai siswa.

B. Identitas Siswa

Nama : ASRI PUTRI RAHAYU

Kelas : 4SB

C. Pernyataan

Keterangan pilihan jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.		✓	✓		
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.			✓		
3.	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.		✓			
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami.				✓	

5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.		✓			
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini berlangsung.					✓
7.	Saya mampu memahami materi Pendidikan Pancasila hari ini dengan baik.				✓	
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan Mudah.					✓
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami.			✓		
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.			✓		
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati.			✓		
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.			✓		
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa bahwa materi ini penting.			✓		
14.	Saya senang dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah pembelajaran hari ini.				✓	
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi Pendidikan Pancasila.				✓	

Angket Pre-Test Antusiasme Belajar Siswa

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lengkapilah identitas Anda!
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat melalui jawaban alternatif yang telah tersedia di bawah ini!
3. Isilah soal di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) berdasarkan pendapat Anda!
4. Pastikan semua pertanyaan sudah diisi sebelum menyerahkan!
5. Hasil dari angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai siswa.

B. Identitas Siswa

Nama : *Nadya R.S*

Kelas : *IV*

C. Pernyataan

Keterangan pilihan jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.			✓		
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.			✓		
3.	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.		✓		✓	
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami.			✓		

5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.		✓	✓		
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini berlangsung.			✓		
7.	Saya mampu memahami materi Pendidikan Pancasila hari ini dengan baik.			✓		
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan Mudah.			✓		
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami.		✓			
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.			✓		
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati.		✓			
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.		✓	✓		
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa bahwa materi ini penting.			✓		
14.	Saya senang dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah pembelajaran hari ini.			✓		
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi Pendidikan Pancasila.		✓	✓		

Lampiran 8

HASIL ANGKET POSTEST

Angket Post-Test Antusiasme Belajar Siswa

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lengkapilah identitas Anda!
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat melalui jawaban alternatif yang telah tersedia di bawah ini!
3. Isilah soal di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) berdasarkan pendapat Anda!
4. Pastikan semua pertanyaan sudah diisi sebelum menyerahkan!
5. Hasil dari angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai siswa.

B. Identitas Siswa

Nama : Arya

Kelas : 4

C. Pernyataan

Keterangan pilihan jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.	✓				
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.	✓				
3.	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.		✓			
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami.		✓			

5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.	✓				
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini berlangsung.	✓	✓			
7.	Saya mampu memahami materi Pendidikan Pancasila hari ini dengan baik.	✓				
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan mudah.	✓	✓			
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami.		✓			
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.	✓				
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati.		✓			
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.	✓				
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa bahwa materi ini penting.	✓	✓			
14.	Saya senang dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah pembelajaran hari ini.	✓				
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi Pendidikan Pancasila.	✓				

Angket Post-Test Antusiasme Belajar Siswa

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lengkapilah identitas Anda!
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat melalui jawaban alternatif yang telah tersedia di bawah ini!
3. Isilah soal di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) berdasarkan pendapat Anda!
4. Pastikan semua pertanyaan sudah diisi sebelum menyerahkan!
5. Hasil dari angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai siswa.

B. Identitas Siswa

Nama : ikha

Kelas : IV

C. Pernyataan

Keterangan pilihan jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.		✓			
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.		✓			
3.	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.		✓			
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami.	✓				

5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.	✓				
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini berlangsung.	✓				
7.	Saya mampu memahami materi Pendidikan Pancasila hari ini dengan baik.	✓				
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan mudah.	✓				
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami.	✓				
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.	✓				
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati.	✓				
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.	✓				
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa bahwa materi ini penting.	✓				
14.	Saya senang dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah pembelajaran hari ini.	✓				
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi Pendidikan Pancasila.	✓				

Angket Post-Test Antusiasme Belajar Siswa

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lengkapilah identitas Anda!
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat melalui jawaban alternatif yang telah tersedia di bawah ini!
3. Isilah soal di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) berdasarkan pendapat Anda!
4. Pastikan semua pertanyaan sudah diisi sebelum menyerahkan!
5. Hasil dari angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai siswa.

B. Identitas Siswa

Nama : *Galang*

Kelas : *A*

C. Pernyataan

Keterangan pilihan jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya aktif dan cepat tanggap merespon guru saat pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.		✓			
2.	Saya berani mengemukakan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.	✓				
3.	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.	✓				
4.	Saya berani bertanya jika ada hal yang belum saya pahami.		✓			

5.	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.		✓			
6.	Saya tidak berisik selama pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini berlangsung.		✓	✓		
7.	Saya mampu memahami materi Pendidikan Pancasila hari ini dengan baik.		✓			
8.	Saya bisa menyelesaikan latihan soal dengan mudah.		✓			
9.	Saya berdiskusi dengan teman jika ada materi yang sulit dipahami.	✓	.			
10.	Saya berani menyampaikan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini.		✓			
11.	Saya mengerjakan soal yang diberikan guru dengan senang hati.	✓				
12.	Saya mengerjakan latihan soal dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.		✓			
13.	Setelah pembelajaran ini, saya ingin belajar materi yang telah disampaikan guru karena saya merasa bahwa materi ini penting.	✓				
14.	Saya senang dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah pembelajaran hari ini.		✓			
15.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar bisa menguasai materi Pendidikan Pancasila.	✓				

Lampiran 9

REKAPITULASI DATA ANGKET *PRETEST*

No	Skor / No. Item															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	3	4	3	3	3	3	3	3	5	3	5	3	4	3	5	53
2.	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	4	44
3.	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	47
4.	3	3	4	2	4	1	2	1	3	3	3	3	3	2	2	39
5.	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	4	4	3	3	3	40
6.	2	1	3	3	3	1	3	3	4	1	3	3	3	2	1	36
7.	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	45
8.	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	51
9.	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	48
10.	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	46
11.	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	47
12.	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	39
13.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	3	29
14.	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	46
15.	3	2	4	2	4	3	4	4	2	3	3	4	2	4	3	47
16.	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	52
17.	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	46
18.	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	51
19.	3	3	3	2	3	1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	39
20.	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	5	4	3	55
21.	4	1	4	1	4	3	4	4	1	1	4	3	4	4	3	45
22.	3	1	1	3	4	1	3	2	1	3	3	1	3	1	4	34
23.	2	3	2	3	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	44

24.	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	52
25.	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	45
26.	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	46
27.	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	38
28.	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	4	45

Lampiran 10

REKAPITULASI DATA ANGKET *POSTTEST*

No	Skor / No. Item															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	70
2.	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	64
3.	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	67
4.	4	3	4	3	4	3	4	4	5	3	5	4	5	4	4	59
5.	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	68
6.	5	5	3	3	5	4	4	3	3	5	3	5	4	4	5	61
7.	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	64
8.	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	66
9.	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	67
10.	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	71
11.	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	67
12.	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	69
13.	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	59
14.	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	70
15.	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	59
16.	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	71
17.	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	64
18.	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	5	57
19.	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	58
20.	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	66
21.	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	72

22.	5	5	5	3	5	4	3	3	4	5	3	3	3	4	3	58
23.	4	5	4	3	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	65
24.	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	68
25.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	61
26.	4	3	5	4	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5	4	65
27.	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	68
28.	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	3	5	67

Lampiran 11

DAFTAR NILAI ANGKET *PRETEST* DAN *POSTTEST*

No	Nama Siswa	Nilai Angket <i>Pretest</i>	Nilai Angket <i>Posttest</i>
1.	Alfatih Fayzza	53	70
2.	Alvian Adya Surya	44	64
3.	Arjuna Wisesa	47	67
4.	Asri Putri Rahayu	39	59
5.	Bagus Arya Putra	40	68
6.	Dimas Tri Kurniawan	36	61
7.	Diya Atun Najmah	45	64
8.	Gilang Ahmad Priyadi	51	66
9.	Ikha Andriyani Saputri	48	67
10.	Kinanti Sandra R.	46	71
11.	Marvellino Kevyn	47	67
12.	Mohamad Satria Wira	39	69
13.	Muhamad Hilmi J.	29	59
14.	Muhammad Ismail	46	70
15.	Muhamad Rizky Putra	47	59
16.	Muhammad Zaheer A.	52	71
17.	Nadya Rammadani	46	64
18.	Naila Khalila Fashiha	51	57
19.	Nisrina Yafi Layla	39	58
20.	Oktavia Kirana Putri	55	66
21.	Pranaja Rifky Arbani	45	72
22.	Putra Abid Fatharian	34	58
23.	Regina Adelya Jasmin	44	65
24.	Satria Bagus H.	52	68
25.	Shafiyyah Akifa Naila	45	61
26.	Sofiyyah Naila R.	46	65
27.	Viola Nur Zahra	38	68
28.	Rara	45	67

Lampiran 12

**HASIL UJI NORMALITAS DATA ANGKET *PRETEST*
DAN *POSTTEST***

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.174	28	.029	.953	28	.242
Posttest	.134	28	.200*	.934	28	.080

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 13

HASIL UJI PAIRED SAMPLE T-TEST

<i>Paired Samples Test</i>									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i>	<i>Pretest-Posttest</i>	-20.429	5.808	1.098	-22.681	-18.176	-18.611	27	.001

Lampiran 14

SURAT IZIN PENUNJUKKAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 5168/Un.10.3/IJ/DA.08.05/11/2024 Semarang, 22 November 2024

Lamp : -

Hal : Penunjukkan Pembimbing

Kepada Yth

Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Dahliyat Sa'adah

NIM : 2103096116

Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantu Media *Baamboozle* Terhadap Antusiasme Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Al Khotimah Semarang

Dan menunjuk Bapak : **Mohammad Rofiq, M. Pd.** sebagai pembimbing.

Demikian penunjukkan pembimbing skripsi disampaikan dan atas kerjasama yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Dekan
Jurusan PGMI

Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.
NIP. 198107182009122002

Tembusan:

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://ftrk.walisongo.ac.id>

Nomor : 0013/Un.10.3/K/DA.04.10/1/2025

Semarang, 2 Januari 2025

Lamp : -

Hal : Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SD Al Khotimah Semarang
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Dahliyat Sa'dah
NIM : 2103096116
Semester : 7 (Tujuh)

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantu Media *Baamboozle* terhadap Antusiasme Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Al Khotimah Semarang

Dosen Pembimbing: Mohammad Rofiq, M. Pd.

untuk melakukan riset/penelitian di SD Al Khotimah Semarang yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 7 Januari 2025 sampai dengan tanggal 14 Januari 2025.

Demikian, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha
SD Al Khotimah

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



YAYASAN PENDIDIKAN AL KHOTIMAH
SEKOLAH DASAR AL KHOTIMAH
Jalan Randusari Spaen I No 248 Semarang 50244 Telp (024) 8313674
e-mail : sdalkhotimah@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/045/S.Ket/ALKH/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

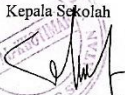
N a m a : Khoirul Huda, S.Pd.I.
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

N a m a : Dahliyatus Sa'adah
NIM : 2103096116
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Perguruan Tinggi : UIN Walisongo Semarang

Bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di SD Al Khotimah Semarang, guna menyusun skripsi yang berjudul : **"Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantu Media Baamboozle Terhadap Antusiasme Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Al Khotimah Semarang"**

Demikian surat keterangan ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 18 Maret 2025
Kepala Sekolah

Khoirul Huda, S.Pd.I.

DOKUMENTASI



Peneliti menjelaskan materi pokok “Keberagaman Sosial Budaya”



Peneliti menjelaskan langkah pembelajaran



Tongkat diestafet dengan menyanyikan lagu (lagu wajib maupun lagu daerah).



Siswa memilih nomor kotak pertanyaan dalam media *baamboozle*



Siswa mengerjakan LKPD
secara berkelompok



Siswa dan peneliti secara
bersama menarik kesimpulan



Foto bersama siswa kelas IV
SD Al Khotimah Semarang

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Dahliyatus Sa'adah
2. Tempat & Tgl. Lahir : Demak, 29 Oktober 2002
3. Alamat Rumah : Desa Bolo, Kec. Demak, Kab.
Demak, Jawa Tengah
HP : 085882045189
E-mail : sdahliyatus@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD Negeri Bolo
 - b. MTs. Al Irsyad Gajah
 - c. MA Keterampilan Al Irsyad Gajah
 - d. UIN Walisongo Semarang
2. Pendidikan Non-Formal
 - a. TPQ Al Mubarak Bolo
 - b. Pasca TPQ Al Mubarak Bolo
 - c. Ma'had Al Jami'ah Walisongo Semarang
 - d. Pondok Pesantren Roudhotul Kahfi