

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE EDUTAINMENT  
TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN SISWA  
KELAS III MI NU 21 PUCANGREJO  
GEMUH KENDAL**

**SKRIPSI**

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



Oleh:  
**NILA AMILATUL AZIZI**  
NIM : 1803096105

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nila Amilatul Azizi

NIM : 1803096105

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**" Pengaruh Penggunaan Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemah Kendal "**

Secara Keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya seni saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, September 2022

Pembuat Pernyataan,



Nila Amilatul Azizi

NIM: 1803096105

# PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang  
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

## PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

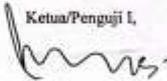
Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar  
PPKn Siswa Kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemah Kendal  
Penulis : Nila Amilatul Azizi  
NIM : 1803096105  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Program Studi : S1

telah diujikan dalam sidang *munazamah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

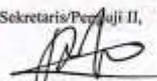
Semarang, 28 September 2022

### DEWAN PENGUJI

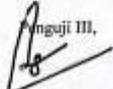
Ketua/Penguji I,

  
Titik Rahmawati, M.Ag.  
NIP: 197101222005012001

Sekretaris/Penguji II,

  
Mohammad Rofiq, M.Pd.  
NIP: 199101152019031013

Penguji III,

  
Dr. H. Fakrur Rozi, M.Ag.  
NIP: 196912201995031001

Penguji IV,

  
Zuanita Adriyani, M.Pd.  
NIP: 198611222016012901

Pembimbing

  
Hj. Zulakhirah, M.Ag., M.Pd.  
NIP: 197601302005012001

# NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, September 2022

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

*Assalamu alaikum Wr. Wb*

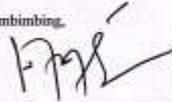
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal  
Nama : Nila Amilatul Azizi  
NIM : 1803096103  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam sidang manqasyah.

*Wassalamu alaikum Wr. Wb*

Pembimbing,



Hi. Zulaikhhah, M.Ag., M.Pd  
NIP. 1969122019950310001

## ABSTRAK

Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Edutainment  
terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan  
Pelajaran PPKn Kelas III MI NU 21 Pucangrejo  
Gemuh Kendal

Penulis : Nila Amilatul Azizi

Nim : 1803096105

Metode *Edutainment* adalah pendidikan dan hiburan. Metode *Edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang terbagi menjadi dua kelas dengan jumlah 40 siswa, di mana dengan kelas III A yang terdiri dari 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III B terdiri dari 20 siswa sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini ditunjukkan dengan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil test akhir diperoleh perhitungan analisis dua variabel diperoleh hasil  $r_{bis} = 0,786 > r_{tabel} = 0,312$  untuk taraf signifikan 5% maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan metode *Edutainment* dapat menghasilkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Metode *Edutainment*, Pengaruh, Hasil Belajar

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan kenikmatan, rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para sahabat dan keluarganya.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, meski sesungguhnya masih banyak terdapat kekurangan. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Bapak Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum.
2. Ketua dan Sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang, Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag.,M.Pd dan Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd.
3. Dosen Wali, Ibu Nur Khikmah, M.Pd.I. Yang telah memberi arahan serta bimbingan.
4. Dosen Pembimbing, Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag.,M.Pd Yang senantiasa memberi bimbingan. Terima kasih atas nasihat, motivasi serta bimbingannya yang sungguh tiada ternilai harganya.

5. Sege nap dosen serta seluruh pegawai di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali berbagai ilmu serta pengetahuan selama menempuh studi di UIN Walisongo Semarang.
6. Kepala Madrasah Bapak Chasan Amri, S.Pd.I beserta sege nap jajaran guru MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal khususnya guru kelas III yaitu Ibu Mursidah, S.Pd dan Purmiyati S.Pd yang telah bersedia menerima dan membantu penulis dalam mengadakan penelitian.
7. Kedua orang tua saya Bapak Abdul Aziz dan Ibu Lailiyah, yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan kasih sayang yang tidak ada hentinya. Keikhlasan dan ketulusan do'a yang selalu menyertai langkah penulis tidak akan bisa terbalaskan.
8. Kakak ku tercinta Noor Aini Luluk B dan Anggit Sugiyanto yang selalu memberi dukungan, semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teruntuk Gilang Hadziq Azizi, terima kasih selama ini sudah menemani dalam mengerjakan skripsi dan selalu memberi dukungan, semangat serta kasih sayang kepada saya.
10. Sahabatku yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman – teman PGMI angkatan 2018, khususnya keluarga besar PGMI C angkatan 2018 yang memberi warna selama berada di bangku kuliah.

12. Semua pihak yang pernah mewarnai dan mengisi hidup penulis serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, namun penulis berharap apa yang tertulis dalam skripsi kali ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya. Aamiin. Terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. Wb*

Semarang, 23 September 2022

Peneliti

Nila Amilatul Azizi

1803096105

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
NOTA DINAS .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	4
BAB II METODE EDUTAINMENT DAN HASIL BELAJAR .....	7
A. Deskripsi Teori .....	7
B. Kerangka Berpikir .....	29
C. Kajian Pustaka .....	32
D. Rumusan Hipotesis .....	37
BAB III METODE PENELITIAN .....	39
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	39
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	42
D. Variabel dan Indikator Penelitian .....	43
E. Teknik Pengumpulan Data .....	44

F. Teknik Analisis Data .....	46
BAB IV DESKRIPSI DATA .....	59
A. Deskripsi Data .....	59
B. Analisis Data.....	62
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	77
D. Keterbatasan Penelitian .....	81
BAB V PENUTUP.....	83
A. Simpulan.....	83
B. Saran.....	85
C. Penutup.....	86
DAFTAR PUSTAKA	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang  
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

#### PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar  
PPKn Siswa Kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemah Kendal  
Penulis : Nila Amilatul Azizi  
NIM : 1803096105  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Program Studi : S1

telah diujikan dalam sidang *munazabah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 28 September 2022

#### DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

Titik Rahmawati, M.Ag.  
NIP: 197101222005012001

Sekretaris/Penguji II,

Mohammad Rofiq, M.Pd.  
NIP: 199101152019031013

Penguji III,

Dr. H. Fakrur Rozi, M.Ag.  
NIP: 196912201995031001

Penguji IV,

Zuanita Adriyani, M.Pd.  
NIP: 198611222016012901



Pembimbing

Hj. Zulakhirah, M.Ag., M.Pd.  
NIP: 197601302005012001

CS Dipindai dengan CamScanner

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Nilai <i>Pre-test dan Post-test</i> .....	61
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Ahli Materi.....	63
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Ahli Media.....	64
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas.....	66
Tabel 4. 5 Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba.....	67
Tabel 4. 6 Daya Beda Soal.....	68
Tabel 4. 7 Data perhitungan Uji Normalitas Data Awal.....	70
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Uji Kesamaan Dua Rata-rata.....	72
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Normalitas Data.....	73
Tabel 4. 10 Perhitungan Uji Perbedaan Dua Rata-rata Akhir.....	75

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Profil Sekolah .....	
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba Instrumen .....	
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	
Lampiran 4 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	
Lampiran 5 Kisi-kisi Uji Coba Instrumen .....	
Lampiran 6 Instrumen Uji Coba.....	
Lampiran 7 Perhitungan Validitas, Reabilitas, Tingkat Kesukaran, Daya Beda.....	
Lampiran 8 Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest.....	
Lampiran 9 Soal Pretest.....	
Lampiran 10 Kunci Jawaban Soal Pretest .....	
Lampiran 11 Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	
Lampiran 12 Uji Normalitas Nilai Awal Kelas Eksperimen .....	
Lampiran 13 Uji Normalitas Nilai Awal Kelas Kontrol.....	
Lampiran 14 Uji Homogenitas Tahap Awal .....	
Lampiran 15 Uji Kesamaan Rata-rata Tahap Awal.....	
Lampiran 16 Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	
Lampiran 17 RPP Pertemuan 1 Kelas Eksperimen .....	
Lampiran 18 RPP Pertemuan 2 Kelas Eksperimen .....	

Lampiran 19 RPP Pertemuan 1 Kelas Kontrol.....	
Lampiran 20 RPP Pertemuan 2 Kelas Kontrol.....	
Lampiran 21 Soal Posttest.....	
Lampiran 22 Uji Normalitas Tahap Akhir Kelas Eksperimen.....	
Lampiran 23 Uji Normalitas Tahap Akhir Kelas Kontrol.....	
Lampiran 24 Uji Homogenitas Tahap Akhir.....	
Lampiran 25 Uji Perbedaan Dua Rata-rata Tahap Akhir.....	
Lampiran 26 Uji Koefisien Korelasi Biseral.....	
Lampiran 27 Angket Validasi Ahli Materi .....	
Lampiran 28 Angket Validasi Ahli Media.....	
Lampiran 29 Media Ular Tangga.....	
Lampiran 30 Pembelejaran Di Kelas Eksperimen .....	
Lampiran 31 Pembelajaran Di Kelas Kontrol.....	
Lampiran 32 Lembar Soal Pretest Dan Posttest.....	
Lampiran 33 Surat Penunjukkan Pembimbing.....	
Lampiran 34 Surat Izin Riset .....	
Lampiran 35 Surat Keterangan Telah Riset .....	
Lampiran 36 Surat Keterangan Ko Kurikuler.....	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi hal utama yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak tertinggal dengan bangsa yang lain. Peningkatan pendidikan tersebut harus dilakukan dengan berbagai upaya, seperti melalui inovasi pendidikan. Salah satu upaya inovasi dalam bidang pendidikan merupakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk semua mata pelajaran.<sup>1</sup>

Penerapan konsep pembelajaran *Konvensional* yang telah berlangsung selama ini cenderung tidak menghargai hakikat siswa sebagai manusia seutuhnya. Proses belajar mengajar lebih menekankan pada kinerja jasmaniah dan mengabaikan kinerja batiniah. Hal yang bersifat batiniah terdiri dari berbagai komponen, yaitu kecerdasan, pikiran, perasaan, dan ingatan. Supaya proses pembelajaran dapat berhasil secara maksimal, seorang guru seharusnya memperhatikan kedua aspek tersebut, sehingga proses pembelajaran akan berjalan sesuai dengan tujuan dan siswa dapat merasakan pembelajaran yang berkesan.

---

<sup>1</sup> Sri Nurhayati, dkk, “Keaktifan Pembelajaran Berbasis Question Student Have Dengan Bantuan Chemo-Edutainment Media Key Relation Chart Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia Unnes*,( Vol . 3 No.1, tahun 2009), hlm 379.

Proses pembelajaran di kelas, seringkali hanya menganggap siswa sebagai wadah kosong yang harus di isi dengan berbagai ilmu pengetahuan dan informasi apapun yang dikehendaki oleh guru. Sedikit ditemukan guru yang memperhatikan aspek perasaan atau emosi siswa serta kesiapan mereka untuk belajar, baik secara fisik maupun psikis. Sering terjadi bila guru sudah masuk ke dalam kelas dan kemudian siswa diarahkan untuk duduk tenang dan diam, lalu guru langsung mengajar. Hal tersebut dapat membuat suasana pembelajaran menjadi kaku dan menegangkan.<sup>2</sup>

Guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Pada observasi yang saya lakukan, pembelajaran PPKn yang berlangsung di Kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal, guru masih menggunakan metode *Konvensional* sehingga membuat siswa pasif dalam pembelajaran.<sup>3</sup> Hasil belajar siswa nilai pembelajaran PPKn juga masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Belajar tidak akan pernah berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati siswa berada dalam kondisi yang menyenangkan.

---

<sup>2</sup> Badrus Zaman, "Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, IAIN Surakarta, (Vol. 8, No. 1, 2016), hlm. 122

<sup>3</sup> Hasil pra observasi Kelas IV MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal, Tanggal 16 Agustus 2021

Pembelajaran yang terjadi disampaikan dengan metode *Konvensional* dan diskusi saja, belum ada metode yang dapat membuat siswa aktif dan senang dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut dan memberi kesempatan pada siswa untuk lebih aktif. Salah satunya adalah menggunakan metode *Edutainment*. *Edutainment* berasal dari kata *Educational Entertainment* berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Metode *Edutainment* dari segi makna adalah pemilihan kegiatan pada proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor atau permainan (*game*), bermain peran (*role play*) dan demonstrasi.<sup>4</sup>

Penggunaan metode *Edutainment* diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga siswa merasa senang dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam pembelajaran PPKn. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mencoba meneliti pelaksanaan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PKn di kelas III MI NU 21

---

<sup>4</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 17

Pucangrejo yang ditekankan pada pengaruh penggunaan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PPKn. Peneliti mengangkat judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Metode *Edutainment* terhadap Hasil Belajar PPKn siswa Kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penggunaan metode *Edutainment* dalam pelajaran PPKn di kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pelajaran PPKn di kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal ?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa pelajaran PPKn di kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal ?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan judul dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui penggunaan metode *Edutainment* dalam pelajaran PPKn di kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pelajaran PPKn di kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa pelajaran PPKn di kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

Adapun manfaat yang diperoleh ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Dapat mengetahui pembelajaran metode *Edutainment* dalam pembelajaran PPKn di kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.
- b) Hasil penelitian ini akan memberikan informasi pengaruh metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa pelajaran PPKn di kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini dapat memberikan pengalaman secara langsung penggunaan metode *Edutainment* dalam pembelajaran PPKn di kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal sehingga dapat digunakan kelak ketika terjun langsung di lapangan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran.

b) Bagi Jurusan

Dapat menambah khasanah bacaan dan pengetahuan dibidang pendidikan serta sebagai acuan penelitian yang relevan.

c) Bagi Siswa

Dapat menciptakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias dalam belajar. Menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan.



## BAB II

### METODE EDUTAINMENT DAN HASIL BELAJAR

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Teori Metode Edutainment

###### a. Pengertian Metode

Metode dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.<sup>1</sup> Metode merupakan cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya, dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu. Memilih cara atau metode ini guru dibimbing oleh filsafat pendidikan yang dianut guru dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Disamping itu penting pula memperhatikan hakikat siswa yang hendak dididik, dan

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* edisi keempat, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 842

bahan pelajaran yang hendak disampaikan. Jadi metode ini hanyalah menentukan produser yang akan diikuti.<sup>2</sup>

b. Pengertian *Edutainment*

Pengertian *Edutainment* diambil dari segi Etimologi yaitu berasal dari kata *Education* dan *Entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* adalah hiburan. Menurut bahasa, *Edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu dari segi Terminologi, *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa di kombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan permainan (*game*), bermain peran (*role play*) dan demonstrasi dengan berbagai peralatan pendukung.<sup>3</sup>

Menurut Hamruni dalam buku karya M. Fadlillah mengatakan bahwa *Edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *Education* dan *Entertainment*. *Education* artinya

---

<sup>2</sup> Dr. Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), hlm. 2

<sup>3</sup> Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 17

pendidikan, dan *Entertainment* artinya hiburan. Jadi secara bahasa *Edutainment* diartikan sebagai pendidikan menyenangkan. Selanjutnya, Hamruni menyimpulkan bahwa *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.<sup>4</sup>

Menurut *New World Encyclopedia*, *Edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya, *Edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau video games, film, musik, website, perangkat multimedia, dan lain sebagainya. Di samping itu, *edutainment* berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014) hlm-3.

<sup>5</sup> Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), Hlm 17-18

Dapat disimpulkan dari paparan ahli diatas bahwa *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang di desain, sehingga pendidikan dan hiburan bisa di kombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

c. Karakteristik *Edutainment*

Ada 4 hal yang menjadi konsep karakteristik dari konsep *Edutainment*, yaitu:

- 1) Konsep *Edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.
- 2) Konsep dasar *Edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
- 3) Konsep *Edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran ang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi diri anak didik, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Konsep *Edutainment* menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran, sekaligus sebagai subjek pendidikan.

Dalam konsep *Edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam

interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran.<sup>6</sup>

Pada penelitian ini peneliti memilih jenis *Edutainment* ular tangga, karena ingin mengoptimalkan penggunaan permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak agar pemanfaatan dari metode permainan ular tangga bisa optimal tidak hanya sekedar permainan namun bisa dijadikan sebuah metode dalam mengembangkan kognitif anak. Pada metode *Edutainment* bisa melibatkan penggunaan banyak media. Diantaranya penggunaan media ular tangga.

#### d. Pengertian Media Ular Tangga

Bermain atau permainan secara kasat mata terlihat biasa dan tidak bermakna. Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung, spontan yang dilakukan seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif menggunakan panca indera atau seluruh anggota tubuhnya.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Ratna Pangastuti, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 62

<sup>7</sup> Bayu Nugraha, “Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Anak*, (Vol.II,Edisi 1,2013), hlm. 204

Elfiadi berpendapat bahwa jenis permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak terbagi dalam dua yakni: bermain bebas dan bermain terpisah. Dilihat dari jenisnya permainan ular tangga terdapat peraturan yang harus dilaksanakan untuk menjalankan permainan ini.

Menurut Melsi, ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya.

Ratnaningsih, ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak.<sup>8</sup>

Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang mendunia. Permainan ular tangga merupakan jenis permainan kelompok dengan menggunakan papan bergambar yang terbagi dalam kotak–kotak kecil. Mulyani berpendapat bahwa permainan ular tangga adalah sarana bermain yang terdiri dari selembar papan atau kertas tebal bergambar yang terdiri dari kotak–kotak sebanyak 100

---

<sup>8</sup> Atiqoh, Lia Nur. *Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembentuk Karakter*. (Malang: ArRuzz, 2011). hlm. 10

buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu.<sup>9</sup>

e. Penerapan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran

Penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran PPKn Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca Pembelajaran 2 dilaksanakan selama dua jam pelajaran PPKn dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru melakukan apersepsi mengenai materi PPKn Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca Pembelajaran 2 yaitu tentang sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dan memberikan motivasi kepada siswa.
- 2) Guru menjelaskan materi tentang contoh sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar kepada siswa.
- 3) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- 4) Guru memberikan penjelasan mengenai media permainan yang akan digunakan dan membacakan peraturan yang ada dalam permainan ular tangga dan meminta siswa untuk bermain sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.

---

<sup>9</sup> Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta : Langensari Publishing, 2013), hlm.122

- 5) Setelah permainan ular tangga selesai siswa diminta untuk menuliskan rangkuman atau cerita yang telah didapatkan dari permainan ular tangga tersebut.
  - 6) Setelah dikumpulkan, dilakukan tanya jawab.
  - 7) Guru memberikan penekanan pada contoh sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
- f. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga
- 1) Kelebihan Permainan Ular Tangga

Menurut Mulyati keunggulan bermain ular tangga antara lain: menciptakan suasana pembelajaran yang fun, lebih merangsang anak dalam melakukan aktifitas belajar individual atau kelompok, dapat mengembangkan kreatifitas kemandirian anak menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membawa tanggung jawab.<sup>10</sup>

- 2) Kekurangan Permainan Ular Tangga
  - a. Dimungkinkan akan menimbulkan kejenuhan karena banyaknya pertanyaan yang akan ditemui anak.
  - b. Akan menimbulkan kejenuhan pada anak yang menunggu giliran permainan.

---

<sup>10</sup> Ira Sri Redjeki, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B Tk Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/ 2013", *Skripsi* (Surakarta: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012), hlm. 04.

- c. Tanpa pengawasan yang intensif dari guru, anak dapat mudah terjebak dalam permainan ular tangganya saja tanpa bisa menyerap nilai-nilai atau tujuan digunakan metode pembelajaran ini.<sup>11</sup>

## **2. Hasil Belajar PPKn**

### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Belajar merupakan tingkah laku yang ditimbulkan melalui pengalaman atau suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur yaitu jiwa dan raga.<sup>12</sup>

### **b. Ciri-ciri Belajar**

Hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar:

#### **1. Perubahan yang terjadi secara sadar**

Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu

---

<sup>11</sup> Ria Kurniasih, “Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini”, *Jurnal* (Bandung: Mahasiswa Sekolah Pascasarjana UPI, 2014), hlm. 124

<sup>12</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 13

merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya

2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Perubahan belajar selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Makin banyak usaha belajar yang dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu sendiri.

4. Perubahan dalam belajar bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti berkeringat, keluar air mata dan sebagainya tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam pengertian belajar. perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen, ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.

5. Perubahan dalam belajar bersifat bertujuan dan terarah

Perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan tercapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar di dasari.

6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.<sup>13</sup>

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya *input* secara fungsional. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk

---

<sup>13</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 15

mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.<sup>14</sup>

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku baik peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang sering disebut juga prestasi belajar, tidak dapat dipisahkan dari aktivitas belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran, tujuan belajar telah ditetapkan terlebih dahulu oleh guru, anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 44

<sup>15</sup> Noor Komari Pratiwi dkk, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang tua, dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang, Universitas Indraprasta PGRI", *Jurnal Pujangga*, (Volume 1, Nomor 2, tahun 2015), hlm. 80

#### d. Aspek- Aspek Hasil Belajar

Benyamin S. Bloom menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yaitu sebagai berikut :

- 1) Ranah Kognitif (*cognitive domain*) berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Pada tahun 2001, Anderson, dkk merevisi Taksonomi Bloom ini menjadi taksonomi bloom dua dimensi, yang terdiri dari dimensi proses kognitif (*proces kognitif dimension*) dan dimensi pengetahuan, (*knowledge dimension*) . Dimensi proses kognitif terdiri dari enam level yang berupa kata kerja yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) dan menciptakan (*create*). Sedangkan pada dimensi pengetahuan, terdiri dari empat level yang berupa kata benda yaitu pengetahuan faktual (*factual knowledge*), pengetahuan konseptual (*conseptual knowledge*), pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*), dan pengetahuan metakognitif (*metacognitive knowledge*).<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Lorin W. Anderson; David R. Krathwohl, diterjemahkan oleh Agung Prihantoro, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015). Hlm. 6-7

- 2) Ranah Afektif (*Affective Domain*) Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarki yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didikan afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapihan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).
- 3) Ranah Psikomotorik (*psychomotoric domain*) Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Penjabaran ranah psikomotorik ini sangat sukar karena seringkali tumpang tindih dengan ranah kognitif dan afektif, misalnya di dalam tujuan peserta didikan seperti menulis kalimat sempurna. Hal ini dapat mencakup ranah kognitif (pengetahuan tentang bagian-bagian kalimat), ranah afektif (keinginan untuk merespon), dan psikomotorik. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simson adalah persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan

kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).<sup>17</sup>

Pada penelitian ini peneliti fokus ke ranah kognitif, karena berhubungan dengan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis.

e. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal, meliputi

a. Jasmaniah yaitu kesehatan atau cacat tubuh.

Kesehatan akan sangat berpengaruh bagi hasil belajar siswa. Ketika tubuh sakit maka kenyamanan akan belajar juga akan berkurang. Begitu juga kesempurnaan tubuh. Siswa yang cacat tubuh akan mempengaruhi mentalnya, dalam bergaul melakukan pembelajaran akan merasa rendah diri. Rasa rendah diri akan berakibat juga pada hasil belajar

b. Psikologi, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

2) Faktor Eksternal

a) Keluarga merupakan tempat pertama kali anak berinteraksi dan belajar tentang berbagai hal.

---

<sup>17</sup> Chatarina Tri Anni, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: UNNES, 2012). Hlm. 70-72

Perhatian dari orang tua kepada anak akan sangat berpengaruh pada hasil belajar anak.

- b) Sekolah akan mempengaruhi hasil belajar anak. Diantaranya adalah metode belajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, disiplin siswa, alat pelajaran, waktu sekolah, dan metode pembelajaran.
- c) Masyarakat, teman bergaul akan membawa dampak kepada hasil belajar siswa. Pergaulan di masyarakat sangat berpengaruh besar bagi kehidupan manusia.<sup>18</sup>

f. Pengertian PPKn

Pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan

---

<sup>18</sup> Randy J. Larsen & David Larsen, *Personality Psychology*, (New York: McGraw-Hill Higher Education, 2002), hlm.609

masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat.<sup>19</sup>

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Suwadi merupakan suatu usaha sadar pemerintah dalam menanamkan konsep kebangsaan yang multi dimensional yang berkaitan dengan dasar-dasar pengetahuan tentang penanaman nilai-nilai kewarganegaraan (civic values) atau nilai kebangsaan, sosiologi politik/masyarakat politik, demokrasi dan persiapan anak bangsa untuk berparti sipasi dalam proses politik secara menyeluruh) agar menjadi warga negara yang baik.<sup>20</sup>

g. Ruang Lingkup PPKn

Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa
- 2) Norma, hukum, dan peraturan
- 3) Hak hsasi manusia (HAM)
- 4) Kebutuhan Warganegara
- 5) Konstitusi Negara
- 6) Kekuasan dan Politik

---

<sup>19</sup> Saidurrahman, *Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati*,(Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 15

<sup>20</sup> Endah Parawangsa dkk, “Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan*, (Vol. 5, No. 3, tahun 2021), hlm. 1

- 7) Kedudukan Pancasila
- 8) Globalisasi.<sup>21</sup>

h. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PPKn Tema 5  
Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca Pembelajaran 2

PPKn Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca Pembelajaran 2 merupakan materi pembelajaran yang ada di kelas III Semester Genap tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Adapun materi diatas adalah KI dan KD yang akan digunakan dalam penelitian oleh peneliti. Berikut ini adalah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dari materi tersebut.

Tabel 2. 1

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya	2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu

---

<sup>21</sup> BSNP, *Standar Isi untuk Satuam Pendidikan Dasar dan Menengah*,(Jakarta: Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hlm. 55-57

<p>diri, peduli, dan bertanggung jawab dala berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.</p>	<p>dalam keberagaman di lingkungan sekitar</p>
<p>3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.</p>	<p>3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar</p>
<p>4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang</p>	<p>4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar</p>

<p>mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.</p>	
---	--

Indikator :

1. Menjelaskan cara mensyukuri makna bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar
  2. Menjelaskan makna bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar
  3. Mampu menyebutkan manfaat sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar
  4. Menyebutkan beberapa bentuk–bentuk sikap bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.
- i. Materi PPKn Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca Pembelajaran 2
1. Makna Bersatu Dalam Keragaman di Lingkungan Sekitar

Bersatu artinya berkumpul atau bergabung menjadi satu. Keragaman artinya bermacam-macam. Masyarakat Indonesia sangat beragam terdiri dari suku, adat, dan ras, seni, keanekaragaman agama, sosial budaya. Meskipun berbeda-beda tetapi tetap bersatu seperti semboyan Bangsa Indonesia yaitu

Bhineka Tunggal Ika yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu tujuan. Keberagaman ini ada di lingkungan rumah dan sekolah yaitu sebagai berikut :

- a) Makanan dan minuman
  - b) Perbedaan usia
  - c) Perbedaan jenis kelamin
  - d) Perbedaan sifat
  - e) Perbedaan cara dan kegemaran dalam berpakaian
2. Manfaat Bersatu Dalam Keberagaman di lingkungan sekitar

Perhatikan aktivitas sehari-hari di rumah. Seringkali, ayah dan ibu memberikan tugas dan tanggung jawab yang berbeda-beda bagi setiap anggota keluarga. Ini merupakan bentuk pemanfaatan keberagaman karakteristik individu dalam kegiatan di rumah. Pemanfaatan keberagaman juga bisa dilihat saat dilaksanakan kerja bhakti. Ada yang hanya menyumbang dana untuk membeli semen, bunga, atau sekedar menyumbang minuman dan makanan karena mereka sibuk atau punya kepentingan yang tidak bisa ditinggalkan.<sup>22</sup>

### 3. Contoh Sikap Bersatu di Lingkungan Keluarga

---

<sup>22</sup> Istiqomah, *Kebersamaan Dalam Keberagaman*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2019), hlm.29

Tolong-menolong melakukan pekerjaan rumah misalnya membantu ibu menyapu halaman, membantu ayah mencuci sepeda motor, membantu adik mengerjakan pekerjaan rumah, membantu ibu memasak dan lain-lain.

#### 4. Contoh Sikap Bersatu di Lingkungan Masyarakat

Sikap bersatu yang ada di lingkungan masyarakat seperti menjenguk tetangga yang sakit, membantu tetangga yang terkena musibah, gotong royong membersihkan lingkungan, saling menyapa jika bertemu tetangga, berbagi makanan dengan tetangga.

#### 5. Contoh Sikap Bersatu di Lingkungan Sekolah

Sikap bersatu di lingkungan sekolah supaya suasana di sekolah menjadi rukun. Tentunya dengan hidup rukun akan memperkuat persatuan dan kesatuan. Bentuk kegiatan sikap bersatu di lingkungan sekolah yaitu melaksanakan kegiatan kerja bakti membersihkan sekolah, melaksanakan piket kelas bersama dan kerja kelompok.

#### 6. Menjaga Sikap Tolong- Menolong Dalam Kebaikan

Tolong menolong adalah sikap saling membantu untuk meringankan beban penderitaan maupun kesulitan orang lain dengan melakukan sesuatu. Bantuan tersebut dapat berbentuk tenaga, waktu, ataupun uang. Tolong- menolong merupakan

perwujudan sikap bersatu dalam keberagaman. Sikap tolong- menolong dapat mempererat persaudaraan, persatuan, dan kesatuan. Tentunya saat tolong-menolong tidak membeda-bedakan agama, suku, golongan, ataupun ras. Dan saat menolong harus dilakukan dengan rasa tulus. Sikap tolong- menolong juga perlu ditanamkan dan dibiasakan sejak kecil.<sup>23</sup>

## **B. Kerangka Berpikir**

Selama ini profil guru mata pelajaran PPKn dianggap masih kurang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn dikarenakan metode yang digunakan dalam pembelajaran PPKn masih tergolong monoton yaitu penggunaan metode *Konvensional*. Seorang guru mata pelajaran PPKn dianjurkan menggunakan metode yang cocok dan efisien untuk membantu proses penyampaian materi kepada siswa agar tujuan pembelajaran PPKn dapat tercapai dengan maksimal.

Upaya untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran PPKn dan memberi kesempatan pada siswa untuk lebih aktif adalah dengan metode *Edutainment*. *Edutainment* merupakan proses pembelajaran yang menggabungkan antara pendidikan dan hiburan sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan.

---

<sup>23</sup> Yun Kusumawati dan Panca Ariguntar, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas III*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hlm. 16

Penggunaan metode *Edutainment* diharapkan dapat efektif dalam proses pembelajaran PPKn dan lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa akan merasa senang dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

. Proses pembelajaran PPKn di kelas III A menggunakan metode *Edutainment* sebagai berikut:

1. Guru harus memahami kondisi dan karakteristik siswa sebelum memberikan materi pelajaran, sehingga guru dapat mengerti apa yang harus dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik pada awal proses pembelajaran
3. Proses pembelajaran dilakukan di dalam kelas.
4. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat berkerja sama dengan siswa yang lain.
5. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan suara lantang dan jelas.
6. Siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda, ada yang biasa belajar dengan mendengarkan, ada yang biasa belajar dengan melihat, dan ada yang biasanya belajar dengan menggunakan gerakan atau sentuhan. Guru harus memperhatikan hal tersebut agar siswa mudah menangkap ateri pelajaran yang disampaikan.
7. Sebelum menerima materi pelajaran, siswa sebaiknya sudah memiliki pengalaman nyata terkait materi yang akan diajarkan, supaya siswa dapat menerima materi dengan baik.

8. Guru memberikan *reward* dan *punishment* sederhana.
9. Pemberian umpan balik sangat penting bagi siswa, untuk meningkatkan emosi positif dalam belajar.
10. Guru menyimpulkan proses pembelajaran yang telah berlangsung
11. Pemberian tes untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran PPKn.

Hambatan yang sering terjadi dalam penggunaan metode *Edutainment* adalah guru kurang memahami konsep *Edutainment*, respon siswa terhadap pelajaran kurang fokus atau anak cenderung fokus pada permainannya saja, bahan pembelajaran yang tidak memadai juga menjadi kendala, waktu yang sangat minim, sarana prasarana yang terbatas, dan kondisi lingkungan yang kurang mendukung.<sup>24</sup>

Mengatasi hambatan yang ditemukan dalam menerapkan metode *Edutainment* dalam mata pelajaran PPKn adalah sebagaimana tentang pembuatan RPP dengan metode pembelajaran yang baru dengan merubah media dan metodenya setelah itu baru disesuaikan dengan metode apa yang digunakannya. Pembuatan RPP inilah guru dapat mengantisipasi hambatan-hambatan yang dapat diprediksi akan terjadi.

Pengaturan waktu yang sangat minim sebagai guru harus memanfaatkan waktu yang ada dengan sebaik mungkin. Masalah

---

<sup>24</sup> Ratna Pangastuti, M. Pd.I, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 17

sarana prasarana yang belum lengkap, sekolah pasti selalu mengupayakan apa saja yang dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran. Guru adalah pelaku pembelajaran, sehingga dalam hal ini merupakan faktor terpenting, ditangan gurulah sebenarnya letak keberhasilan pembelajaran. Guru yang kurang memahami makna *Edutainment* ditekankan agar tidak bosan bertanya ataupun mencari informasi yang mendalam.<sup>25</sup>

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di lihat bahwa variabel X yaitu metode *Edutainment* memengaruhi variabel Y yaitu hasil belajar. Pengaruh metode *Edutainment* terhadap hasil belajar PPKn di kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal dapat diketahui dari respon siswa terhadap penggunaan penggunaan metode *Edutainment* dengan indikator

- a. Kemampuan siswa dalam memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru
- b. Kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui metode *Edutainment*.

### **C. Kajian Pustaka**

Kajian Pustaka pada dasarnya digunakan untuk memperoleh suatu informasi tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian yang digunakan untuk memperoleh landasan teori

---

<sup>25</sup> Badrus Zaman, "Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", *JURNAL KAJIAN KEPENDIDIKAN ISLAM, IAIN Surakarta*, (Vol. 8, No. 1, 2016), hlm. 138

ilmiah. Dalam kajian pustaka ini penelitian menelaah beberapa skripsi dari penelitian terdahulu, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anandita Eka Setiadi dan Sri Supartini pada tahun 2020 di SMA N 1 Pontianak, yang berjudul “Implementasi Pendekatan Science Edutainment Berbasis Lesson Study Terhadap Hasil Belajar Siswa Biologi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan science edutainment ular tangga pada pelaksanaan pembelajaran siklus pertama tidak efektif dimainkan di dalam kelas, papan permainan terlalu besar, membatasi gerak ruang siswa, sehingga kondisi kelas menjadi tidak kondusif. Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 77,14%. Persentase tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, karena kurang dari 85%. Penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran siklus kedua dilaksanakan di luar ruangan (outdoor learning). Hasil observasi menunjukkan semua siswa sudah belajar. Siswa berupaya terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui permainan ular tangga dengan antusias menunjukkan semua siswa sudah belajar dengan antusias, leluasa bergerak, dan aktif berdiskusi. Rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat menjadi 89,43 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 97,14%. Persentase klasikal

tersebut lebih dari 85%, sehingga indikator keberhasilan implementasi sudah tercapai.<sup>26</sup>

Perbedaannya terdapat pada variabel terikatnya. Pada penelitian ini menggunakan variabel hasil belajar Biologi Lesson Study sementara penelitian penulis variabel terikatnya yaitu hasil belajar PPKn. Persamaannya terdapat variabel bebas yaitu sama-sama menggunakan variabel bebas *Edutainment* ular tangga.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hargiah Anggun Pratiwi yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara Tahun Ajaran 2013/2014”, Hargiah menyimpulkan permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik kelas IV SDN 09 pontianak Utara. Hal tersebut terbukti dengan hasil *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang terlihat dari perbedaan skor rata-rata sebesar 12,99 berdasarkan hasil uji hipotesis (uji t) menggunakan t-test polled varian diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 6,42 dan  $t_{tabel}$  ( $\alpha$ ) = 5% dan dk = 68 diperoleh 1,992. Besar pengaruh dari penggunaan metode permainan ular tangga sebesar 0,88. Sehingga dapat disimpulkan permainan ular tangga

---

<sup>26</sup> Anandita Eka Setiadi1, Sri Supartini, “Implementasi Pendekatan Science Edutainment Berbasis Lesson Study Terhadap Hasil Belajar Siswa Biologi”, *Jurnal Pendidikan Biology*, (Vol. 5, No. 1, tahun 2020), hlm. 15

berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV SDN 09 Pontianak Utara dan besar pengaruhnya berkategori tinggi.<sup>27</sup>

Persamaanya sama-sama menggunakan mata pelajaran PPKn dan hasil belajar serta terdapat variabel bebas yaitu sama-sama menggunakan variabel bebas *Edutainment* ular tangga. Sedangkan perbedaanya Hargiah menggunakan tempat penelitian di kelas IV SDN 09 Pontianak Utara, peneliti menggunakan tempat penelitian di kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

3. Penelitian yang dilakukan oleh I W Widiiana, Ni P. Gita Parera, dan Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana a (2019). *Journal of Education Technology*. Vol. 3 (4) pp. 315-322, yang berjudul “Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA”. Hasil penelitian menunjukkan Validitas hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada (1) validitas dari ahli isi mata pelajaran IPA, diketahui bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 92,86% dan tidak perlu direvisi. (2) Hasil review media

---

<sup>27</sup> Hargiah Anggun Pratiwi, “Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV SDN 09 Pontianak Utara Tahun Ajaran 2013/2014” *Skripsi*, (Pontianak, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak, 2013)

pembelajaran permainan ular tangga dari ahli desain pembelajaran diketahui bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 96,66% dan tidak perlu direvisi. (3) Hasil review media pembelajaran permainan ular tangga dari ahli media pembelajaran diketahui bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan berada pada kualifikasi baik yaitu 82,86% dan direvisi secukupnya. (4) Validasi dalam uji coba perorangan mendapatkan persentase sebesar 95,39% dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. (5) Untuk validasi dalam uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 93,59% dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. (6) Sedangkan untuk validasi dalam uji coba lapangan mendapat persentase 94,50% dengan kualifikasi sangat baik tidak perlu direvisi. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa  $db = 26$  diperoleh nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 2,144. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh  $t_{hitung}$  yaitu 9,6. Dengan demikian, harga  $t_{hitung}$  yaitu 9,6 lebih besar dari harga  $t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berarti terdapat efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV di SD Negeri 2 Bengkala Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> I W. Widiana, dkk, "Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan

Perbedaannya terdapat pada variabel terikatnya. Pada penelitian ini menggunakan variabel hasil belajar IPA sementara penelitian penulis variabel terikatnya yaitu hasil belajar PPKn. Persamaannya terdapat variabel bebas yaitu sama-sama menggunakan variabel bebas *Edutainment* ular tangga.

#### **D. Rumusan Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.<sup>29</sup>

Hipotesis berasal dari kerangka berpikir yang menjabarkan pengaruh dari dua variabel yang akan diteliti. Dari kerangka berpikir yang dijabarkan sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan adalah:

$H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode *Edutainment* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

---

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, (Bandung, ALFABETA, 2015), hlm. 54



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Menurut Hilway dalam buku karya Deni Darmawan mengartikan penelitian yaitu metode studi yang dilakukan melalui penyelidikan secara hati-hati terhadap suatu masalah sehingga diperoleh pemecahan yang tepat terhadap masalah tersebut.<sup>1</sup> Jadi penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendala.<sup>2</sup>

Desain penelitian yang digunakan *Quast-Experimental Design* (eksperimen semu). Rancangan penelitian ini menggunakan *Prettest-posttest control grup design* yaitu desain eksperimen dengan melihat

---

<sup>1</sup> Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 2

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 107

perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun desain pola eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1

$R_1$	$O_1$	X	$O_2$
$R_2$	$O_3$	Y	$O_4$

Keterangan :

$R_1$  : Random (keadaan awal kelompok eksperimen)

$R_2$  : Random (keadaan awal kelompok kontrol)

X : Diberikan *treatment* dengan metode *Edutainment*

Y : Diberikan *treatment* dengan metode *Konvensional*

$O_1$  : Soal *pretest*

$O_2$  : Soal *posttest*

$O_3$  : Soal *pretest*

$O_4$  : Soal *posttest*

Secara ringkas tahap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Tahap pra eksperimen. Sebelum melakukan perlakuan (eksperimen), kedua kelas (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) diberi *pretest* atau tes awal dengan tujuan untuk mengetahui keadaan kedua kelas tersebut sebelum diberi perlakuan. Apabila setelah dilakukan tes awal, perbedaan yang

dimiliki kedua kelas ini tidak berbeda jauh maka dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu pemberian perlakuan (eksperimen).

- 2) Tahap perlakuan (eksperimen). Pada tahap ini, pemberian perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen sesuai dengan perlakuan yang telah direncanakan sebelumnya, sedangkan kelas kontrol tanpa diberi perlakuan.
- 3) Tahap pasca eksperimen. Tahap ini peneliti mengadakan tes kembali yaitu *posttest* (tes akhir). Tes ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian perlakuan (*treatment*) terhadap kelas eksperimen. Tes akhir ini diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil tes akhir akan dibandingkan dengan hasil yang didapat pada waktu awal.<sup>3</sup>

## 2. Pendekatan Penelitian

Penelitian lapangan ini menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan ini merupakan proses pengolahan data berupa angka sebagai alat keterangan yang ingin diketahui dari hasil tes yang akan dijawab oleh responden dan hasil belajar mata pelajaran PPKn menggunakan metode *Edutainment*.

---

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1989). Hlm. 102

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

1. Waktu yang digunakan untuk mengadakan penelitian yaitu pada semester genap pada tahun pelajaran 2021/2022 tepatnya pada bulan Juni 2022.
2. Tempat penelitian ini dilaksanakan di MI NU 21 Pucangrejo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal. Alasan pemilihan tempat tersebut berdasarkan pengamatan peneliti di sekolah tersebut masih ada kendala yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran PPKn, dari hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran PPKn kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal metode *Konvensional* yang selama ini digunakan dirasa sangat membosankan sehingga kegiatan belajar menjadi pasif dan siswa kurang antusias untuk mengikuti kegiatan belajar di kelas.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>4</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI NU 21 Pucangrejo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal yang berjumlah 40 siswa dari 2 kelas yang terdiri :

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta, 2015), hlm. 61

- a) Kelas III A berjumlah 20 sebagai kelas eksperimen.
  - b) Kelas III B berjumlah 20 sebagai kelas kontrol.
2. Sampel Penelitian

Sampel adalah suatu bagian yang dipilih dengan cara tertentu untuk mewakili keseluruhan kelompok populasi. Peneliti tidak menggunakan sampel dalam penelitian ini, dikarenakan di MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal untuk kelas III hanya terdapat dua kelas yaitu kelas III A jumlah siswa 20 dan kelas III B berjumlah 20 siswa. Maka jumlah populasi total adalah 40 siswa atau kurang dari 100 siswa. Dengan alasan diatas maka penelitian ini disebut dengan penelitian populasi.

#### **D. Variabel dan Indikator Penelitian**

Variabel dalam penelitian dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu variabel bebas dan terikat, atau variabel independen dan dependen.<sup>5</sup>

1. Variabel bebas (*Independent Variable*) adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Edutainment* (ular tangga)”.

Adapun indikatornya meliputi :

---

<sup>5</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif DAN R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 61.

- a) Mampu menentukan juri dan pemain yang menjalankan permainan ular tangga
  - b) Mampu berinteraksi secara komunikatif dengan sesama pemain selama permainan berlangsung
  - c) Mampu menerapkan peraturan permainan
  - d) Mencapai garis *finish* dan mendapatkan poin sebanyak-banyaknya.
2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal”

Adapun indikatornya adalah :

- a) Siswa mampu mengetahui makna bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar
- b) Siswa mampu menyebutkan bentuk-bentuk bersatu dalam keragaman yang ada di lingkungan sekitar
- c) Siswa mampu menyebutkan manfaat bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar
- d) Siswa mampu mendapatkan nilai diatas rata-rata.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik atau metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

## 1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.<sup>6</sup> Dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat hasil penelitian yang telah dilakukan.

## 2. Test

Test adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Metode test dalam penelitian ini yaitu pretest dan posttest. Pretest dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kedua kelas dan posttest dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.<sup>7</sup> Perangkat tes yang digunakan adalah tes berbentuk pilihan ganda. Sebelum tes diberikan, soal tes terlebih dahulu diujikan untuk mengetahui validitas, reabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran dari masing-masing butir soal. Jika ada butir soal yang tidak valid maka dilakukan perbaikan. Soal yang sudah diperbaiki dan valid akan diberikan kelas sampel yaitu kelas III A dan kelas III B.

---

<sup>6</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 221

<sup>7</sup> Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm.84

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah suatu langkah yang paling menentukan dalam suatu penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Dalam menganalisis data yang terkumpul, menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan menggunakan perhitungan statistik. Analisis terhadap data penelitian dilakukan bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan oleh peneliti. Hipotesis yang dirumuskan akan dianalisis dengan menggunakan uji t.<sup>8</sup>

### **1. Analisis Validitas Media Ular Tangga**

Dari hasil validasi tentang media ular tangga dianalisis secara deskriptif. Dalam penelitian ini diperoleh dengan menghitung jumlah skor setiap aspek penelitian media ular tangga oleh validator. Pedoman penelitian dan teknik penskoran selengkapya terdapat pada lembar validasi dengan kriteria penilaian menggunakan skala likert. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti 1-5 respon yang menunjukkan tingkatan. Teknik penskoran pada penelitian ini memiliki 4 kriteria diantaranya adalah 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik).

---

<sup>8</sup> Riduwan, *Skala-skala Pengukuran Variabel-variabel*, (Bandung: Alfabeta, 2003), hlm.31

## 2. Analisis Instrument Uji Coba

Sebelum soal tes digunakan mengukur siswa pada kelas sampel, soal test terlebih dahulu diuji cobakan. Uji coba tersebut dimaksudkan untuk mengetahui validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda pada butir soal. Dari hasil uji coba tersebut, maka dipilih soal yang akan digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa.

### a. Uji Validitas

Validitas pada masing-masing butir soal objektif (pilihan ganda) menggunakan rumus *point biserial*. Rumus uji validitas seperti persamaan:

$$r_{biserial} = \frac{M_p - M_t}{SDt} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$$r_{biserial} = \text{Point biserial}$$

$M_p$  = Rerata skor dari subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi

$M_t$  = Rerata skor total

$SDt$  = Standar deviasi dari skor total

$p$  = Proporsi siswa yang menjawab benar per item

$q$  = Proporsi siswa yang menjawab salah per item ( $q = 1-p$ )

### b. Uji Reabilitas

Instrumen bisa dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut mampu mengungkapkan data yang dapat dipercaya dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Reliabilitas berkenaan dengan

tingkat ketetapan hasil pengukuran.<sup>9</sup> Suatu alat ukur yang reliabel bila digunakan untuk mengukur gejala yang sama, hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten. Instrumen tersebut cukup baik jika mampu mengungkapkan data yang dapat dipercaya.

$$r_{i=\frac{K}{(K-1)}} \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

K = Jumlah item dalam instrumen

M = Mean skor total

$St^2$  = Variasi total

Adapun interprestasinya:

0,00 - 0,20 : Sangat lemah

0,21 – 0,40 : lemah

0,41 – 0,60 : cukup

0,61 – 0,80 : tinggi

0,81 – 1, 00 : sangat tinggi.<sup>10</sup>

c. Tingkat kesukaran soal

Uji tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal tersebut apakah termasuk dalam kategori sukar,

---

<sup>9</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 229

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2013), hlm.75

sedang atau mudah.<sup>11</sup> Tingkat kesukaran soal adalah angka yang menjadi indikator mudah sukarnya soal. Indeks kesukaran dapat dihitung dengan persamaan:

$$TK = \frac{\textit{mean}}{\textit{skor maksimum}}$$

Keterangan:

*TK* = tingkat kesukaran

*Mean* = rata-rata skor siswa

*Skor maksimum* = skor maksimum yang ada pada pedoman penskoran

Interprestasi Nila Tingkat Kesukaran sebagai berikut :

Tingkat kesukaran soal dapat dicontohkan seperti berikut ini :

$< TK 0,3$  = Sukar

$0,3 < TK < 0,7$  = sedang

$TK > 0,7$  = mudah

d. Daya beda soal

Daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah, dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan peserta didik yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan peserta didik yang tergolong

---

<sup>11</sup> Ibid hlm 222-223

kurang atau lemah prestasinya.<sup>12</sup> Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda soal adalah rumus sebagai berikut:

$$D_p = \frac{\bar{x}_{atas} - \bar{x}_{bawah}}{skor\ maksimal}$$

Keterangan:

$D_p$  = Daya beda soal

$\bar{x}$  atas = rata-rata kelompok atas

$\bar{x}$  bawah = rata-rata kelompok bawah

Tabel 3. 2 Interpretasi Nilai DP :

Nilai Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,00 – 0,19	Kurang baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Sangat baik

### 3. Analisis Data Tahap Awal

Analisis data tahap awal menggunakan *pre-test*. Analisis ini bertujuan untuk membuktikan dan mengetahui nilai rata-rata. *Pre-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan metode analisis yang sama. Adapun metodenya sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm.141

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji *Liliefors*. Menurut Sudjana, pengujian normalitas data yang diperoleh dalam penelitian menggunakan langkah-langkah pengujian dengan menggunakan uji *Liliefors*, yaitu:

- 1) Urutkan nilai  $x_i$  diurutkan dari nilai terkecil sampai nilai terbesar.
- 2) Pengamatan  $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$  dijadikan bilangan baku  $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$  dengan menggunakan rumus  $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$  ( $\bar{x}$  dan  $S$  masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).
- 3) Dari tiap nilai baku tersebut dapat dicari nilai kritis  $Z$  ( $z_{tabel}$ ) dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(z_1) = P(z \geq z_i)$  dengan ketentuan  $z_1$  negatif, maka  $F(z_1) = 0,5 - z_{tabel}$ , sedangkan  $z_1$  positif, maka  $F(z_1) = 0,5 + z_{tabel}$ .
- 4) Selanjutnya dihitung proporsi  $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $z_1$ . Jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(z_1)$ , maka  $S(z_1) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$ .
- 5) Hitunglah selisih  $F(z_1) - S(z_1)$  kemudian tentukan harga mutlaknya.

6) Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlah selisih tersebut, harga ini disebut sebagai  $L_{hitung}$ .<sup>13</sup>

b. Uji Homogenitas

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data itu homogen atau tidak. Menurut sugiono, pengujian homogenitas varians digunakan uji  $F$  dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians tekecil}}$$

Untuk mengambil keputusan, harga  $F$  hitung dibandingkan dengan  $F$  tabel dengan df pembilang =  $(n-1)$  dan df penyebut =  $(n-1)$  serta taraf signifikannya adalah 5%. Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka varians homogen, sebaliknya jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka varians tidak homogen.<sup>14</sup>

c. Uji kesamaan dua Rata-rata

Uji kesamaan rata-rata nilai awal bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel mempunyai kemampuan yang sama atau tidak. Jika kedua kelas memiliki rata-rata yang sama maka kelas tersebut mempunyai kondisi yang sama. Perumusan untuk uji ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>13</sup> Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 446

<sup>14</sup> Ibid, hlm. 140

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  rata-rata nilai pre-test kelompok eksperimen sama dengan kelompok kontrol

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$  rata-rata nilai pre-test kelompok eksperimen berbeda dengan rata-rata nilai pre-test kelompok kontrol

Keterangan:

$\mu_1$  = rata-rata pre-test kelas eksperimen

$\mu_2$  = rata-rata pre-test kelas kontrol

Hipotesis di atas dapat diuji dengan analisis uji-t dengan Polled Varians, seperti persamaan:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = rata-rata pretest kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = rata-rata pretest kelas kontrol

$n_1$  = jumlah individu kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah individu populasi kelas kontrol

$s_1$  = simpangan baku kelas eksperimen

$s_2$  = simpangan baku kelas kontrol

Derajat kebebasan yang digunakan yaitu  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .

Apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak dengan taraf signifikan 5%.

#### 4. Analisis Data Tahap Akhir

##### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah kemampuan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dikenai perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Langkah-langkah pengujian hipotesis sama dengan langkah-langkah uji normalitas pada analisis tahap awal.

##### b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua kelompok mempunyai varian yang sama atau tidak. Jika kedua kelompok mempunyai varian yang sama maka kelompok tersebut dikatakan homogen. Langkah-langkah pengujian hipotesis sama dengan langkah-langkah uji homogenitas pada analisis data tahap awal.

##### c. Uji Perbedaan Rata-rata

Uji perbedaan dua rata-rata digunakan untuk menguji adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik statistik yang digunakan berasal dari dua distribusi.<sup>15</sup> Hipotesis yang digunakan ialah :

$H_0$  = rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen tidak lebih baik dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol

---

<sup>15</sup> Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm.239

$H_a$  = rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

$\mu_1$  : Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen pada pelajaran PPKn materi pokok Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca Pembelajaran 2 dengan menggunakan metode *Edutainment*.

$\mu_2$  : Rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol pada pelajaran PPKn materi pokok Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca Pembelajaran 2 tanpa menggunakan metode *Edutainment*.

Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = rata-rata pretest kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = rata-rata pretest kelas kontrol

$n_1$  = jumlah individu kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah individu populasi kelas kontrol

$s_1$  = simpangan baku kelas eksperimen

$s_2$  = simpangan baku kelas kontrol

Derajat kebebasan yang digunakan yaitu  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . Apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak dengan taraf signifikan 5%.

d. Analisis Uji Pengaruh Dua Variabel

Analisis pengaruh variabel digunakan untuk membuktikan hipotesis antara dua variabel dan akan mencari besarnya pengaruh penggunaan metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa. Adapun teknik analisis yang digunakan adalah menggunakan koefisien korelasi biserial dengan menggunakan rumus analisis regresi:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum X$  : Jumlah nilai variabel X

$\sum Y$  : Jumlah nilai variabel Y

$\sum X^2$  : Jumlah nilai variabel X yang dikuadratkan

$\sum Y^2$  : Jumlah nilai variabel Y yang dikuadratkan

$N$  : Jumlah sampel yang menjadi obyek peneliti

Berikut adalah kategori tingkatan kekuatan pada korelasi biserial (rbis):

0,0 – 0,20 = sangat rendah

0,21 – 0,40 = rendah/lemah

0,41 – 0,60 = sedang

0,61 – 0,80 = tinggi/kuat

0,81 – 1,00 = sangat kuat

Atas dasar kriteria tersebut, maka:

$r = 0,15$  menunjukkan hubungan positif yang sangat lemah

$r = -0,50$  menunjukkan hubungan negatif yang sedang

$r = 0,75$  menunjukkan hubungan positif yang kuat.

Setelah mengetahui koefisien biseral langkah selanjutnya adalah mencari koefisien determinan. Koefisien determinan digunakan untuk mengetahui seberapa besar variabel x dapat dipengaruhi variabel y. Rumus yang digunakan adalah:

$$KD = r_{bis} \times 100\%$$

Keterangan:

KD = koefisien determinan

$r_{bis}$  = koefisien korelasi biserial.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, hlm. 231



## BAB IV

### DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

#### A. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan gambaran data yang digunakan dalam suatu penelitian. Dalam pengujian deskripsi data ini peneliti menggunakan metode *Edutainment*. Metode *Edutainment* yang peneliti lakukan yaitu dengan permainan ular tangga. Pada permainan ular tangga siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang beranggotakan 4 anak. Permainan dimulai dengan *Hompimpa* adu suit. Selanjutnya kelompok yang bermain pertama dapat mengocok dadu dan memulai melangkahkan bidaknya. Apabila bidak berada pada kotak yang bergambar anak tangga, maka bidak dapat naik mengikuti panjangnya anak tangga. Apabila bidak berada pada kotak yang bergambar ular, maka bidak turun mengikuti panjangnya ular tersebut. Bidak yang berada dalam kotak bergambar bintang, dapat mengambil kartu motivasi. Bidak yang berada dalam kotak bertanda bulan, berarti mendapatkan kartu soal yang harus dijawab. Penelitian ini dilaksanakan di MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal. Pengambilan data dan penelitian dilaksanakan pada tanggal 18 Juni- 08 Agustus 2022.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas III dengan jumlah keseluruhan 40 siswa yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A berjumlah 20 siswa, kelas III B berjumlah 20

siswa. Kelas III A sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas III B sebagai kelas kontrol di MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

Kelas eksperimen (III A) diberi perlakuan, yaitu pembelajaran PPKn materi Makna Bersatu Dalam Keragaman di Lingkungan Sekitar dengan menggunakan media *Edutainment* (Ular tangga). Sedangkan kelas kontrol (III B) diberi perlakuan dengan pembelajaran *konvensional* (ceramah).

Setelah instrument diuji cobakan di kelas IV diperoleh 10 soal pilihan ganda yang valid dan reliabel. Soal yang valid dan reliabel tersebut digunakan untuk *pretest* dan *posttest* di kelas III. Nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat di lampiran 11. Berdasarkan perhitungan diperoleh rata-rata nilai kelas kontrol 29 dan kelas eksperimen 31,5. Selanjutnya dilakukan perlakuan pada kelas kontrol (pembelajaran tanpa menggunakan metode *Edutainment*) dan kelas eksperimen (pembelajaran menggunakan metode *Edutainment*) . Siswa diberi soal *posttest* untuk mengetahui hasil yang dicapai setelah dilakukan perlakuan yang berbeda. Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol 43 dan kelas eksperimen 60,5. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Adapun data yang penelitian peroleh dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* adalah sebaga berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No	Kelas Eksperimen		No	Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest		Pretest	Posttest
1	10	20	1	30	10
2	20	100	2	50	10
3	10	30	3	10	90
4	20	60	4	10	20
5	40	90	5	20	50
6	10	40	6	20	20
7	20	90	7	20	70
8	30	50	8	40	30
9	50	50	9	30	30
10	30	60	10	30	40
11	40	30	11	30	40
12	30	60	12	10	50

13	40	70	13	30	20
14	20	80	14	40	50
15	30	90	15	20	60
16	40	50	16	40	60
17	50	40	17	40	30
18	60	90	18	50	80
19	50	90	19	50	90
20	30	20	20	10	10

## **B. Analisis Data**

### 1. Analisis Validasi Media Ular Tangga

Media ular tangga yang sudah jadi agar dapat digunakan sebagai media untuk penelitian harus divalidasi terlebih dahulu. Tim ahli validator yang dilibatkan adalah dua dosen yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi oleh tim ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4. 2 Hasil Analisis Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Validator
<b>A</b>	<b>Aspek Kelayakan Isi</b>	
1	Materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
2	Media ular tangga dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	3
<b>B</b>	<b>Aspek Kebenaran Konsep</b>	
1	Materi yang disajikan mudah dimengerti	4
2	Kejelasan Penyajian Materi	3
<b>C</b>	<b>Aspek Kualitas</b>	
1	Kesesuaian dengan KD dan KI	3
2	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran	3
	Jumlah	20
	Rerata	3,3
	Kriteria	Cukup Baik

Adapun kesimpulan yang diberikan dari validator ahli materi Ibu Dra. Ani Hidayati, M.Pd adalah layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 4. 3 Hasil Analisis Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Validator
<b>A</b>	<b>Aspek Kemenarikan Fisik</b>	
1	Kualitas bahan media ular tangga	4
2	Keamanan bahan media ular tangga	4
3	Jenis bahan yang digunakan	4
<b>B</b>	<b>Aspek Tampilan</b>	
1	Komposisi dan tata letak bahan pada media ular tangga	4
2	Ukuran media	4
3	Komposisi warna media	4
<b>C</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>	
1	Media ular tangga sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran	4
2	Kepraktisan penggunaan media	4

3	Kesesuaian media ular tangga dengan materi	4
	Jumlah	36
	Rerata	4,0
	Kriteria	Baik

Adapun kesimpulan yang diberikan dari validator Ahli Media Ibu Zulaikhah, M. Ag. M. Pd adalah layak digunakan dengan revisi. Saran yang beliau berikan adalah:

Bahan yang digunakan harus menggunakan bahan yang permanen contohnya bahan dari triplek. Setelah saya melakukan revisi, beliau memberikan catatan yaitu media sudah baik digunakan dan dapat digunakan sesuai tujuan. Media layak digunakan tanpa revisi.

## 2. Analisis Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan terhadap kelas uji coba yaitu kelas IV, jumlah soal adalah 15 pilihan ganda. Berikut adalah hasil analisis uji coba.

### a. Analisis Validitas

Analisis validasi dilakukan untuk mengetahui soal yang disusun dalam kategori soal yang valid atau tidak valid.

Perhitungan diperoleh dengan cara menghitung  $r_{pbis}$ . Dengan taraf signifikan 5% dan N= 28 diperoleh  $r_{tabel}= 0,381$ .

Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah	Presentasi
Valid	1,2,4,5,8,10,11,13,14,15	10	66%
Tidak valid	3,9,6,7,12	5	33.3%
Jumlah		15	100%

Dari tabel validitas uji coba di atas, dapat dijelaskan bahwa instrumen soal uji coba setelah diujikan pada kelas IV dari 15 butir soal yang valid dengan presentase 66%, sedangkan soal yang tidak valid berjumlah 5 soal dengan presentase 33,3%.

b. Analisis Reabilitas

Uji reabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat keajegan atau konsistensi jawaban instrumen. Instrument yang baik secara akurat memiliki jawaban yang konsisten. Dengan interpretasi jika nilai  $\alpha < 0,70$  maka tingkat reabilitas lemah, jika nilai  $\alpha > 0,70$  artinya reabilitas mencukupi sementara jika nilai  $\alpha > 0,80$  mensugestikan bahwa seluruh item secara konsisten memiliki reliabel yang kuat.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus  $\alpha$  diperoleh reliabilitas sebesar 0,72918.

Dengan itu dinyatakan bahwa seluruh item secara konsisten memiliki reliabilitas yang cukup.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal tersebut, apakah memiliki kriteria sedang, sukar, atau mudah. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien indeks butir soal diperoleh:

Tabel 4. 5 Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah	Presentase
Sangat Sukar	-	-	-
Sukar	-	-	-
Sedang	1,2,9,15	4 soal	26%
Mudah	3,4,5,6,7,8,10,11,12,13,14	11 soal	73,3%
Sangat Mudah	-	-	-

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan indeks kesukaran butir terdapat 4 soal atau 26% dengan kriteria sedang. Sedangkan untuk kriteria mudah terdapat 11 soal atau 73,3%.

d. Analisis Daya Beda Soal

Daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu prestasinya dengan siswa yang tergolong kurang. Berdasarkan hasil perhitungan daya beda butir soal diperoleh hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Daya Beda Soal

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah	Presentase
Kurang baik	3,6,7,9,12	5 soal	33,3%
Baik	1,2,4,5,8,10,11,13,14,15	10 soal	66,6%
Sangat Baik	-	-	-

Dari tabel daya beda soal uji coba di atas, dapat diperjelaskan bahwa instrument soal uji coba setelah diujikan kepada siswa kelas IV MI NU 21 Pucangrejo pada butir soal memiliki daya beda. Dari 15 soal, terdapat 5 atau 33,3% soal yang memiliki kriteria kurang baik. Dan 10 atau 66,6% memiliki kriteria baik.

Setelah diuji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda, maka terambilah 10 butir soal dari 15 butir soal yang diuji

cobakan yang akan digunakan sebagai bahan untuk diujikan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dari hasil perhitungan analisis tes uji coba, maka soal yang dipakai untuk pretest dan posttest adalah soal nomor 1,2,4,5,8,10,11,13,14 dan 15.

### 3. Analisis Tahap Awal

Analisis daya tahap awal menggunakan nilai *Pretest dan Postest*. Analisis ini bertujuan untuk membuktikan dan mengetahui nilai rata-rata *Pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun metodenya

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors*. Data awal yang digunakan untuk menguji normalitas adalah nilai *Pretest* kelas eksperimen dan kontrol. Dalam pengambilan keputusan, yaitu membandingkan  $L_{hitung}$  dan  $L_{tabel}$  dengan menggunakan tabel nilai kritis uji *Liliefors* dengan taraf nyata  $\alpha = 5\%$  jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Data perhitungan Uji Normalitas Data Awal

Kelas	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan
III A	0,14	0,19	Normal
III B	0,14	0,19	Normal

Berdasarkan uji normalitas data-data diatas dapat dilihat bahwa nilai  $L_{hitung}$  0,14 lebih kecil dibandingkan dengan  $L_{tabel}$  0,19. Perhitungan kedua kelas yaitu kelas III A dan kelas III B lebih kecil. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data itu homogen atau tidak. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

$$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (varian homogen)}$$

$$H_a: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (varian tidak homogen)}$$

Keterangan :

$H_0$  = Data berdistribusi sama/homogen

$H_a$  = Data tidak berdistribusi sama

Kriteria pengujian yang digunakan untuk tarat signifikan 5% dengan  $F_{tabel}$  dengan df pembilang = (n-1) dan df penyebut = (n-1). Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka varians homogen dan sebaliknya  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka varians tidak homogen. Data hasil

perhitungan diperoleh  $F_{hitung} = 1,132682$  sedangkan  $F_{tabel} = 2,168252$  karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas homogen.

c. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Uji kesamaan rata-rata digunakan untuk menguji apakah ada kesamaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian dilakukan menggunakan rumus t-test dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

$\mu_1$ : rata-rata data kelompok kelas eksperimen

$\mu_2$ : rata-rata data kelompok kelas kontrol

Dengan hipotesis penelitiannya adalah sebagai berikut:

$H_0$ : Ada kesamaan antara rata-rata nilai awal siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

$H_a$ : Tidak ada kesamaan antara rata-rata nilai awal siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kriteria pengujian adalah  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan  $dk = n_1 + n_2$  dengan taraf signifikan 5%.

Hasil perhitungan uji kesamaan dua rata-rata sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Sumber Variasi	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	630	580
N	20	20
$\bar{x}$	31,5	29
Varians ( $S^2$ )	213,421	188,421
Standar Deviasi (s)	14,6	13,7

Dari penelitian diperoleh bahwa rata-rata kelas eksperimen ( III A) adalah  $\bar{x} = 31,5$  dan kelas kontrol (III B)  $\bar{x} = 29$ , dengan  $n_1 = 20$  dan  $n_2 = 20$  diperoleh  $t_{hitung} = 0,557734$ . Karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $0,557734 < 2,024394$  maka  $H_0$  diterima, sehingga ada kesamaan rata-rata nilai awal peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### 4. Analisis Tahap Akhir

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas III A sebagai kelas

eksperimen dengan pembelajaran menggunakan metode *Edutainment*, sedangkan kelas III B sebagai kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran *Konvensional*. Dalam pengambilan keputusan, yaitu membandingkan  $L_{hitung}$  dan  $L_{tabel}$  dengan menggunakan tabel nilai kritis uji *Liliefors* dengan taraf signifikan nyata  $\alpha = 5\%$  Jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Normalitas Data

Kelas	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan
III A	0,08	0,19	Normal
III B	0,14	0,19	Normal

Berdasarkan tabel di atas bahwa  $L_{hitung}$  Kelas III A lebih kecil dari  $L_{tabel}$  yaitu  $0,08 < 0,19$ . Dan  $L_{hitung}$  kelas III B lebih kecil dari  $L_{tabel}$  yaitu  $0,14 < 0,19$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan berbeda. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

$$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (varian homogen)}$$

$$H_a: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (varian tidak homogen)}$$

Keterangan :

$H_0$  = Data berdistribusi sama/homogen

$H_a$  = Data tidak berdistribusi sama

Kriteria pengujian yang digunakan untuk tarat signifikan 5% dengan  $F_{tabel}$  dengan df pembilang = (n-1) dan df penyebut = (n-1). Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka varians homogen dan sebaliknya  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka varians tidak homogen. Data hasil perhitungan diperoleh  $F_{hitung} = 0,994092$  sedangkan  $F_{tabel} = 2,168252$  karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas homogen.

c. Uji Perbedaan rata-rata

Dalam tahap ini peneliti menganalisa data hasil penelitian untuk menguji hipotesis pengaruh penggunaan metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal dengan menggunakan Hipotesis yang digunakan adalah:

$H_0$  = tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

$H_a$  = terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

$$H_0: \mu_1 < \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak, hasil perhitungan uji t dibandingkan dengan ttabel taraf signifikan 5%,  $dk = n_1 + n_2 - 2$ , yakni  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 20 + 20 - 2 = 38$ .

Kriteria  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yang berarti ada perbedaan yang signifikan. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, yang berarti adanya perbedaan yang signifikan.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Untuk menguji perbedaan dua rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol digunakan uji-t. Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Tabel 4. 10 Perhitungan Uji Perbedaan Dua Rata-rata Akhir

Sumber Variasi	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	1210	860
N	20	20

$\bar{x}$	60,5	43
Varians ( $S^2$ )	668,1579	664,2105
Standar Deviasi (s)	25,0	25,7

Data penelitian diperoleh bahwa rata-rata kelas eksperimen adalah  $\bar{x} = 60,5$  dan kelas kontrol adalah  $\bar{x} = 43$ . Dengan  $n_1 = 20$  dan  $n_2 = 20$  diperoleh  $t_{hitung} = 2,144079$  dengan signifikan 5% dan dk 38 diperoleh  $t_{tabel} = 2,024394$ . Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima artinya adanya pengaruh antara variabel (X) metode *Edutainment* terhadap variabel (Y) hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

d. Analisis Pengaruh Dua Variabel

Analisis pengaruh dua variabel berfungsi untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel x (metode *Edutainment*) dan variabel y (hasil belajar siswa). Rumus yang digunakan analisis regresi adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2 (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum X$  : Jumlah nilai variabel X

$\sum Y$  : Jumlah nilai variabel Y

- $\sum X^2$  : Jumlah nilai variabel X yang dikuadratkan  
 $\sum Y^2$  : Jumlah nilai variabel Y yang dikuadratkan  
 $N$  : Jumlah sampel yang menjadi obyek peneliti

Hasil perhitungan koefisien korelasi biserial diperoleh  $r_{bis} = 0,786$  dikonsultasikan dengan  $\alpha = 5\%$  diperoleh  $r_{tabel} = 0,312$  ( $dk= 40$ ), sehingga  $r_{bis} > r_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Edutainment* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan kriteria yang kuat.

Selanjutnya menghitung koefisien determinasi dengan menggunakan rumus:

$$KD = r_{bis}^2 \times 100\%$$

Hasil perhitungan koefisien korelasi biserial  $r_{bis}$  diperoleh sebesar 0,786. Sehingga  $r_{bis}^2$  sebesar 0,617796.

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinan diperoleh presentase 61,7796%. Artinya variabel metode *Edutainment* (ular tangga) memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa sebesar 61,7796% dan sisanya ditentukan oleh variabel lain.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Metode *Edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa di kombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran

yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan permainan (*game*), bermain peran (*role play*) dan demonstrasi dengan berbagai peralatan pendukung. Metode yang digunakan yaitu permainan dengan menggunakan media ular tangga.

Permainan ular tangga dimainkan oleh 5 kelompok yang beranggotakan 4 anak. Permainan dimulai dengan *Hompimpa* adu suit. Selanjutnya kelompok yang bermain pertama dapat mengocok dadu dan memulai melangkahkan bidaknya. Apabila bidak berada pada kotak yang bergambar anak tangga, maka bidak dapat naik mengikuti panjangnya anak tangga. Apabila bidak berada pada kotak yang bergambar ular, maka bidak turun mengikuti panjangnya ular tersebut. Bidak yang berada dalam kotak bergambar bintang, dapat mengambil kartu motivasi. Bidak yang berada dalam kotak bertanda bulan, berarti mendapatkan kartu soal yang harus dijawab.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa pelajaran PPKn kelas III MI NU 21 Pucangrejo. Pada penelitian ini terdapat kelas eksperimen III A dan kelas kontrol III B. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa metode *Edutainment* dan pada kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran dengan metode *Konvensional*. Perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat mempengaruhi atau tidak terhadap hasil belajar siswa kelas III.

Berdasarkan data tahap awal yaitu nilai *pre-test*, uji normalitas nilai awal kelas eksperimen diperoleh  $L_{hitung} = 0,14 < L_{tabel} = 0,19$

dan kelas kontrol  $L_{hitung} = 0,14 < L_{tabel} 0,19$ . Dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ . Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen sebelum diberi perlakuan. Hasil perhitungan diperoleh  $F_{hitung} = 0,994092$  sedangkan  $F_{tabel} = 2,168252$  karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas homogen. Kemudian proses pembelajaran selanjutnya adalah pemberian treatment yang diberikan kepada masing-masing kelas dengan perlakuan yang berbeda. Pemberian treatment untuk kelas eksperimen menggunakan metode *Edutainment* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode *konvensional*. Setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selesai, kedua kelas tersebut diberikan tes akhir yaitu *post-test* dengan soal yang sama, yaitu 10 soal pilihan ganda.

Berdasarkan hasil tes akhir yang telah dilakukan kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 60,5 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang mendapatkan rata-rata 43. Pengujian normalitas kelas eksperimen diperoleh  $L_{hitung} = 0,08 < L_{tabel} = 0,19$  dan kelas kontrol  $L_{hitung} = 0,14 < L_{tabel} = 0,19$ . Dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ . Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal. Uji homogenitas data akhir diperoleh  $F_{hitung} = 0,994092$  sedangkan  $F_{tabel}$

= 2,168252 karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas homogen.

Pada tahap pengujian hipotesis, uji perbedaan dua rata-rata diperoleh  $t_{hitung} = 2,144079$  dengan signifikan 5% dan dk 38 diperoleh  $t_{tabel} = 2,024394$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal. Untuk tahap akhir adalah analisis pengaruh dua variabel. Dilakukan uji korelasi biseial dan koefisien determinan untuk mengetahui adanya pengaruh antar dua variabel yaitu penggunaan metode *Edutainment* (ular tangga) dan hasil belajar siswa kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa koefisien korelasi ( $r_{bis}$ ) = 0,786 dengan dengan  $\alpha = 5\%$  diperoleh  $r_{tabel} = 0,312$  (dk= 40), sehingga  $r_{bis} > r_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa metode *Edutainment* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya mencari besarnya pengaruh dengan menggunakan rumus koefisien determinan. Hasil yang diperoleh sebesar 61,7796%. Dapat disimpulkan bahwa metode *Edutainment* memberikan kontribusi sebesar 61,7796% yang sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat perbedaan antara kelas kontrol, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas eksperimen 60,5 sedangkan rata-rata kelas kontrol 43. Penggunaan metode *Edutainment* dapat memberikan pengaruh yang

baik, kelebihan metode *Edutainment* diantaranya: menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, dapat mengembangkan kreatifitas kemandirian anak, dan dapat menciptakan komunikasi timbal balik secara baik. Pada penelitian ini dapat menguatkan penelitian terdahulu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Edutainment* berpengaruh. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan metode *Edutainment* dapat diaplikasikan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn materi Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca Pembelajaran 2 kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti secara optimal sangat disadari adanya kesalahan dan kekurangan. Hal tersebut bukan karena faktor kesenjangan melainkan terjadi karena adanya keterbatasan dalam melakukan penelitian. Adaoun keterbatasan yang dialami peneliti antara lain:

1. Keterbatasan lokasi. Penelitian yang peneliti lakukan hanya terbatas pada satu tempat yaitu MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal. Sehingga apabila penelitian ini dilaksanakan di tempat lain dimungkinkan hasilnya akan berbeda.
2. Keterbatasan waktu. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terpacu oleh waktu, karena waktu yang digunakan sangat terbatas. Peneliti

hanya meneliti sesuai keperluan yang berhubungan dengan penelitian saja. Walaupun waktu yang peneliti gunakan cukup singkat akan tetapi bisa memenuhi syarat-syarat dalam penelitian ilmiah.

3. Keterbatasan kemampuan tidak lepas dari teori, oleh karena ini peneliti menyadari sebagai manusia biasa masih banyak kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini, baik keterbatasan tenaga dan kemampuan berfikir, khususnya pengetahuan ilmiah. Tetapimpeneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menjalankan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari Dosen pembimbing.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

1. Penggunaan metode *Edutainment*, peneliti menggunakan permainan ular tangga. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang beranggotakan 4 anak. Permainan dimulai dengan *Hompimpa* adu suit. Selanjutnya kelompok yang bermain pertama dapat mengocok dadu dan memulai melangkahkan bidaknya. Apabila bidak berada pada kotak yang bergambar anak tangga, maka bidak dapat naik mengikuti panjangnya anak tangga. Apabila bidak berada pada kotak yang bergambar ular, maka bidak turun mengikuti panjangnya ular tersebut. Bidak yang berada dalam kotak bergambar bintang, dapat mengambil kartu motivasi. Bidak yang berada dalam kotak bertanda bulan, berarti mendapatkan kartu soal yang harus dijawab.
2. Hasil belajar pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan metode *Edutainment* memperoleh rata-rata = 31,5 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata = 29. Setelah diberi perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan metode *Edutainment* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata = 59,5 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata = 60,5 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata = 43. Hasil ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran PPKn antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Artinya pembelajaran

menggunakan metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa terbukti lebih baik. Berdasarkan pada uji dua rata-rata dengan menggunakan uji t diperoleh hasil  $t_{hitung} = 2,144079$  dan  $t_{tabel} = 2,024394$ , karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran PPKn kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah adanya pemberian *treatment* dimana untuk kelas eksperimen diberi perlakuan atau *treatment* dengan metode *Edutainment* sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran *Konvensional*. Terdapat pengaruh metode *Edutainment* terhadap hasil belajar siswa, berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi biserial diperoleh  $r_{bis} = 0,786 > r_{tabel} = 0,312$  untuk taraf signifikan 5% , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sedangkan pada perhitungan koefisien determinan diperoleh 61,7796%.

3. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan tentang pengaruh penggunaan metode *Edutainment* terhadap hasil belajar PPKn siswa di kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal. Dapat memberikan pengaruh yang baik, kelebihan metode *Edutainment* diantaranya: menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, dapat mengembangkan kreatifitas kemandirian anak, dan dapat

menciptakan komunikasi timbal balik. Pada penelitian ini dapat menguatkan penelitian terdahulu. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan metode *Edutainment* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal berpengaruh signifikan.

## **B. Saran**

Memperhatikan hasil penelitian sebagaimana disampaikan dalam kesimpulan tersebut, maka peneliti ingin memberi masukan beberapa saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada guru PPKn diharapkan penelitian ini dapat diambil sisi positifnya sehingga dapat diterapkan penggunaan metode *Edutainment* dalam proses belajar di kelas, guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini bisa dijadikan sebagai acuan tentang pengetahuan dan cara mengajar yang dapat dipergunakan untuk mempersiapkan peneliti dalam proses belajar mengajar PPKn pada masa sekarang dan mendatang.
3. Kepada pihak sekolah sekiranya penelitian ini dapat dijadikan informasi positif yang dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Kepada pembaca diharapkan agar penelitian ini bisa menjadi inspirasi dan bisa diambil sisi positifnya untuk tambahan pengetahuan.

### **C. Penutup**

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari adanya kekurangan yang ada dalam skripsi ini, oleh karena itu peneliti mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak demi lebih sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Peneliti tidak lupa sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sepenuhnya dalam menyelesaikan skripsi ini, dengan harapan semoga Allah SWT menerima sebagai amal ibadah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson Lorin W, dkk. *Kerangka Lndasan Untuk Pembelajaran Pengajaran dan Asesmen*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2015
- Anni, Chatarina Tri, *Psikologi Pendidikan*, Semarang: UNNES, 2012
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta, 2006
- , *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013
- , *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta, 1989
- Anshori Muslih, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Surabaya: Airlangga University Press, 2009
- Bambang Sumardjoko, *Model Pembelajaran PKn di SMP Berbasis Kearifan Lokal*, Sukoharjo: CV. Jasmine, 2015
- BSNP, *Standar Isi untuk Satuam Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2006
- Darmawan Deni, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa edisi keempat*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008
- Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahan*, Bandung: CV J-Art, 2007

- De Porter Bobbi, *Quantum Teaching*, Bandung: Kaifa, 2014
- Djamarah Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015
- Dewi, Tia Parastika dkk, *Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus XV*, E-JOURNAL MIMBAR PGSD, Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 2 No: 1, 2014
- Eka, Setiadi Anandita dan Sri Supartini, *Implementasi Pendekatan Science Edutainment Berbasis Lesson Study Terhadap Hasil Belajar Siswa Biologi*, Jurnal Pendidikan Biology, Vol. 5, No. 1, 2020
- Fadillah M, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 52014
- Hamali, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta. PT Bumi Aksara, 2011
- Hamdi Asep Saepul dan E. Bahrudin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*, Yogyakarta:Deepublish, 2014
- Hamid Moh. Sholeh, *Metode Edutainmment*, Yogyakarta: DIVA Press, 2011
- Haris Muhammad, *Pendidikan Islam dalam Perspektif Prof. H.M Arifin*, Jurnal Ummul Qura, Vol VI, No 2, 2015
- Istiqomah, *Kebersamaan dalam Keberagaman*, Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019
- Kariadi Dodik, *Revitalisasi Nilai-Nilai Edukatif Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Masyarakat Berwawasan Global Berjiwa Nasionalis*, Jurnal PIPSI, Vol.1, No. 1, 2016
- Lia Nur, Atiqoh, *Permanan Ular Tangga Sebagai Media Pembentukan Karakter*. Malang : Ar Ruzz, 2011

- Naim Ngainun, *Menjadi Guru Inspiratif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013
- Nurhayati, Sri, dkk, *Keaktifan Pembelajaran Berbasis Question Student Have Dengan Bantuan Chemo-Edutainment Media Key Relation Chart Terhadap Hasil Belajar Siswa*, JURNAL INOVASI PENDIDIKAN KIMIA, Unnes, Vol . 3 No.1, 2009
- Pangastuti Ratna, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014
- Parawangsa, Endah dkk, *Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan, Vol. 5, No. 3, 2021
- Pratama, Loviga Denny, *Efektifitas Penggunaan Media Edutainment di Tengah Pandemi COVID-19*, Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Volume 9, No. 2, 2020
- Pratiwi, Noor Komari dkk, *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang tua, dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang*, Universitas Indraprasta PGRI, Jurnal Pujangga, Volume 1, Nomor 2, 2015
- Pratiwi, Hargiah Anggun, “Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV SDN 09 Pontianak Utara Tahun Ajaran 2013/2014”, *Skripsi* (Pontianak: Universitas Tanjungpura Pontianak), 2013
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Redjeki, Ira Sri, “Upaya meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Kelompok B TK Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013”, *Skripsi* (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta), 2012
- Riduwan, *Skala-skala Pengukuran Variabel-variabel*, Bandung: Alfabeta, 2003

- Sudjana Nana, *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2017
- Sudjana, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito, 2002
- , *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito, 2005
- Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung:Alfabeta, 2015
- , *Statistik Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2012
- , *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif DAN R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016
- , *Statistik Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2016
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013
- , *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010
- Sumardjoko Bambang, *Model Pembelajaran PKn di SMP Berbasis Kearifan Lokal*, Sukoharjo: CV.Jasmine, 2015
- Syukur Fatah, *Teknologi Pendidikan*, Semarang: RaSAIL, 2005
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, Jakarta: Media Kencana, 2009
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*, Jakarta: Visimedia
- Uno Hamzah B, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014

- Widiana, I W dkk, *Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi IPA*, Journal of Education Technology, Vol. 3 (4) pp. 315-322, 2019
- Winasworo Erwin, *Metode dan Metode Mengajar di Luar Kelas*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017
- Kusumawati Yun, Panca Ariguntar, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas III*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018
- Zaidun Achmad, *Ringkasan Hadist Shahih Al-Bukhari*, Jakarta: Pustaka Amani, 2002
- Zaman Badrus, *Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, JURNAL KAJIAN KEPENDIDIKAN ISLAM, IAIN Surakarta, Vol. 8, No. 1, 2016

## Lampiran 1

### **PROFIL SEKOLAH**

Nama Sekolah : MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal

Alamat : Jalan Soekarno Hatta Desa Pucangrejo Kecamatan  
Gemuh Kabupaten Kendal

#### **Visi MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal**

”Visi MI NU Pucangrejo yang dirancang bersama oleh seluruh warga Madrasah adalah menciptanya manusia yang beriman, bartaqwa, berilmu, terampil, berakhlakul karimah, dan bermasyarakat dengan landasan syariat islam dan pancasila”

#### **Misi MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal**

- a) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan baik umum maupun agama secara aktif dan efektif, sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan fitrahnya
- b) Menumbuhkan semangat atau motivasi belajar secara intensif kepada seluruh warga Madrasah
- c) Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali potensi yang sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki.
- d) Membimbing dan membekali pengetahuan dan ketrampilan terhadap siswa agar dapat hidup mandiri dalam masyarakat

- e) Menyelenggarakan praktek – praktek kegiatan ketrampilan secara langsung dan bersama – sama dengan bimbingan dewan guru atau instruktur yang telah dipersiapkan.
- f) Mewajibkan terhadap siswa untuk bersikap disiplin, menghormati dan menghayati serta mengamalkan syariat agama Islam dengan benar dalam kehidupan sehari – hari.

### **Sejarah Singkat MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal**

Sejarah Berdirinya MI NU Pucangrejo Kec. Gemuh Kab. Kendal MI NU Pucangrejo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal merupakan Madrasah di bawah naungan Lembaga Pendidikan Ma`arif Kabupaten Kendal. Madrasah ini merupakan sekolah dasar Tertua di desa Pucangrejo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal. MI NU Pucangrejo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal berdiri pada tahun 1940 yang kemudian semakin berkembang sampai sekarang. MI NU Pucangrejo Gemuh Kendal diakui Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Jawa Tengah dengan Nomor SR/Kep/PPK/5/15 pada tanggal 16 Februari 1953. Pada tahun tersebut, MI NU Pucangrejo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal masih bernama Sekolah Rakyat artinya sekolah bagi rakyat Indonesia. MI NU Pucangrejo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal pada saat diakui oleh Gubernur pada tahun 1953 hanya memiliki 3 kelas yakni dengan nomor urut sekolah 03/101032506015. Sejak tahun 1969 sampai sekarang MI NU

Pucangrejo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal mempunyai 6 kelas. Pada waktu didirikan, nama asal MI NU Pucangrejo adalah MWB (Madrasah Wajib Belajar). Baru pada tahun 1970 atas keputusan Menteri Agama Nama dirubah menjadi MI Pucangrejo, setelah berubah nama, status MI Pucangrejo menjadi diakui dan setara dengan Sekolah Dasar.

Daftar Priode Jabatan Kepala Sekolah MI NU Pucangrejo sebagai berikut:

1. Kepala madrasah yang pertama bernama Bapak Sakroni, S. Ag
2. Kepala madeasah yang kedua bernama Bapak Asy'ari , S. Ag
3. Kepala madrasah yang ketiga bernama Bapak Fathudin, S. Ag
4. Kepala madrasah yang keempat bernama Bapak Muh Shodiq, S. Pd.I
5. Kepala madrasah yang kelima bernama Bapak Sopi'i, S. Pd.I
6. Kepala madrasah yang keenam bernama Bapak Chasan Amri, S Pd

## Lampiran 2

### **DAFTAR NAMA SISWA KELAS UJI COBA INSTRUMENT**

No	Nama	Kode
1.	Aerylin Bellvania Nuri	U-01
2.	Aira Dwi Septiani	U-02
3.	Anisa Dwi Ningsih	U-03
4.	Arina Lutfia Zahra	U-04
5.	Aura Dini Nur Maulida	U-05
6.	Bilqis Amelia Firdaus	U-06
7.	Faiha Talita Wutsqa	U-07
8.	Fatkhan Hudaya	U-08
9.	Filza Shafiya	U-09
10.	Hana Aish Salma	U-10
11.	Hasna Hayatul Faihah	U-11
12.	Inta Naylatun Nahdhiyah	U-12
13.	Irfan Maulana	U-13
14.	Muhammad Danish Althaf	U-14
15.	Muhammad David Putra R	U-15
16.	Muhammad Fatkhul Fawaid	U-16
17.	Muhammad Nur Azmi	U-17
18.	Muhammad Nur Siyam	U-18

19.	Nura Auli Hasna	U-19
20.	Nur Aini Safitri	U-20
21.	Rafa Aldiansyah	U-21
22.	Rafif Akbar	U-22
23.	Raka Ahmad Dalhar	U-23
24.	Rima Kusuma	U-24
25.	Raziq Saefa	U-25
26.	Shazia Syifa Ulwi	U-26
27.	Zulfa Nadia	U-27

### Lampiran 3

#### DAFTAR NAMA KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	Kode
1.	Ahmad Arza Mulana	E-01
2.	Aisyah Rizqi Azzahra	E-02
3.	Akmal Syihab Maulana	E-03
4.	Aliq Thoriqo Muhammad	E-04
5.	Alvi Roicha Tissuevia	E-05
6.	Alvi Roizza Tiisuevia	E-06
7.	Anindita Mulyani	E-07
8.	Asyraf Chaerul Azzam	E-08
9.	Aufa Bisma Dwi Nanda	E-09
10.	Dania Riska Astutik	E-10
11.	Erin Nova Yulianti	E-11
12.	Evan Sigit Antonio	E-12
13.	Farhan Hanif Asyiqin	E-13
14.	Mahira Hasna Kamila	E-14
15.	Muhammad Maulana	E-15
16.	Muhammad Angga Prabowo	E-16
17.	Muhammad Ilham Prayoga	E-17
18.	Nazila Zakhira Isnaini	E-18

19.	Rendi Rizqiawan	E-19
20.	Reni Rahmawati	E-20

## Lampiran 4

### DAFTAR NAMA KELAS KONTROL

No	Nama	Kode
1.	Erin Taqiyya Azarine	K-01
2.	Fadia Neyfa Imania	K-02
3.	Faradita	K-03
4.	Farah Raihanna F	K-04
5.	Hamas Ahmad Al Aqsa	K-05
6.	Laksita Afridatus Syafira	K-06
7.	Muhammad Alvian Lutfiano	K-07
8.	Muhammad Habib Afkar	K-08
9.	Muhammad Nabhan Khalifi	K-09
10.	Muhammad Rafa Alfiansyah	K-10
11.	Muhammad Sabilul Haddad	K-11
12.	Muhammad Wahyu Aditia	K-12
13.	Muhammad Zaka Islamudin	K-13
14.	Nadia Zulfa Ariani	K-14
15.	Naufal Haidar Rizqi	K-15
16.	Naura Zahra Annida	K-16
17.	Nur Aina	K-17
18.	Nur Aini	K-18

19.	Veronica Wahyu A	K-19
20.	Yuanita Mustika Sari	K-20

## Lampiran 5

### **KISI KISI SOAL UJI COBA**

Nama Sekolah : MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal

Muatan Pelajaran : PPKn

Kelas/Semester : III/II

Alokasi : 2 x 35 Menit

#### **Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	a) Menjelaskan makna bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar	Pilihan Ganda	C2	1, 2

	<p>b) Mengidentifikasi contoh bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar</p>		C1	5, 8, 12
	<p>c) Menganalisis makna bersatu dalam keberagaman di rumah</p>		C4	3, 4

4.4 Menyajik an bentuk- bentuk kebersatu an dalam keberaga man di lingkung an sekitar	1) Menyebutka n bentuk- bentuk bersatu dalam keberagaman di masyarakat	Pilihan Ganda	C1	6, 9
	2) Menyebutka n bentuk sikap bersatu di lingkungan sekolah		C1	7, 10,11
	3) Menyebutka n manfaat sikap bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar		C1	13,14,15

## Lampiran 6

### **INSTRUMEN SOAL UJI COBA**

Di Ujicobakan Di Kelas IV

**Jawablah Pertanyaan dibawah ini dengan benar!**

1. Berkumpul atau bergabung merupakan pengertian dari....
  - a. Keanekaragaman
  - b. Bersatu
  - c. Musyawarah
  - d. Gotong royong
2. Setiap individu pasti memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda dengan individu lain. Kepribadian inilah yang menjadi ciri khas dari setiap orang.

Uraian diatas adalah pengertian dari....

- a. Tolong menolong
- b. Bersatu
- c. Bekerjasama
- d. Keragaman

3.



Berdasarkan gambar di atas, kegiatan tersebut dapat mempererat persatuan dan kesatuan didalam lingkungan sekolah karena....

- a. Saling bekerja secara sendiri- sendiri
- b. Saling bekerja secara bersama-sama
- c. Setiap individu tidak mempedulikan satu sama lain
- d. Setiap individu hanya menyelesaikan pekerjaannya saja

4.



Berdasarkan gambar di atas, makna bersatu dalam keragaman yang dapat kita lakukan di....

- a. Sekolah
  - b. Kendaraan umum
  - c. Rumah
  - d. Tempat ibadah
5. Saat pulang sekolah, hujan turun dengan derasnya. Lala dan Lili pun berteduh di halte. Saat mereka sedang berteduh, datang seorang pemulung. Pemulung tersebut keuhujan dan meminta ijin untuk ikut berteduh di halte. Contoh sikap yang sebaiknya dilakukan oleh Lala dan Lili adalah....

- a. Membolehkan pemulung ikut berteduh
  - b. Meminta pemulung menjauhi mereka
  - c. Menghina pemulung tersebut
  - d. Meningalkan halte dengan terburu-buru
6. Sikap bersatu di lingkungan masyarakat ditunjukkan pada gambar....



a.



b.



c.



d.

7. Di sekolah Deni dan Dono berbeda asal daerah, sikap Deni dan Dono sebaiknya....
  - a. Saling mengejek
  - b. Berjauh-jauhan
  - c. Saling bertengkar
  - d. Saling menghargai
8. Contoh sikap bersatu di rumah adalah....
  - a. Menjauhi teman yang berbeda kegemaran
  - b. Membantu kucing yang terjatuh ke sekolah
  - c. Membersihkan halaman bersama keluarga
  - d. Membantu kakek menyeberang jalan
9. Nurul dan masyarakat bergotong-royong membersihkan selokan, setelah membersihkan selokan mereka membereskan peralatan tersebut. Sikap mereka termasuk contoh....
  - a. Dermawan
  - b. Jujur
  - c. Ramah
  - d. Bersatu
10. Sikap yang harus dimiliki agar tercipta persatuan di sekolah adalah....
  - a. Mau berbagi dengan teman
  - b. Mencuri pensil teman

- c. Merusak fasilitas sekolah
  - d. Tidak melaksanakan piket sesuai jadwal
11. Tuhan menciptakan anak laki-laki dan anak perempuan untuk bisa belajar dan bermain bersama. Sikap yang tepat untuk menunjukkan seorang anak yang baik di sekolah adalah....
- a. Seorang anak laki-laki hanya berteman dengan anak laki-laki saja
  - b. Anak laki-laki itu selalu bermain bersama anak perempuan dengan gembira
  - c. Seorang anak perempuan tidak mau belajar bersama dengan anak laki-laki di kelas
  - d. Anak perempuan hanya berteman dengan anak perempuan saja
12. Sikap kita apabila melihat ada teman yang kesusahan membawa barang-barangnya adalah....
- a. Membantu membawakan barang-barangnya
  - b. Pura-pura tidak lihat
  - c. Memarahi dia karena tidak bisa membawa barang-barangnya sendiri
  - d. Membiarkannya
13. Manfaat dari kegiatan yang ditunjukkan oleh gambar dibawah



ini adalah...

- a. Pekerjaan tidak cepat selesai
- b. Semakin akrab dengan teman-teman
- c. Dimarahi oleh guru
- d. Kelas menjadi kotor

14. Contoh manfaat sikap bersatu yang diterapkan di lingkungan masyarakat adalah....

- a. Mempererat tali persaudaraan
- b. Suka mencari masalah kepada orang lain
- c. Mengejek kepada orang lain
- d. Bersikap sombong terhadap orang lain

15. Yang bukan manfaat sikap bersatu dalam keragaman di dalam rumah adalah....

- a. Saling bertengkar dengan adiknya
- b. Selalu menghormati orang tua
- c. Selalu menyayangi antar anggota keluarga
- d. Sering membantu orang tua

## **Kunci Jawaban Soal Uji Coba**

1. B
2. D
3. B
4. C
5. A
6. A
7. D
8. C
9. D
10. A
11. B
12. A
13. B
14. A
15. A



UC-17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-19	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
UC-20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-21	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
UC-22	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
UC-23	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
UC-25	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-27	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
jumlah	12	12	26	23	26	26	27	24	13	26
p	0,444	0,444	0,963	0,852	0,963	0,963	1,000	0,889	0,481	0,963
q	0,556	0,556	0,037	0,148	0,037	0,037	0,000	0,111	0,519	0,037
Mp	13,250	13,333	11,885	12,652	12,192	11,885	11,704	12,500	13,615	12,038
Mt	12,185									
St	62,132									
rpbis	0,505	0,533	0,189	0,752	0,620	0,189	-0,094	0,714	0,218	0,404
rtabel	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381
ket	valid	valid	tidak valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid	tidak valid	valid

Nomor soal					NILAI AKHIR	skor ^2
11	12	13	14	15		
1	1	0	0	0	6	36
0	1	1	1	1	11	121
0	1	1	1	0	9	81
1	1	1	1	0	11	121
0	1	1	0	0	6	36
1	1	1	1	0	12	144
1	1	1	1	1	11	121
1	1	1	1	0	14	196
1	1	1	1	0	12	144
0	1	1	1	0	9	81
0	1	1	1	0	13	169
1	1	1	1	0	12	144
1	1	1	1	1	14	196
1	1	1	1	1	14	196
1	1	1	1	0	10	100
1	1	1	1	1	13	169
1	1	1	1	1	15	225
1	1	1	1	1	14	196
1	1	1	1	1	13	169
1	1	1	1	1	15	225

1	0	1	1	1	11	121
1	1	1	1	0	11	121
1	1	1	1	1	13	169
1	1	1	1	0	13	169
1	1	1	1	1	14	196
1	1	1	1	1	15	225
1	1	1	1	0	12	144
22	27	27	25	13	329	108241
0,815	1,000	1,000	0,926	0,481		
0,185	0,000	0,000	0,074	0,519		
12,500	11,778	11,963	12,440	13,308		
0,558	0,056	0,430	0,774	0,564		
0,381	0,381	0,381	0,381	0,381		
valid	tidak valid	valid	valid	valid		



UC-27	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
jumlah	12	12	24	23	25	24	25	24	13	25	21	
P	0,444	0,444	0,889	0,852	0,926	0,889	0,926	0,889	0,481	0,926	0,778	
Q	0,556	0,556	0,111	0,148	0,074	0,111	0,074	0,111	0,519	0,074	0,222	
Mp	13,250	13,333	12,625	12,652	12,680	12,625	12,400	12,500	13,615	12,280	13,095	
Mt	11,741											
St	3,086											
rpbis	0,487	0,518	0,235	0,699	0,495	0,235	-0,086	0,642	0,218	0,474	0,476	
rtabel	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	
Ket	Valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid	tidak valid	Valid	valid





NOMOR SOAL				NILAI AKHIR
12	13	14	15	
1	0	0	0	6
1	1	1	1	11
1	1	1	0	9
1	1	1	0	11
1	1	0	0	6
1	1	1	0	12
1	1	1	1	11
1	1	1	0	14
1	1	1	0	12
1	1	1	0	9
1	1	1	0	13
1	1	1	0	12
1	1	1	1	14
1	1	1	1	14
1	1	1	0	10
1	1	1	1	13
1	1	1	1	15

NOMOR SOAL				NILAI AKHIR
1	1	1	1	
1	1	1	1	13
1	1	1	1	15
0	1	1	1	11
1	1	1	0	11
1	1	1	1	13
1	1	1	0	13
1	1	1	1	14
1	1	1	1	15
1	1	1	0	12
0,037	0,037	0,0712	0,2593	

### Uji Tingkat Kesukaran Soal

KODE	NOMOR SOAL										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
UC-1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1
UC-2	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0
UC-3	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0
UC-4	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
UC-5	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0
UC-6	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
UC-7	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1
UC-8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-9	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
UC-10	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0
UC-11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
UC-12	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-15	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
UC-16	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1

UC-17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-19	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
UC-20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-21	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
UC-22	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
UC-23	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
UC-25	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-27	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
B	12	12	25	23	26	25	26	24	13	25	22
JS	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
TK	0,4444	0,4444	0,9259	0,8519	0,963	0,9259	0,963	0,8889	0,4815	0,9259	0,8148
Ket	sedang	sedang	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	sedang	mudah	mudah

NOMOR SOAL			
12	13	14	15
1	0	0	0
1	1	1	1
1	1	1	0
1	1	1	0
1	1	0	0
1	1	1	0
1	1	1	1
1	1	1	0
1	1	1	0
1	1	1	0
1	1	1	0
1	1	1	0
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	0
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1

1	1	1	1
0	1	1	1
1	1	1	0
1	1	1	1
1	1	1	0
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	0
26	26	25	13
27	27	27	27
0,963	0,963	0,9259	0,4815
mudah	mudah	mudah	sedang



UC-19	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
UC-20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-21	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
UC-22	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
UC-23	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
UC-25	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC-27	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
total benar	11	12	24	22	25	24	25	23	12	24	21
BA	4	6	11	9	12	11	13	10	5	12	8
BB	7	6	13	13	13	13	12	13	7	12	13
JA	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
JB	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
D	0,4022	0,4733	0,1148	0,5941	0,4527	0,1763	0,1829	0,4268	0,1913	0,5136	0,3921
keterangan	baik	baik	kurang baik	baik	baik	kurang baik	kurang baik	baik	kuang baik	baik	cukup

NOMOR SOAL				total scor
12	13	14	15	
1	0	0	0	6
1	1	1	1	11
1	1	1	0	9
1	1	1	0	11
1	1	0	0	6
1	1	1	0	12
1	1	1	1	11
1	1	1	0	14
1	1	1	0	12
1	1	1	0	9
1	1	1	0	13
1	1	1	0	12
1	1	1	1	14
				0
1	1	1	0	10
1	1	1	1	13
1	1	1	1	15
1	1	1	1	14

NOMOR SOAL				Total Skor
1	1	1	1	13
1	1	1	1	15
0	1	1	1	11
1	1	1	0	11
1	1	1	1	13
1	1	1	0	13
1	1	1	1	14
1	1	1	1	15
1	1	1	0	12
25	25	24	12	
13	12	11	3	
12	13	13	9	
13	13	13	13	
13	13	13	13	
0,1396	0,4006	0,4616	0,4215	
kurang baik	baik	baik	baik	

Lampiran 8

**Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest**

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	a) Menjelaskan makna bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar	Pilihan Ganda	C2	1, 2

	<p>b) Mengidentifikasi contoh bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar</p>		C1	5, 8
	<p>c) Menganalisis makna bersatu dalam keberagaman di rumah</p>		C4	4

4.4 Menyajik an an bentuk- bentuk kebersatu an dalam keberaga man di lingkung an sekitar	1) Menyebutka n bentuk sikap bersatu di lingkungan sekolah	Pilihan Ganda	C1	10,11
	2) Menyebutka n manfaat sikap bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar		C1	13,14,15

## Lampiran 9

### SOAL PRE-TEST

1. Berkumpul atau bergabung merupakan pengertian dari....
  - a. Keanekaragaman
  - b. Bersatu
  - c. Musyawarah
  - d. Gotong royong
2. Setiap individu pasti memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda dengan individu lain. Kepribadian inilah yang menjadi ciri khas dari setiap orang.  
Uraian diatas adalah pengertian dari....
  - a. Tolong menolong
  - b. Bersatu
  - c. Bekerjasama
  - d. Keragaman
3. Saat pulang bermain, hujan turun dengan derasnya. Nila dan Nela pun berteduh dihalte. Saat mereka sedang berteduh, datang seorang pemulung. Pemulung tersebut kehujanan dan meminta ijin untuk ikut berteduh dihalte. Contoh sikap yang sebaiknya dilakukan oleh Nila dan Nela adalah....
  - a. Membolehkan pemulung ikut berteduh

- b. Meminta pemulung menjauhi mereka
  - c. Menghina pemulung tersebut
  - d. Meningalkan halte dengan terburu-buru
4. Contoh sikap bersatu di rumah adalah....
- a. Menjauhi teman yang berbeda kegemaran
  - b. Membantu kucing yang terjatuh ke sekolah
  - c. Membersihkan halaman bersama keluarga
  - d. Membantu kakek menyeberang jalan
5. Ida dan masyarakat bergotong-royong membersihkan sampah di sungai, setelah membersihkan sampah mereka membereskan peralatan tersebut. Sikap mereka termasuk contoh....
- a. Dermawan
  - b. Jujur
  - c. Ramah
  - d. Bersatu
6. Sikap yang harus dimiliki agar tercipta persatuan di sekolah adalah....
- a. Mau berbagi dengan teman
  - b. Mencuri pensil teman
  - c. Merusak fasilitas sekolah
  - d. Tidak melaksanakan piket sesuai jadwal

7. Tuhan menciptakan anak laki-laki dan anak perempuan untuk bisa belajar dan bermain bersama. Sikap yang tepat untuk menunjukkan seorang anak yang baik di sekolah adalah....
- a. Seorang anak laki-laki hanya berteman dengan anak laki-laki saja
  - b. Anak laki-laki itu selalu bermain bersama anak perempuan dengan gembira
  - c. Seorang anak perempuan tidak mau belajar bersama dengan anak laki-laki di kelas
  - d. Anak perempuan hanya berteman dengan anak perempuan saja
8. Manfaat dari kegiatan yang ditunjukkan oleh gambar dibawah ini adalah...



- a. Pekerjaan tidak cepat selesai
- b. Semakin akrab dengan teman-teman
- c. Dimarahi oleh guru
- d. Kelas menjadi kotor

9. Contoh manfaat sikap bersatu yang diterapkan di lingkungan masyarakat adalah....
  - a. Mempererat tali persaudaraan
  - b. Suka mencari masalah kepada orang lain
  - c. Mengejek kepada orang lain
  - d. Bersikap sombong terhadap orang lain
10. Yang bukan manfaat sikap bersatu dalam keragaman di dalam rumah adalah....
  - a. Saling bertengkar dengan adiknya
  - b. Selalu menghormati orang tua
  - c. Selalu menyayangi antar anggota keluarga
  - d. Sering membantu orang tua

## Lampiran 10

### **Kunci Jawaban**

1. B
2. D
3. A
4. C
5. D
6. A
7. B
8. B
9. A
10. A

Lampiran 11

**Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Kode	Eksperimen	Kode	Kontrol
1	E-1	10	K-1	20
2	E-2	30	K-2	30
3	E-3	40	K-3	50
4	E-4	40	K-4	10
5	E-5	10	K-5	20
6	E-6	30	K-6	40
7	E-7	50	K-7	50
8	E-8	20	K-8	20
9	E-9	30	K-9	40
10	E-10	30	K-10	50
11	E-11	40	K-11	10
12	E-12	20	K-12	30
13	E-13	60	K-13	40
14	E-14	50	K-14	40
15	E-15	10	K-15	30
16	E-16	30	K-16	20
17	E-17	50	K-17	30
18	E-18	20	K-18	10
19	E-19	20	K-19	10

20	E-20	40	K-20	30
----	------	----	------	----

## Lampiran 12

### Uji Normalitas Nilai Awal Kelas Eksperimen

Langkah-langkah pengujian dengan menggunakan uji Liliefors, yaitu:

1. Urutkan nilai  $x_i$  diurutkan dari nilai tekecil sampai nila terbesar
2. Pengamatan  $x_1, x_2, x_3, , , x_n$  dijadikan bilangan baku  $z_1, z_2, z_3, , , z_n$  dengan menggunakan rumus  $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$  ( $\bar{x}$  dan S masing-masing merupakan rata-rata dan simpanan baku sampel).
3. Dari tiap nila baku tersebut dapat dicari nila kritis  $z$  ( $z_{tabel}$ ) dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(z_i) = P(z \geq z_i)$  dengan ketentuan  $z_i$  negatif, maka  $F(z_i) = 0,5 - z_{tabel}$ , sedangkan  $z_i$  positif, maka  $F(z_i) = 0,5 + z_{tabel}$ .
4. Selanjutnya dihitung proporsi  $z, z, z, , , z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $z_i$ . Jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(z_i)$ , maka  $S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z, z, z, , , z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$ .
5. Hitunglah selisih  $F(z_i) - S(z_i)$  kemudian tentukan harga mutlakny.
6. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut, harga ini disebut sebagai  $L_{hitung}$

Dalam pengambilan keputusan, bandingkan  $L_{hitung}$  dan  $L_{tabel}$  dengan menggunakan tabel nila kritis uji *Liliefors* dengan taraf nyata  $\alpha = 5\%$ . Jika  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  maka sampel berdistribusi normal, jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka sampel tidak berdistribusi normal.

## UJI NORMALITAS TAHAP AWAL KELAS EKSPERIMEN

NO	X	Z	F(Z)	S(Z)	F(Z)-S(Z)
1	10	-1,4717	0,07055	0,05	0,02055
2	10	-1,4717	0,07055	0,1	0,02945
3	10	-1,4717	0,07055	0,15	0,07945
4	20	-0,7872	0,21559	0,2	0,01559
5	20	-0,7872	0,21559	0,25	0,03441
6	20	-0,7872	0,21559	0,3	0,08441
7	20	-0,7872	0,21559	0,35	0,13441
8	30	-0,1027	0,45911	0,4	0,05911
9	30	-0,1027	0,45911	0,45	0,00911
10	30	-0,1027	0,45911	0,5	0,04089
11	30	-0,1027	0,45911	0,55	0,09089
12	30	-0,1027	0,45911	0,6	0,14089
13	40	0,58184	0,71966	0,65	0,06966
14	40	0,58184	0,71966	0,7	0,01966
15	40	0,58184	0,71966	0,75	0,03034
16	40	0,58184	0,71966	0,8	0,08034
17	50	1,26635	0,89731	0,85	0,04731
18	50	1,26635	0,89731	0,9	0,00269
19	50	1,26635	0,89731	0,95	0,05269
20	60	1,95086	0,97446	1	0,02554
Jumlah	630				
Rata-rata	31,5				
S	14,6089				
Min	10				
Max	60				
Ltabel	0,19				
Lhitung	0,14				
Ket	Normal				

Hasil yang diperoleh dari uji Normalitas tahap awal kelas eksperimen diperoleh  $L_{hitung} = 0,14 < L_{tabel} = 0,19$  maka data berdistribusi normal.

## SIMPANGAN BAKU KELAS EKSPERIMEN TAHAP AWAL

N	Xi	Xi - Rata R	(Xi- Rata Rata)^2
1	10	-21,5	462,25
2	20	-11,5	132,25
3	10	-21,5	462,25
4	20	-11,5	132,25
5	40	8,5	72,25
6	10	-21,5	462,25
7	20	-11,5	132,25
8	30	-1,5	2,25
9	50	18,5	342,25
10	30	-1,5	2,25
11	40	8,5	72,25
12	30	-1,5	2,25
13	40	8,5	72,25
14	20	-11,5	132,25
15	30	-1,5	2,25
16	40	8,5	72,25
17	50	18,5	342,25
18	60	28,5	812,25
19	50	18,5	342,25
20	30	-1,5	2,25
Jumlah	630		4055
Rata-rata	31,5		
S	14,60894		

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

$$S = \sqrt{\frac{4055}{20-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{4055}{19}}$$

$$S = \sqrt{213.421}$$

$$S = 14.60894$$

Lampiran 13

**UJI NORMALITAS TAHAP AWAL KELAS KONTROL**

NO	X	Z	F(Z)	S(Z)	F(Z)-S(Z)
1	10	-1,384168266	0,083153469	0,05	0,033153469
2	10	-1,384168266	0,083153469	0,1	0,016846531
3	10	-1,384168266	0,083153469	0,15	0,066846531
4	10	-1,384168266	0,083153469	0,2	0,116846531
5	20	-0,655658652	0,256021889	0,25	0,006021889
6	20	-0,655658652	0,256021889	0,3	0,043978111
7	20	-0,655658652	0,256021889	0,35	0,093978111
8	20	-0,655658652	0,256021889	0,4	0,143978111
9	30	0,072850961	0,529037641	0,45	0,079037641
10	30	0,072850961	0,529037641	0,5	0,029037641
11	30	0,072850961	0,529037641	0,55	0,020962359
12	30	0,072850961	0,529037641	0,6	0,070962359
13	30	0,072850961	0,529037641	0,65	0,120962359
14	40	0,801360575	0,788538534	0,7	0,088538534
15	40	0,801360575	0,788538534	0,75	0,038538534
16	40	0,801360575	0,788538534	0,8	0,011461466
17	40	0,801360575	0,788538534	0,85	0,061461466
18	50	1,529870188	0,936975568	0,9	0,036975568
19	50	1,529870188	0,936975568	0,95	0,013024432
20	50	1,529870188	0,936975568	1	0,063024432
Jumlah	580				
Rata-rata	29				
S	13,72665				
Min	10				
Max	50				
Ltabel	0,19				
Lhitung	0,14				
Ket	NORMAL				

## Lampiran 14

### UJI HOMOGENITAS TAHAP AWAL

Hipotesis

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (varian homogen)}$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (varian tidak homogen)}$$

Keterangan:

$H_0$  = Data berdistribusi sama/homogen

$H_1$  = Data tidak berdistribusi sama

Pengujian homogenitas varians digunakan uji  $F$  dengan rumus berikut:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian tekecil}}$$

Untuk pengambilan keputusan, harga  $F$  hitung dibandingkan dengan  $F$  tabel dengan df pembilang =  $(n-1)$  dan df penyebut =  $(n-1)$  serta taraf signifikannya adalah 5%. Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka varians homogen, sebaliknya jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka varians tidak homogen.

### Uji Homogenitas Tahap Awal

N	EKSPERIMEN	N	KONTROL
1	10	1	30
2	20	2	50
3	10	3	10
4	20	4	10
5	40	5	20
6	10	6	20
7	20	7	20
8	30	8	40
9	50	9	30
10	30	10	30
11	40	11	30
12	30	12	10
13	40	13	30
14	20	14	40
15	30	15	20
16	40	16	40
17	50	17	40
18	60	18	50
19	50	19	50
20	30	20	10
Jumlah	630		580
Rata-rata	31,5		29
Varians	213,421053		188,4211
Fhitung	1,13268156		
Ftabel	2,1682516		
df pembilang		19	
df penyebut		19	

$$F = \frac{213.4210}{188.4211}$$

$$F = 1,132681$$

Berdasarkan pengujian homogenitas varians dengan menggunakan uji F dihasilkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu:  $1,13268156 < 2,1682516$  maka data berdistribusi homogen.

Lampiran 15

**UJI KESAMAAN RATA-RATA TAHAP AWAL**

Sumber Variasi	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	630	580
N	20	20
$\bar{x}$	31,5	29
Varians ( $S^2$ )	213,421	188,421
Standar Deviasi (s)	14,6	13,7

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{31,5 - 29}{\sqrt{\frac{(20-1) \times 213,421 + (20-1) \times 188,421}{20+20-2} \left(\frac{1}{20} + \frac{1}{20}\right)}}$$

$$t = \frac{2,5}{\sqrt{\frac{200,921053}{38} (0,1)}}$$

$$t = 0,557734$$

Dari penelitian diperoleh bahwa rata-rata kelas eksperimen (III A) adalah  $\bar{x} = 31,5$  dan kelas kontrol (III B)  $\bar{x} = 29$  dengan  $n_1 = 20$  dan  $n_2 = 20$  diperoleh  $t_{hitung} = 0,557734 < t_{tabel} = 2,024394$  maka  $H_0$  diterima, sehingga ada kesamaan rata-rata nilai awal peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Lampiran 16

**DAFTAR NILAI POSTEST KELAS EKSPERIMEN DAN KONTROL**

KODE	NILAI	KODE	NILAI
E-1	20	K-1	40
E-2	40	K-2	20
E-3	30	K-3	40
E-4	30	K-4	60
E-5	40	K-5	70
E-6	60	K-6	30
E-7	100	K-7	30
E-8	80	K-8	50
E-9	20	K-9	80
E-10	60	K-10	10
E-11	60	K-11	20
E-12	90	K-12	10
E-13	50	K-13	90
E-14	90	K-14	60
E-15	70	K-15	90
E-16	70	K-16	20
E-17	90	K-17	50
E-18	50	K-18	30

E-19	90	K-19	50
E-20	50	K-20	10

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### KELAS EKSPERIMEN

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

#### KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal  
Kelas/ Semester : III/2  
Tema 5 : Ciuca  
Sub Tema 1 : Keadaan Ciuca  
Muatan Terpadu : PPKn  
Alokasi Waktu : 1x Pembelajaran (2 x 35 menit)

#### A. Kompetensi Inti

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

#### B. Kompetensi Dasar

- 3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar
- 4.4 Menyajikan bentuk-bentuk keberagaman dalam keberagaman di lingkungan sekitar

#### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan pengertian makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar
2. Menyebutkan bentuk-bentuk bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar

- Menyebutkan manfaat bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.

#### D. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu mengetahui makna bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.
- Dengan mengetahui bentuk-bentuk bersatu dalam keragaman, siswa mampu menyebutkan bentuk-bentuk bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.
- Dengan mengetahui manfaat bersatu dalam keragaman, siswa mampu menyebutkan keragaman di lingkungan sekitar.

#### E. Materi Pembelajaran

Bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar

#### F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Strategi : Cooperative Learning
- Metode : Permainan, Ceramah, Tanya Jawab dan Penugasan

#### G. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1.	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama peserta didik</li> <li>Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan lembar kehadiran dan memeriksa kesiapan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran materi "Bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar" yang akan dicapai dalam bentuk penilaian yang akan digunakan.</li> <li>Guru melakukan <i>appersepsi</i> dan mengajukan pertanyaan berupa "Tahukah kalian apa itu keragaman?"</li> </ol>	10 menit
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka pelajaran dengan membagikan <i>soal pretest</i> mengenai materi makna bersatu dalam</li> </ol>	50 menit

keragaman di lingkungan sekitar

2. Siswa mengerjakan soal *pretest* tersebut
3. Guru membuka pelajaran dengan mengenalkan materi tentang makna bersatu dalam keragaman yang ada di lingkungan sekitar
4. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai makna bersatu dalam keragaman yang ada di lingkungan sekitar
5. Guru memberikan contoh dari bentuk-bentuk bersatu dalam keragaman yang ada di lingkungan sekitar
6. Siswa diminta memberikan contoh secara lisan bersatu dalam keragaman yang ada di lingkungan sekolah
7. Siswa diminta membuat kelompok yang beranggotakan 4-5 orang
8. Guru mengenalkan metode permainan ular tangga kepada siswa
9. Guru menjelaskan tata cara permainan yang meliputi:
  - Setiap kelompok memulai permainan dengan "*hempaslah dadu dulu!*" untuk menentukan pemain pertama
  - Kelompok pertama dapat mengocok dadu dan mulai melangkahkan bidaknya
  - Apabila bidak berada pada kotak yang bergambar anak tangga, maka bidak dapat naik mengikuti panjangnya anak tangga tersebut.
  - Apabila bidak berada pada kotak yang bergambar ular, maka bidak turun mengikuti panjangnya ular tersebut
  - Bidak yang berada dalam kotak bertanda

	<p>bintang, dapat mengambil kartu motivasi. Kartu tersebut berisi motivasi-motivasi untuk siswa. Kartu motivasi tersebut dibacakan secara keras agar semua anggota pemain mendengarkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kotak yang bertanda bulan, berarti ada sebuah pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain yang bidaknya jatuh di kotak tersebut</li> <li>• Bidak pemain yang jatuh di kotak bertanda bulan, apabila menjawab pertanyaan dengan benar maka mendapatkan poin. Namun apabila jawaban salah maka soal dilempar ke kelompok selanjutnya.</li> <li>• Pemain yang menjawab soal lemparan dengan benar maka poin dapat diperoleh</li> <li>• Pemain yang lebih cepat mencapai petak 25, maka pemain itu dianggap menang.</li> </ul> <p>10. Setelah guru mengenalkan dan menjelaskan mengenai permainan ular tangga, siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai permainan ular tangga</p>	
3.	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan, atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilakukan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya</li> <li>2. Gur merencanakan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya mengenai materi makna bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar</li> <li>3. Guru menyampaikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang telah disampaikan, serta meminta siswa untuk mempersiapkan diri untuk</li> </ol>	10 menit

	permainan ular tangga selanjutnya	
	4. Guru bersama-sama dengan siswa menutup pembelajaran dengan do'a dan salam	

#### H. Sumber dan Media

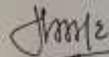
1. Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas III dan Buku Siswa Tema 5 Kelas III
2. Media ular tangga

#### I. Penilaian

1. Tes awal : pertanyaan-pertanyaan langsung dengan siswa
2. Tes proses : mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar

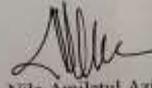
Kendal, 18 Juni 2022

Wali Kelas III A



Mursidah, S. Pd.

Praktikan



Nila Amilatul Azizi

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Chusnul Umri, S. Pd. 1

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### KELAS EKSPERIMEN

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

#### KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	: MI NU 21 Pacangrejo Gemah Kendal
Kelas/ Semester	: III/2
Tema 5	: Caca
Sub Tema 1	: Keindahan Caca
Muatan Terpadu	: PPKn
Alokasi Waktu	: 1x Pembelajaran (2 x 35 menit)

#### A. Kompetensi Inti

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

#### B. Kompetensi Dasar

- 3.4 Memahami makna berastu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
- 4.4 Menyajikan bentuk-bentuk keberagaman dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

#### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan pengertian makna berastu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
2. Menyebutkan bentuk-bentuk berastu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

3. Menyebutkan manfaat bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.

#### D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu mengetahui makna bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.
2. Dengan mengetahui bentuk-bentuk bersatu dalam keragaman, siswa mampu menyebutkan bentuk-bentuk bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.
3. Dengan mengetahui manfaat bersatu dalam keragaman, siswa mampu menyebutkan manfaat dari bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar

#### E. Materi Pembelajaran

Bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar

#### F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Strategi : Cooperative Learning
3. Metode : Permainan, Ceramah, Tanya Jawab dan Penugasan

#### G. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1.	<b>Kegiatan Pembuka</b> 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama peserta didik 2) Guru memperhatikan kesiapan diri dengan lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran materi "Bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar" yang akan dicapai dalam bentuk penilaian yang akan digunakan. 4) Guru memberikan motivasi kepada siswa, supaya siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	5 menit
2.	<b>Kegiatan Inti</b> 1. Guru membuka pelajaran dengan menyampaikan dan mengulang materi tentang makna bersatu	50 menit

	<p>dalam keragaman yang ada di lingkungan sekitar</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa mendengarkan penjelasan guru</li> <li>3. Siswa diminta membuat kelompok yang beranggotakan 4-5 orang</li> <li>4. Guru memberikan media ular tangga pada masing-masing kelompok dan melanjutkan permainan</li> <li>5. Guru mendampingi siswa dalam proses permainan</li> <li>6. Setelah selesai, siswa diminta untuk menuliskan kesan dan pesan dalam permainan ular tangga di buku tulis</li> <li>7. Perwakilan siswa diminta untuk maju kedepan membacakan hasil yang ditulisnya</li> </ol>	
3.	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan, atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilakukan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya</li> <li>2. Siswa diberi tugas evaluasi akhir (mengerjakan soal <i>posttest</i>)</li> <li>3. Guru bersama-sama dengan siswa menutup pembelajaran dengan do'a dan salam</li> </ol>	15 menit

#### H. Sumber dan Media

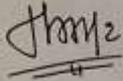
1. Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas III dan Buku Siswa Tema 5 Kelas III
2. Media ular tangga

#### I. Penilaian

1. Tes awal : pertanyaan-pertanyaan langsung dengan siswa
2. Tes proses : mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar
3. Tes akhir : tes tertulis (soal *posttest*)

Kendal, 27 Juni 2022

Wali Kelas III A



Mursidah, S. Pd.

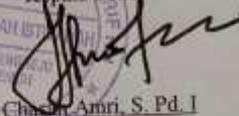
Praktikan



Nila Amilatul Azizi

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Chasmi Amri, S. Pd. I



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### KELAS KONTROL

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
(RPP)  
**KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : MI NU/21 Pacangrejo Gembah Kendal  
Kelas/Semester : III/2  
Tema 5 : Caca  
Sub Tema 1 : Kerdusan Caca  
Materi Terpadu : PPKa  
Alokasi Waktu : 1x Pembelajaran (2 x 35 menit)

**A. Kompetensi Inti**

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

**B. Kompetensi Dasar**

- 2.4 Memahami makna bersah dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
- 4.4 Menyajikan bentuk-bentuk keberagaman dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

**C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

1. Menyebutkan pengertian makna bersah dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
2. Menyebutkan bentuk-bentuk bersah dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

3. Menyebutkan manfaat bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.

#### D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu mengetahui makna bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.
2. Dengan mengetahui bentuk-bentuk bersatu dalam keragaman, siswa mampu menyebutkan bentuk-bentuk bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.
3. Dengan mengetahui manfaat bersatu dalam keragaman, siswa mampu menyebutkan manfaat dari bersatu dalam keanekaragaman di lingkungan sekitar.

#### E. Materi Pembelajaran

Bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar

#### F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Kontektual
2. Strategi : Cooperative Learning
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab dan Penugasan

#### G. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1.	<b>Kegiatan Pembuka</b> 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama peserta didik. 2) Guru memperhatikan kesiapan diri dengan lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran materi "Bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar" yang akan dicapai dalam bentuk penilaian yang akan digunakan. 4) Guru memberikan motivasi kepada siswa, supaya siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	10 menit
2.	<b>Kegiatan Inti</b> 1. Guru membuka pelajaran dengan membagikan soal <i>pretest</i> mengenai materi makna bersatu dalam	50 menit

	<p>materi yang diajarkan sebelumnya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa mendengarkan penjelasan guru</li> <li>3. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan ringan terkait materi sebelumnya</li> <li>4. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut</li> <li>5. Guru memberikan contoh sikap berstau dalam keragaman di lingkungan sekitar</li> <li>6. Siswa diminta untuk mengerjakan contoh soal terkait materi berstau dalam keragaman di lingkungan masyarakat</li> <li>7. Guru mendampingi siswa dalam proses mengerjakan tugas tersebut</li> <li>8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas di papan tulis</li> <li>9. Guru mengulas kembali materi yang telah disampaikan</li> <li>10. Siswa diberi kesempatan untuk tanya jawab terkait materi tersebut</li> </ol>	
3.	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan, atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilakukan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya</li> <li>2. Siswa diberi tugas evaluasi akhir (<i>post test</i>)</li> <li>3. Guru bersama-sama dengan siswa menutup pembelajaran dengan do'a dan salam</li> </ol>	15 menit

#### H. Sumber dan Media

1. Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas III dan Buku Siswa Tema 5 Kelas III
2. Papan tulis, Kapur tulis

#### I. Penilaian

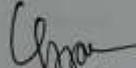
1. Tes awal : pertanyaan-pertanyaan langsung dengan siswa
2. Tes proses : mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar

**I. Penilaian**

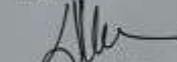
1. Tes awal : pertanyaan-pertanyaan langsung dengan siswa
2. Tes proses : mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar

Kendal, 28 Juni 2022

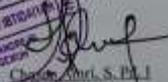
Wali Kelas III B

  
Purmayanti, S. Pd.

Praktikan

  
Nila Amilatul Azizi

Mengetahui,

 Sekolah  
  
Chusmah Anri, S. Pd. I

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### KELAS KONTROL

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
(RPP)  
**KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : MI NU/IT Pacangrejo Gembah Kendal  
Kelas/Semester : III/2  
Tema 5 : Caca  
Sub Tema 1 : Kerdusan Caca  
Materi Terpadu : PPKa  
Alokasi Waktu : 1x Pembelajaran (2 x 35 menit)

**A. Kompetensi Inti**

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

**B. Kompetensi Dasar**

- 3.4 Memahami makna bersah dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
- 4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersamaan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

**C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

1. Menjelaskan pengertian makna bersah dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
2. Menyebutkan bentuk-bentuk bersah dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

2. Menyebutkan bentuk-bentuk bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.
3. Menyebutkan manfaat bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu mengetahui makna bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.
2. Dengan mengetahui bentuk-bentuk bersatu dalam keragaman, siswa mampu menyebutkan bentuk-bentuk bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.
3. Dengan mengetahui manfaat bersatu dalam keragaman, siswa mampu menyebutkan manfaat bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar.

**E. Materi Pembelajaran**

Bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar

**F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Kontesktual
2. Strategi : Cooperative Learning
3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab dan Penugasan

**G. Langkah-langkah Pembelajaran**

No	Kegiatan	Waktu
1.	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama peserta didik.</li> <li>2) Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran materi "Bersatu dalam keragaman di lingkungan sekitar" yang akan dicapai dalam bentuk penilaian yang akan digunakan.</li> <li>4) Guru memberikan motivasi kepada siswa, supaya siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> </ol>	10 menit
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan mengulang</li> </ol>	45 menit

	<p>materi yang diajarkan sebelumnya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa mendengarkan penjelasan guru</li> <li>3. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan ringan terkait materi sebelumnya</li> <li>4. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut</li> <li>5. Guru memberikan contoh sikap berstau dalam keragaman di lingkungan sekitar</li> <li>6. Siswa diminta untuk mengerjakan contoh soal terkait materi berstau dalam keragaman di lingkungan masyarakat</li> <li>7. Guru mendampingi siswa dalam proses mengerjakan tugas tersebut</li> <li>8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas di papan tulis</li> <li>9. Guru mengulas kembali materi yang telah disampaikan</li> <li>10. Siswa diberi kesempatan untuk tanya jawab terkait materi tersebut</li> </ol>	
3.	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan, atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilakukan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya</li> <li>2. Siswa diberi tugas evaluasi akhir (<i>post test</i>)</li> <li>3. Guru bersama-sama dengan siswa menutup pembelajaran dengan do'a dan salam</li> </ol>	15 menit

#### H. Sumber dan Media

1. Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas III dan Buku Siswa Tema 5 Kelas III
2. Papan tulis, Kapur tulis

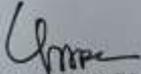
#### I. Penilaian

1. Tes awal : pertanyaan-pertanyaan langsung dengan siswa
2. Tes proses : mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar

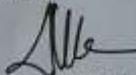
3. Tes akhir : tes tertulis (soal *post test*)

Kendal, 5 Juli 2022

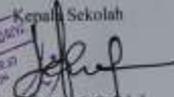
Wali Kelas III B

  
Purmiyati, S. Pd.

Praktikan

  
Nila Amintul Azizi

Mengetahui,

  
Kepala Sekolah  
  
Chusliq Amri, S. Pd. I

### SOAL POST-TEST

1. Berkumpul atau bergabung merupakan pengertian dari....
  - a. Keanekaragaman
  - b. Bersatu
  - c. Musyawarah
  - d. Gotong royong
  
2. Setiap individu pasti memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda dengan individu lain. Kepribadian inilah yang menjadi ciri khas dari setiap orang.  
Uraian diatas adalah pengertian dari....
  - a. Tolong menolong
  - b. Bersatu
  - c. Bekerjasama
  - d. Keragaman
  
3. Saat pulang sekolah, hujan turun dengan derasnya. Lala dan Lili pun berteduh di halte. Saat mereka sedang berteduh, datang seorang pemulung. Pemulung tersebut kehujanan dan meminta ijin untuk ikut berteduh dihalte. Contoh sikap yang sebaiknya dilakukan oleh Lala dan Lili adalah....
  - a. Membolehkan pemulung ikut berteduh

- b. Meminta pemulung menjauhi mereka
  - c. Menghina pemulung tersebut
  - d. Meninggalkan halte dengan terburu-buru
4. Contoh sikap bersatu di rumah adalah....
- a. Menjauhi teman yang berbeda kegemaran
  - b. Membantu kucing yang terjatuh ke sekolah
  - c. Membersihkan halaman bersama keluarga
  - d. Membantu kakek menyeberang jalan
5. Nurul dan masyarakat bergotong-royong membersihkan selokan, setelah membersihkan selokan mereka membereskan peralatan tersebut. Sikap mereka termasuk contoh....
- a. Dermawan
  - b. Jujur
  - c. Ramah
  - d. Bersatu
6. Sikap yang harus dimiliki agar tercipta persatuan di sekolah adalah....
- a. Mau berbagi dengan teman
  - b. Mencuri pensil teman
  - c. Merusak fasilitas sekolah
  - d. Tidak melaksanakan piket sesuai jadwal

7. Tuhan menciptakan anak laki-laki dan anak perempuan untuk bisa belajar dan bermain bersama. Sikap yang tepat untuk menunjukkan seorang anak yang baik di sekolah adalah....
- a. Seorang anak laki-laki hanya berteman dengan anak laki-laki saja
  - b. Anak laki-laki itu selalu bermain bersama anak perempuan dengan gembira
  - c. Seorang anak perempuan tidak mau belajar bersama dengan anak laki-laki di kelas
  - d. Anak perempuan hanya berteman dengan anak perempuan saja
8. Manfaat dari kegiatan yang ditunjukkan oleh gambar dibawah ini adalah...



- a. Pekerjaan tidak cepat selesai
- b. Semakin akrab dengan teman-teman
- c. Dimarahi oleh guru
- d. Kelas menjadi kotor

9. Contoh manfaat sikap bersatu yang diterapkan di lingkungan masyarakat adalah....
  - a. Mempererat tali persaudaraan
  - b. Suka mencari masalah kepada orang lain
  - c. Mengejek kepada orang lain
  - d. Bersikap sombong terhadap orang lain
10. Yang bukan manfaat sikap bersatu dalam keragaman di dalam rumah adalah....
  - a. Saling bertengkar dengan adiknya
  - b. Selalu menghormati orang tua
  - c. Selalu menyayangi antar anggota keluarga
  - d. Sering membantu orang tua

Lampiran 22

**UJI NORMALITAS TAHAP AKHIR KELAS EKSPERIMEN**

NO	X	Z	F(Z)	F(s)	F(Z-S(Z))
1	20	-1,5787	0,057206	0,05	0,007
2	20	-1,5787	0,057206	0,1	0,043
3	30	-1,1790	0,119198	0,15	0,031
4	30	-1,1790	0,119198	0,2	0,081
5	40	-0,7793	0,217889	0,25	0,032
6	40	-0,7793	0,217889	0,3	0,082
7	50	-0,3797	0,352091	0,35	0,002
8	50	-0,3797	0,352091	0,4	0,048
9	50	-0,3797	0,352091	0,45	0,098
10	60	0,0200	0,507972	0,5	0,008
11	60	0,0200	0,507972	0,55	0,042
12	60	0,0200	0,507972	0,6	0,092
13	70	0,4196	0,662628	0,65	0,013
14	70	0,4196	0,662628	0,7	0,037
15	80	0,8193	0,793695	0,75	0,044
16	90	1,2190	0,888573	0,8	0,089
17	90	1,2190	0,888573	0,85	0,039
18	90	1,2190	0,888573	0,9	0,011
19	90	1,2190	0,888573	0,95	0,061
20	100	1,6186	0,947237	1	0,053
Jumlah	1190				
Rata-rata	59,5				
Min	20				
Max	100				
S	25,0				
Ltabel	0,19				
Lhitung	0,08				
Ket	Normal				

Hasil yang diperoleh dari uji Normalitas tahap akhir kelas eksperimen diperoleh  $L_{hitung} = 0,08 < L_{tabel} = 0,19$  maka data berdistribusi normal.

## SIMPANGAN BAKU KELAS EKSPERIMEN TAHAP AKHIR

N	Xi	Xi- Rata Rata	(Rata - Rata)^2
1	20	-40,5	1640,25
2	100	39,5	1560,25
3	30	-30,5	930,25
4	60	-0,5	0,25
5	90	29,5	870,25
6	40	-20,5	420,25
7	90	29,5	870,25
8	50	-10,5	110,25
9	50	-10,5	110,25
10	60	-0,5	0,25
11	30	-30,5	930,25
12	60	-0,5	0,25
13	70	9,5	90,25
14	80	19,5	380,25
15	90	29,5	870,25
16	50	-10,5	110,25
17	40	-20,5	420,25
18	90	29,5	870,25
19	90	29,5	870,25
20	20	-40,5	1640,25
Jumlah	1210		12695
Rata-rata	60,5		
s	25,0		

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

$$S = \sqrt{\frac{12695}{20-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{12695}{19}}$$

$$S = \sqrt{5.930}$$

$$S = 25,0$$

Lampiran 23

**UJI NORMALITAS KELAS KONTROL TAHAP AKHIR**

NO	X	Z	F(Z)	F(s)	F(Z-S(Z))
1	10	-1,2804	0,100194269	0,05	0,050
2	10	-1,2804	0,100194269	0,1	0,000
3	10	-1,2804	0,100194269	0,15	0,050
4	20	-0,8924	0,186080809	0,2	0,014
5	20	-0,8924	0,186080809	0,25	0,064
6	20	-0,8924	0,186080809	0,3	0,114
7	30	-0,5044	0,306983877	0,35	0,043
8	30	-0,5044	0,306983877	0,4	0,093
9	30	-0,5044	0,306983877	0,45	0,143
10	40	-0,1164	0,453666132	0,5	0,046
11	40	-0,1164	0,453666132	0,55	0,096
12	50	0,2716	0,607038903	0,6	0,007
13	50	0,2716	0,607038903	0,65	0,043
14	50	0,2716	0,607038903	0,7	0,093
15	60	0,6596	0,745252228	0,75	0,005
16	60	0,6596	0,745252228	0,8	0,055
17	70	1,0476	0,852597091	0,85	0,003
18	80	1,4357	0,924449148	0,9	0,024
19	90	1,8237	0,965898607	0,95	0,016
20	90	1,8237	0,965898607	1	0,034
Jumlah	860				
Rata-rata	43				
S	25,77228				
Min	10				
Max	90				
Ltabel	0,19				
Lhitung	0,14				
Ket	NORMAL				

Berdasarkan tabel diatas bahwa  $L_{hitung} = 0,14 < L_{tabel} = 0,19$  maka data berdistribusi normal.

## Lampiran 24

### UJI HOMOGENITAS TAHAP AKHIR

Hipotesis

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (varian homogen)}$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (varian tidak homogen)}$$

Keterangan:

$H_0$  = Data berdistribusi sama/homogen

$H_1$  = Data tidak berdistribusi sama

Pengujian homogenitas varians digunakan uji  $F$  dengan rumus berikut:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Untuk pengambilan keputusan, harga  $F$  hitung dibandingkan dengan  $F$  tabel dengan  $df$  pembilang =  $(n-1)$  dan  $df$  penyebut =  $(n-1)$  serta taraf signifikannya adalah 5%. Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka varians homogen, sebaliknya jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka varians tidak homogen.

### Uji Homogenitas Tahap Akhir

Uji Homogenitas Tahap Akhir			
N	KSPERIMEN	N	KONTROL
1	20	1	10
2	100	2	10
3	30	3	90
4	60	4	20
5	90	5	50
6	40	6	20
7	90	7	70
8	50	8	30
9	50	9	30
10	60	10	40
11	30	11	40
12	60	12	50
13	70	13	20
14	80	14	50
15	90	15	60
16	50	16	60
17	40	17	30
18	90	18	80
19	90	19	90
20	20	20	10
Jumlah	1210		860
Rata-rata	60,5		43
Varians	668,1579		664,2105
Fhitung	0,994092		
Ftabel	2,168252		
Ket	Homogen		

$$F = \frac{668.1579}{664.2105}$$

$$F = 0,994092$$

Berdasarkan pengujian homogenitas varians dengan menggunakan uji F dihasilkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu:  $0,994092 < 2,168252$  maka data berdistribusi homogen.

Lampiran 25

**UJI PERBEDAAN RATA-RATA TAHAP AKHIR**

Sumber Variasi	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	1210	860
N	20	20
$\bar{x}$	60,5	43
Varians ( $S^2$ )	668,1579	664,2105
Standar Deviasi (s)	25,0	25,7

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{60,5 - 43}{\sqrt{\frac{(20-1) \times 668,1579 + (20-1) \times 664,2105}{20+20-2} \left(\frac{1}{20} + \frac{1}{20}\right)}}$$

$$t = \frac{17,5}{\sqrt{\frac{12695 + 12620}{38} (0,1)}}$$

$$t = 2,144079$$

Lampiran 26

**KOEFISIEN KORELASI BISERAL**

No	Eksperimen (X)	Kontrol (Y)	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	20	10	200	400	100
2	100	10	1000	10000	100
3	30	90	2700	900	8100
4	60	20	1200	3600	400
5	90	50	4500	8100	2500
6	40	20	800	1600	400
7	90	70	6300	8100	4900
8	50	30	1500	2500	900
9	50	30	1500	2500	900
10	60	40	2400	3600	1600
11	30	40	1200	900	1600
12	60	50	3000	3600	2500
13	70	20	1400	4900	400
14	80	50	4000	6400	2500
15	90	60	5400	8100	3600
16	50	60	3000	2500	3600
17	40	30	1200	1600	900
18	90	80	7200	8100	6400
19	90	90	8100	8100	8100
20	20	10	200	400	100
	1210	860	56800	85900	49600

$\sum x^2$	85900		$\sum x \sum y$	1040600
$(\sum x)^2$	1464100		$\sum xy$	56800
$\sum y^2$	49600			
$(\sum y)^2$	739600			
$r_{xy}$	0,786			
$r_{tabel}$	0,312			
$r_{bis} > r_{tabel}$ , maka $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima				

## ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

**Angket Validitas Ahli Materi**

Nama : .....

Petunjuk Pengisian

- 1) Isilah nama pada tempat yang telah disediakan
- 2) Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini, kemudian pilihlah salah satu jawaban dan memberikan (√) pada kolom yang disediakan
- 3) Keterangan pilihan jawaban :
  - 4 = sangat baik
  - 3 = baik
  - 2 = kurang baik
  - 1 = tidak baik

No	Aspek yang dinilai	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Aspek Kelayakan Isi</b>				
1	Materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Media ular tangga dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.			✓	
<b>B</b>	<b>Aspek Kebenaran Konsep</b>				
1	Materi yang disajikan mudah dimengerti			✓	✓
2	Kejelasan penyajian materi			✓	
<b>C</b>	<b>Aspek Kualitas</b>				
1	Kesesuaian dengan KD dan KI			✓	
2	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.			✓	

Semarang, 14 Juni 2022

Validator

  
 Dra. Hj. Ani Hidayati, M. Pd

NIP: 196112051993032001

## ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

### Angket Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muntan Pelajaran PPKn Kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal

Peneliti : Nila Amilatul Azizi

NIM : 1803096105

Prodi : PGMI

Nama Validator : Zulailichah

**Petunjuk Pengisian**

1. Isilah nama pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini, kemudian pilihlah salah satu jawaban dan memberikan (√) pada kolom yang disediakan
3. Keterangan pilihan jawaban :
  - 4 = sangat baik
  - 3 = baik
  - 2 = kurang baik
  - 1 = tidak baik

No	Aspek yang dinilai	Pilihan jawaban			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Aspek kemenarikan fisik</b>				
1	Kualitas bahan media ular tangga				✓
2	Keamanan bahan media ular tangga				✓
3	Jenis bahan yang digunakan				✓
<b>B</b>	<b>Aspek tampilan</b>				
1	Komposisi dan tata letak bahan pada media ular tangga				✓
2	Ukuran media				✓
3	Komposisi warna media				✓
<b>C</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>				
1	Media ular tangga sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran				✓
2	Kepraktisan penggunaan media				✓
3	Kesesuaian media ular tangga dengan materi				✓

**Catatan**

Media sudah baik dan dapat digunakan sesuai perintah dan tujuannya.

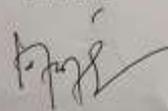
kesimpulan.

Media ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

Semarang, 17 Juni 2022

Ahli Media



Hj. Zulikhah, M.Ag., M.Pd

NIP: 196912201995031001

### MEDIA ULAR TANGGA



## PERATURAN PERMAINAN ULAR TANGGA

### A. Indikator

1. Mampu bersikap sportif selama permainan berlangsung
2. Mampu berinteraksi secara komunikatif dengan sesama pemain selama permainan berlangsung
3. Mampu menerapkan peraturan permainan
4. Mencapai garis *finish* dan mendapatkan poin sebanyak-banyaknya

### B. Tujuan

1. Siswa mampu bersikap sportif selama permainan berlangsung
2. Siswa mampu berinteraksi secara komunikatif dengan sesama pemain selama permainan berlangsung
3. Siswa mampu menerapkan peraturan permainan
4. Siswa mampu mencapai garis *finish* dan mendapatkan poin sebanyak-banyaknya

### C. Langkah-langkah Permainan

- 1) Permainan ini dimainkan oleh 4 kelompok dan setiap kelompok berisi 5 anak
- 2) Setiap kelompok memulai permainan dengan “*hompimpah adu suit*” untuk menentukan pemain

pertama

- 3) Kelompok pertama dapat mengocok dadu dan mulai melangkahkan bidaknya
- 4) Apabila bidak berada pada kotak yang bergambar anak tangga, maka bidak dapat naik mengikuti panjangnya anak tangga tersebut.
- 5) Apabila bidak berada pada kotak yang bergambar ular, maka bidak turun mengikuti panjangnya ular tersebut
- 6) Bidak yang berada dalam kotak bertanda bintang, dapat mengambil kartu motivasi. Kartu tersebut berisi motivasi-motivasi untuk siswa. Kartu motivasi tersebut dibacakan secara keras agar semua anggota pemain mendengarkan.
- 7) Kotak yang bertanda bulan, berarti ada sebuah pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap kelompok pemain yang bidaknya jatuh di kotak tersebut
- 8) Bidak pemain yang jatuh di kotak bertanda bulan, apabila menjawab pertanyaan dengan benar maka mendapatkan poin dan berkesempatan maju satu langkah lagi. Namun apabila jawaban salah maka soal dilempar ke kelompok selanjutnya.
- 9) Kelompok pemain yang menjawab soal lemparan

dengan benar maka poin dapat diperoleh

- 10) Pemain yang lebih cepat mencapai petak 20, maka pemain itu dianggap menang.

Keterangan:

Ular merupakan tanda bagi pemain untuk memindahkan bidaknya ke petak yang dituju ular tersebut. Artinya turun mengikuti panjangnya ular.



Tangga merupakan tanda bagi pemain untuk memindahkan bidaknya ke petak yang akan dituju tangga tersebut. Artinya naik mengikuti panjangnya tangga.



Bintang merupakan tanda bagi pemain untuk mengambil kartu motivasi. Bidak yang berada dalam kotak bertanda bintang, dapat mengambil kartu motivasi. Kartu tersebut berisi motivasi-motivasi untuk siswa. Kartu motivasi tersebut dibacakan secara keras agar semua anggota pemain mendengarkan.



Bulan merupakan tanda bagi pemain untuk mengambil kartu soal. Kotak yang bertanda bulan, berarti ada sebuah pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap kelompok pemain yang bidaknya jatuh di kotak tersebut.



## SOAL DAN JAWABAN PERMAINAN

### ULAR TANGGA

1. Saat pulang rekreasi naik motor, turun hujan deras. Vito dan keluarga berteduh di warung makan. Saat mereka berteduh, datang seorang pemulung. Pemulung tersebut Terkena hujan. Contoh sikap yang baik dilakukan Vito adalah.....

Jawaban: memperbolehkan pemulung ikut berteduh agar tidak kehujanan

2. Apa saja manfaat dari adanya keberagaman karakteristik individu di masyarakat.....

Jawaban: menumbuhkan sikap nasionalisme, menjadikan perbedaan sebagai alat pemersatu, tumbuhnya sikap saling menghargai

3. Tuhan menciptakan anak perempuan dan laki-laki untuk bisa menghargai sesama. Sikap yang tepat untuk menunjukkan seorang anak yang baik adalah...

Jawaban: menghormati teman yang berbeda keyakinan, toleransi antar sesama, bermain dengan semua teman tanpa membedakan ras/suku.

4. Bagaimana cara menghadapi perbedaan yang ada pada lingkungan masyarakat...

Jawaban: hindari merasa paling benar, menerima keputusan dan mengakhirinya, menjaga toleransi

5. Sikap kita apabila melihat ada teman yang kesusahan membawa barang-barangnya adalah...

Jawaban: berusaha membantu dengan membawakan barang-barangnya.

6. Mengapa kita harus mempunyai sikap menghargai perbedaan...

Jawaban: karena agar meminimalisir perselisihan hingga permusuhan yang memicu konflik sosial.

7. Apa yang dimaksud dengan Bhineka Tunggal Ika...

Jawaban: Bhineka Tunggal Ika adalah semboyan bangsa Indonesia yang tertulis pada lambang negara Indonesia, Garuda Pancasila. Yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu.

8. Pengertian dari keragaman...

Jawaban: kondisi alam masyarakat yang terdapat banyak perbedaan dalam berbagai bidang.

9. Apabila ada teman kita yang berbeda agama, bagaimana sikap kita menghargai itu...

Jawaban: menghormati cara beribadah masing-masing agama, saling membantu teman yang sedang kesusahan tanpa membedakan agama, menghormati hari besar masing-masing agama.

10. Setiap individu pasti memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda dengan individu lain. Uraian tersebut pengertian dari...

Jawaban: keberagaman

11. Apa yang dimaksud dengan toleransi...

Jawaban: toleransi adalah sikap saling menghargai antar sesama

12. Jelaskan seberapa penting sikap toleransi terhadap keberagaman karakteristik individu di Indonesia...

Jawaban: sangat penting, karena untuk menciptakan keharmonisan dan kerukunan dalam masyarakat. Dengan adanya toleransi membuat masyarakat dapat hidup berdampingan dengan rukun meski berbeda-beda suku dan agamanya.

13. Salah satu manfaat kerjasama dalam keberagaman adalah...

Jawaban: saling menghargai, terciptanya kerukunan, kekeluargaan, menghormati dan saling mendukung

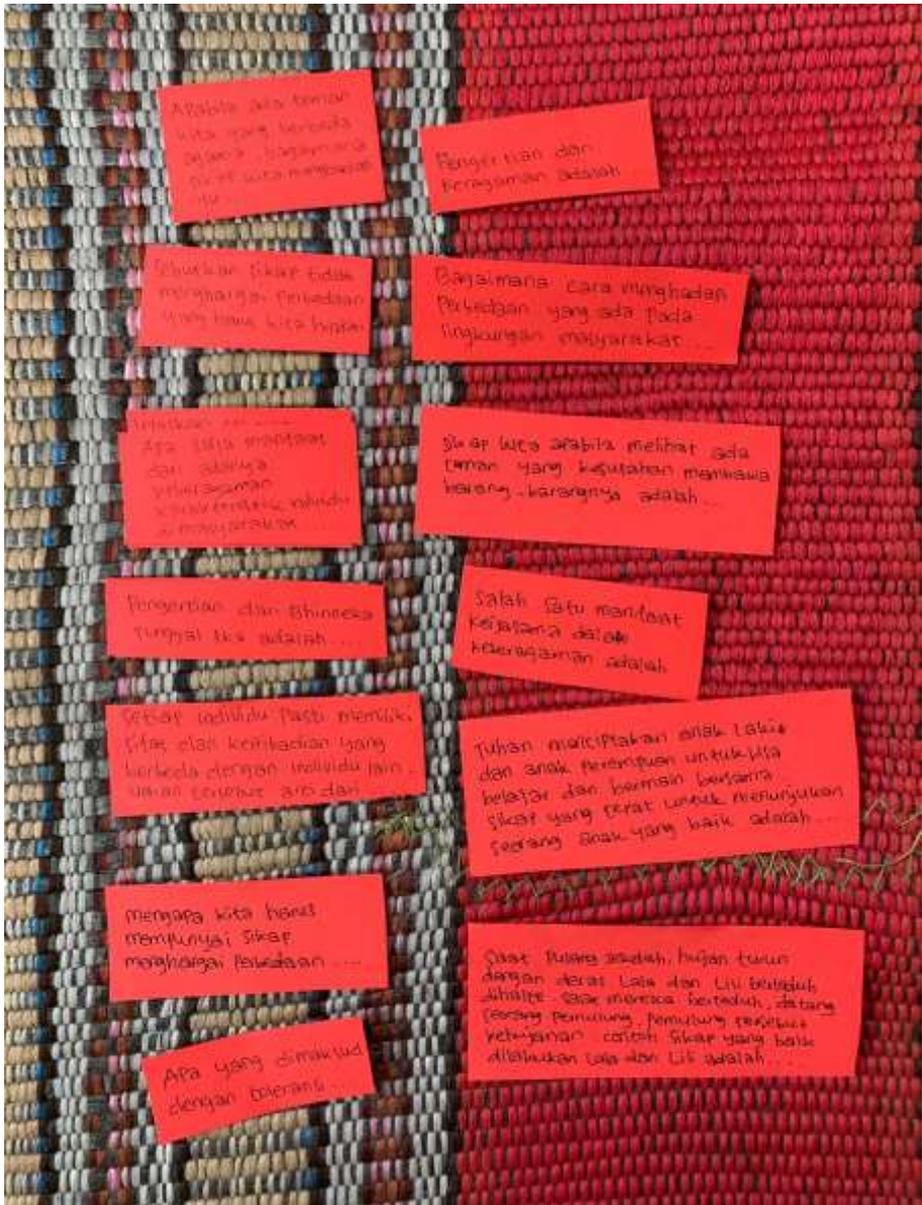
14. Sebutkan sikap tidak menghargai perbedaan yang harus kita hindari

Jawaban: mengejek teman, sombong dan acuh, memilih=milih teman.

## **KARTU MOTIVASI**

- a) Pendidikanmu masih dasar, jangan menyerah dan tetap semangat
- b) Dengan kamu bersekolah, kamu telah membahagiakan kedua orang tuamu.
- c) Dari sekolahmu kamu akan tahu seberapa besar dunia ini
- d) Dimula dari membaca dan mengerjakanlah, kita semua bisa mahir dalam suatu hal.
- e) Siapkan fisik dan pikiranmu untuk menerima semua ilmu dari guru hari ini
- f) Siapkan dirimu saat pagi, kuatkan matamu jangan mengantuk, tersenyumlah dan terimalah semua ilmu yang guru berikan kepadamu
- g) Hormati gurumu di sekolah walaupun beliau sedikit membuatmu kesal
- h) Habiskan waktumu di sekolah dengan sebaik baiknya yang membuatmu tidak menyesal saat tiba di rumah
- i) Tidak ada jalan pintas untuk nak kelas, bersabarlah menghadapi setiap ujian di kelasmu
- j) Jadikan sekolah seolah rumahmu. Jadikan gurumu seolah orang tuamu
- k) Tidak ada anak yang bodoh. Melainkan tidak tahu, obatnya hanya membaca saja.

## KARTU SOAL



## KARTU MOTIVASI

Pendidikanmu masih dasar,  
jangan menyerah dan  
letar semangat.

Tidak ada anak yang  
bodoh, melainkan tidak  
tahu, obatnya hanya  
membaca saja.

Pegang kamu leseketah,  
kamu telah membahagiakan  
kebua orang tuamu.

Jadikan sekolah sekolah  
rumahmu, jadikan  
gurumu sekolah orang  
tuamu.

Dari sekolah kamu  
akan tahu seberapa  
besar dunia ini.

Tidak ada jalan pintas  
untuk naik kelas, bersabarlah  
dikelasmu. Setiap ujian.

Dimulai dari membaca  
dan mengerjakanlah,  
kita semua bisa  
mahir dalam suatu  
hal.

Habiskan waktumu di  
sekolah dengan sebaik  
baiknya yang membahagimu  
tidak menyial saat tiba  
di rumah.

Siapkan fisik dan  
fikirmu untuk  
menemen semua ilmu  
dan guru hari ini.

Hormati gurumu di sekolah  
walaupun beliau sedikit  
membahamu kata!

Siapkan dirimu saat pagi,  
kustikan matamu jangan  
bergantung, tersengumlah  
dan terimalah semua ilmu  
yang guru berikan padamu.

Lampiran 30

## PEMBELAJARAN DI KELAS EKSPERIMEN



Siswa sedang bergantian memainkan permainan ular tangga



Siswa sedang mengerjakan tugas

Lampiran 31

## PEMBELAJARAN DI KELAS KONTROL



Guru menjelaskan materi pembelajaran



Siswa mengerjakan tugas

## Lampiran 32

### LEMBAR SOAL PRETEST DAN POSTTEST

*/* Nama : M. Zam Zamudin  
Kelas : 4

- Berkumpul atau bergabung merupakan pengertian dari...  
 a. Keanekaragaman  
 b. Bersatu  
 c. Musyawarah  
 d. Gotong royong
- Setiap individu pasti memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda dengan individu lain. Kepribadian inilah yang menjadi ciri khas dari setiap orang. Uraian di atas adalah pengertian dari...  
 a. Taling menolong  
 b. Bersatu  
 c. Bekerjasama  
 d. Keragaman
- Saat pulang bermain, hujan turun dengan derasnya. Nila dan Nela pun berteduh di halte. Saat mereka sedang berteduh, datang seorang pemulung. Pemulung tersebut kelihatan dan meminta izin untuk ikut berteduh di halte. Contoh sikap yang sebaiknya dilakukan oleh Nila dan Nela adalah...  
 a. Membolehkan pemulung ikut berteduh  
 b. Meminta pemulung menaungi mereka  
 c. Menghina pemulung tersebut  
 d. Meninggalkan halte dengan terburu-buru
- Contoh sikap bersatu di rumah adalah...  
 a. Menjauhi teman yang berbeda kegemaran  
 b. Membantu kucing yang terjatuh ke sekolah  
 c. Membertihkan halaman bersama keluarga  
 d. Memhina kakak menyeberang jalan
- Ia dan masyarakat bergotong-royong membersihkan sampah di sungai, setelah membersihkan sampah mereka membereskan peralatan tersebut. Sikap mereka termasuk contoh...  
 a. Dermawan  
 b. Jujur  
 c. Ramah  
 d. Bersatu
- Sikap yang harus dimiliki agar tercipta persatuan di sekolah adalah...  
 a. Mau berbagi dengan teman

Nama : Nur Rizki

No Absen : 10

Kelas : 7B

Kerjakan soal sesuai dengan langkah-langkah berikut!

- Bacalah soal dengan teliti dan hati-hati!
  - Kerjakan terlebih dulu soal yang dianggap paling mudah!
  - Silang (X) jawaban yang benar!
  - Periksalah kembali jawabanmu dengan benar!
- Berkumpul atau bergabung merupakan pengertian dari....
    - Keanekaragaman
    - Bersatu
    - Musyawaharah
    - Gotong royong
  - Setiap individu pasti memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda dengan individu lain. Kepribadian inilah yang menjadi ciri khas dari setiap orang. Uraian diatas adalah pengertian dari....
    - Tolong menolong
    - Bersatu
    - Bekerjasama
    - Keragaman
  - Saat pulang sekolah, hujan turun dengan derasnya. Lala dan Lili pun berteduh dihalte. Saat mereka sedang berteduh, datang seorang pemulung. Pemulung tersebut keghujan dan meminta ijin untuk ikut berteduh dihalte. Contoh sikap yang sebaiknya dilakukan oleh Lala dan Lili adalah,....
    - Membolehkan pemulung ikut berteduh
    - Meminta pemulung menjauhi mereka
    - Menghina pemulung tersebut
    - Meninggalkan halte dengan terburu-buru
  - Contoh sikap bersatu di rumah adalah,....
    - Menjauhi teman yang berbeda kegemaran
    - Membantu kucing yang terjatuh ke sekolah
    - Membersihkan halaman bersama keluarga

## SURAT PENUNJUKKAN PEMBIMBING

**KEMENTERIAN AGAMA R.I.**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
*Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang Telp. 024-7601293 Fax. 7615387*

---

Nomor : B-2561/Un.10.3/I.5/DA.04.09/08/2021  
Lamp : -  
Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi** Semarang, 13 Agustus 2021

Kepada Yth,  
**Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd**  
di Semarang

*Assalamu'alaikah W. W.*

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

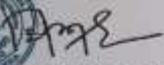
Nama : Nila Amilatul Azizi  
NIM : 1803096105  
Judul : **"Pengaruh Penguasaan Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas III MI NU 21 Pacangrejo Gemuk Kendal"**

Dan Menunjuk Saudara : **Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd** Sebagai Pembimbing.

Demikian Penunjukan Pembimbing Skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikah W. W.*

A.n Dekan  
Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI

  
  
**Zulaikhah, M.Ag., M.Pd**  
NIP. 1969122019950310001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo ( Sebagai laporan)
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

## SURAT IZIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387  
www.walisongo.ac.id

Nomor : 2473/Un.10.3/D1/TA.00.01/05/2022

Semarang, 13 Juni 2022

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset  
a.n. : Nila Amilatul Azizi  
NIM : 1803096105

Yth.  
Kepala MI NU 21  
Pucangrejo  
di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb,  
Dibertahukan dengan hormat dalam rangka pemohon skripsi, may tema mahasiswa :

Nama : Nila Amilatul Azizi  
NIM : 1803096105  
Alamat : Jl. Soekarno Hatta Gg. Kauman Desa Pucangrejo Kec Gemuh Kendal  
Judul skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode E-learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada  
Materi Pelajaran PPKa Kelas III MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal  
Pembimbing : Hj. Zulaikhu, M.Ag., M.Pd

Selubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 21 hari, mulai tanggal 13 Juni sampai tanggal 08 Agustus 2022.

Demikian atas perhatian dan terimakasihnya permohonan ini disampaikan sermakasih.  
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

u.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
  
Muhlisul Junaedi

Tembusan :  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

## SURAT KETERANGAN TELAH RISET



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NAHDLATUL ULAMA  
MADRASAH IBTIDAIYAH NU 21 PUCANGREJO  
KEC. GEMUH KAB. KENDAL  
TERAKREDITASI : B

NSM : 111233240054 NPSN : 60713076

Email : [mipucangrejo@yahoo.co.id](mailto:mipucangrejo@yahoo.co.id) Facebook : [mimicpucangrejo](https://www.facebook.com/mimicpucangrejo)

Akmal : Jl. Sewidarna - Batin Gong Rawon Ds. Pucangrejo Kec. Gemuh Kab. Kendal Kode Pos 51336

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 032/MINU.21/054/VIII/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Chasan Amri, S.Pd. I  
NIP : 197612142000031002  
Pangkat/Golongan : -  
Jabatan : Plt Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

Nama : Nila Amilatul Azizi  
Tempat Tanggal Lahir : Kendal, 21 Desember 1998  
NIM : 1803096105  
Universitas : UIN Walisongo Semarang  
Jurusan/ Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Benar-benar telah melaksanakan riset

Demikian surat ketertn MI NU 21 Pucangrejo pada tanggal 18 Juni 2022 s/d 08 Agustus 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pucangrejo, 08 Agustus 2022

Plt Kepala Madrasah

**CHASAN AMRI, S.Pd.I**  
NIP. 197612142000031002

Lampiran 36

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Husein (Kampus II) Ngaliya, Telp/Fax (024) 7601289/7611547 Semarang 50185

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 3925/Uin.IB.S/D.3/DA.04.09/12/2021

Aspeknya adalah/W/ B/3

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang menerangkan dengan sekuatnya, bahwa :

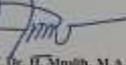
Nama	Nila Amiland Anas
NIM	1807016105
Program/Semester/Tahun	SI/VII/2021
Jurusan	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat	Dk. Bugel Kulon RT 03 RW 02 Pacanggrajo Genus Kandang

Adalah benar-benar telah melakukan kegiatan Ke-Karirifer dan nilai dari kegiatan masing-masing aspek sebagaimana terlampir.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Kepada pihak-pihak yang berkepentingan dituntut maklum.

Wassalamu'alaikum/W/ B/3

Semarang, 11 Desember 2021  
s.a. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama

  
Prof. Dr. H. Muzib, M.A.  
NIP. 196908131996031003





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
D. Prof. Dr. Hanka (Kampus II) Ngablun, Telp/Fax (024) 7601295/7615387 Semarang 50185

TRANSKIP KO-KURIKULER

Nama : Nila Amilatul Aziz  
Nim : 1803016105  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Nama Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Nilai Kumulatif	Persentase
1	Aspek Keagamaan dan Kebangsaan	18	48	20,43%
2	Aspek Penalaran dan Idealisme	38	104	44,26%
3	Aspek Kepemimpinan dan Loyalitas terhadap Almamater	9	49	20,85%
4	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	10	22	9,36%
5	Aspek Pengabdian Kepada Masyarakat	6	12	5,10%
	<b>Jumlah</b>	<b>81</b>	<b>255</b>	<b>100%</b>

Predikat (Istimewa/Baik/Cukup/Kurang)

Semarang, 11 Desember 2021

Mengetahui  
Koordinator,

Achmad Muchamad Kamil, M.Pd.  
NIP. 199202172020121003

A.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan  
Pengembangan



Prof. Dr. H. Muslih, M.A.  
NIP. 196908131996031003

## **RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas Diri**

Nama Lengkap : Nila Amilatul Azizi  
Tempat & Tgl Lahir : Kendal, 21 Desember 1998  
Alamat Rumah : Desa Pucangrejo RT 03 RW  
02 Kec. Gemuh Kab. Kendal  
No Hp : 081772845783

### **B. Riwayat Pendidikan**

- a. MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal : (2006-2012)
- b. MTs NU 09 Gemuh Kendal : (2012-2015)
- c. SMA N 01 Cepiring Kendal : (2015-2018)